

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 26





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

- Un lugar, un personaje, una historia.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con las multiplicaciones y divisiones.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Busquemos parejas de las familias lingüísticas.....8



CIENCIAS NATURALES

- ¡Experimentemos con el sonido!..... 10

Un lugar, un personaje, una historia

Ten en cuenta los siguientes pasos antes de escribir tu historieta.

1. Observa cuidadosamente las imágenes de la siguiente página y completa:

a. La historia ocurre en _____

b. El personaje principal es _____

c. Lo más interesante de la historia es _____

2. Recuerda que cada cuadro representa un episodio de la historieta.

3. Los globos en los que escribes los diálogos pueden expresar con su forma si el personaje habla fuerte, grita o habla en secreto, algo así:



4. Usa onomatopeyas.

¡Aieeee!

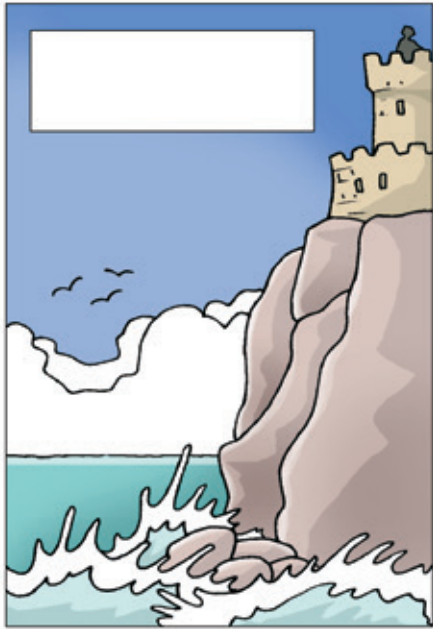
¡Crash!

¡Uggh!

¡Boff!

¡Zlopp!

¡Pow!



Al hacer tu historieta, recuerda escribir los textos en los globos correspondientes.



Juego con las multiplicaciones y divisiones

1. Encuentra el valor de cada uno de los objetos.

$$\text{Objeto 1} \times \text{Objeto 1} \times \text{Objeto 1} = 27$$

$$\text{Objeto 2} \times \text{Objeto 2} \times \text{Objeto 2} = 64$$

$$\text{Objeto 3} \times \text{Objeto 1} \times \text{Objeto 2} = 144$$

12

$$\text{Objeto 4} \times \text{Objeto 4} \times \text{Objeto 4} = 125$$

$$\text{Objeto 5} \times \text{Objeto 5} \times \text{Objeto 5} = 8$$

$$\text{Objeto 6} \times \text{Objeto 5} \times \text{Objeto 4} = 40$$

4



2. Ahora, tienes que escribir el valor de cada objeto y la operación que hace falta para saber lo que representa en el resultado:

$$\begin{array}{c}
 \text{Luggage} \\
 \hline
 150
 \end{array}
 \div
 \text{Soccer ball}
 \times
 \text{Red car}
 =
 \boxed{100}$$

$$\text{Red car}
 \times
 \begin{array}{c}
 \text{Cap} \\
 \hline
 300
 \end{array}
 \div
 \text{Soccer ball}
 =
 \boxed{200}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Cap} \\
 \hline
 150
 \end{array}
 \ominus
 \text{Sunglasses}
 \ominus
 \begin{array}{c}
 \text{Luggage} \\
 \hline
 300
 \end{array}
 =
 \boxed{}$$

$$\text{Camera}
 \div
 \text{Mallet}
 \times
 \text{Yellow bag}
 =
 \boxed{}$$

$$\text{Yellow bag}
 \times
 \text{Nokia phone}
 \div
 \text{Mallet}
 =
 \boxed{}$$

$$\text{Nokia phone}
 \ominus
 \text{Skateboard}
 \ominus
 \text{Camera}
 =
 \boxed{}$$

Busquemos parejas de las familias lingüísticas

Las familias lingüísticas en nuestro país no alcanzaron a desarrollar ningún sistema de escritura; sin embargo, se destacaron por el uso de imágenes en paredes de roca, estatuas, canastos y cerámicas.

Materiales: juego de cartas como las de la siguiente página.

Jugadores: dos o más

Instrucciones

Juega a formar parejas de cartas.

1

Decidir quién empieza el juego.

2

Voltear las cartas y dejarlas todas boca abajo.

3

Tratar de unir las parejas de acuerdo con la información.

4

En una carta encontrarás una familia lingüística, y en otra, información de economía, cultura o ubicación que debe corresponder.

5.

Si no coinciden las dos cartas, debes ceder el turno.



Quien más parejas tenga,
conoce mejor las familias
lingüísticas y gana
el juego.



ECONOMÍA

La costa del mar

CULTURA

Cazadores y recolectores

UBICACIÓN

Cazadores con lanzas

ECONOMÍA

La vertiente amazónica

CULTURA

Cara pintada para la guerra

UBICACIÓN

El dorado

ECONOMÍA

Altiplano cundiboyacense

CULTURA

Cuerpo adornado con plumas, collares y máscaras de madera

UBICACIÓN

Cultivo de maíz y comercio de sal

¡Experimentemos con el sonido!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

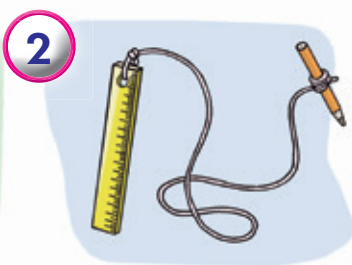
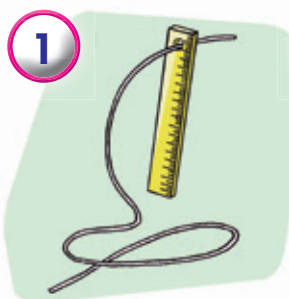
En este experimento produciremos sonidos para luego clasificarlos según sus características.

Materiales: una regla de plástico que tenga un agujero en un extremo, un metro y medio de cuerda resistente, un lápiz corto, guantes de lana o un material resistente.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Atraviesa un extremo de la cuerda resistente a través del agujero de la regla.
2. Ata al extremo de la cuerda el lápiz y asegúralo con un nudo; pide ayuda a un adulto para verificar que no se suelte el montaje.
3. Ubícate en un lugar despejado y sin personas alrededor.
4. Ponte los guantes.
5. Toma el extremo opuesto al usado para asegurar el lápiz.
6. Haz que la regla dé giros de 360 grados en el aire a baja velocidad, toma el montaje desde el extremo no usado de la cuerda. Realiza este movimiento hasta que escuches algún sonido.
7. Repite el paso 6, pero esta vez haz girar rápidamente la regla.
8. Registra tus datos en la tabla.



1

2

3

4

5

6

7

8

Velocidad de la regla	Características del sonido	
	Tono	Volumen
Lenta		
Rápida		

Desarrollo compromisos personales y sociales.

♦ Según tus resultados, se puede concluir:

- Entre más rápido gire la regla, el tono del sonido producido es más .
- El volumen del sonido producido por la regla disminuye cuando la regla gira .



**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

