

RE  
TOS  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 27





**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 Jaimés  
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

- Fabricando personajes.....4



### MATEMÁTICAS

- Juego con las formas.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Señaladores colombianos.....8



### CIENCIAS NATURALES

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

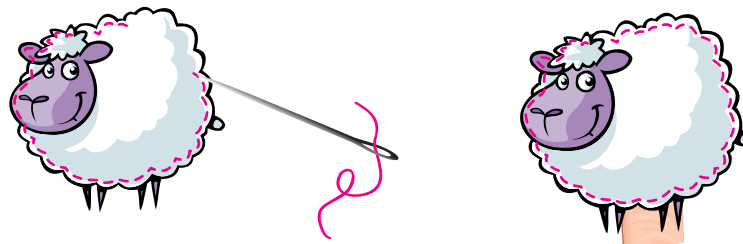
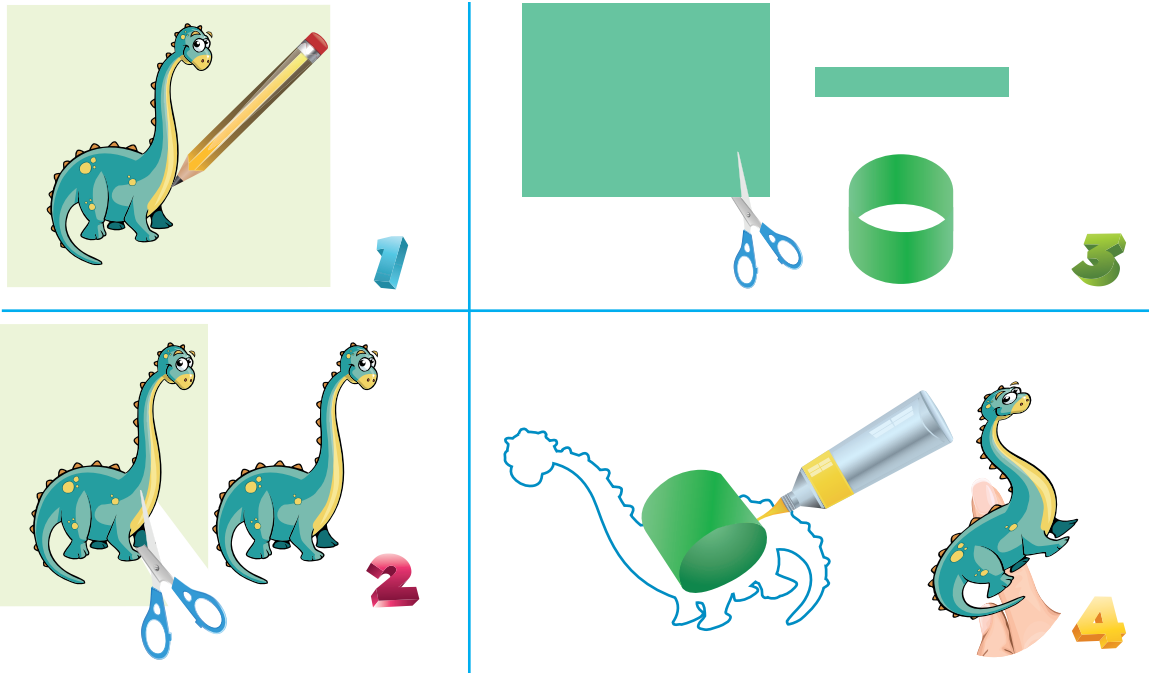
## Fabricando personajes

### Títeres de dedo

**Materiales:** cartulina, tijeras, colores, colbón.

1. Pintar en una cartulina un personaje del tamaño de un dedo.
2. Recortarlo.
3. Cortar una tira de cartulina de 4 cm de largo por 1,5 de ancho, y enrollarla como muestra la imagen. Pegarla con cinta.
4. Pegar el títere al rollo y dejarlo secar.

Los títeres de dedo se pueden confeccionar también tejidos o con dos pedazos de tela o fieltro, cocidos en los dos lados.

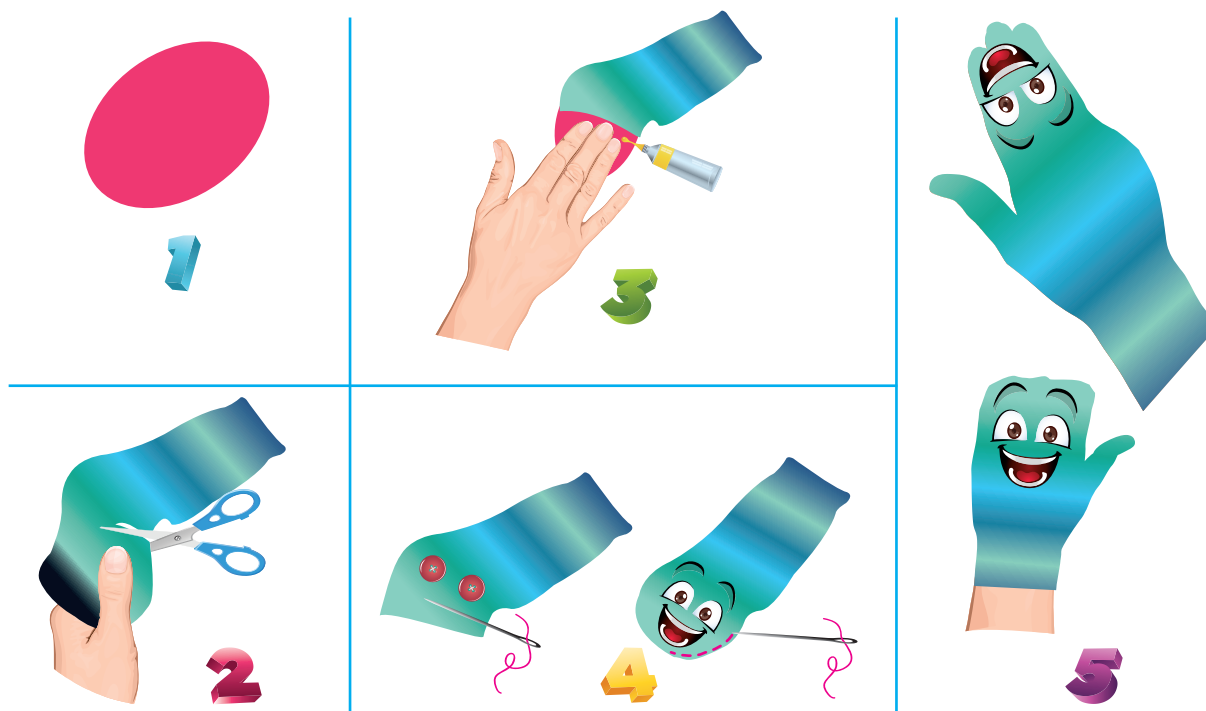




## Títeres de media

**Materiales:** una media, fieltro rojo para la boca, colbón o pegante para tela, botones tijeras, cartón (de una caja de cereal o similar).

1. Cortar un óvalo de cartón y cubrirlo con fieltro, este se usa para hacer la boca, si no tienes fieltro se puede pintar el cartón de rojo.
2. Cortar la media cerca del talón.
3. Abrir la media por donde se acaba de cortar y pegar el cartón.
4. Pegar o coser un par de botones para los ojos y también orejas, si quieres y se necesitan para el personaje.
5. Agregar cualquier otro detalle que consideres importante para darle carácter a tu personaje.



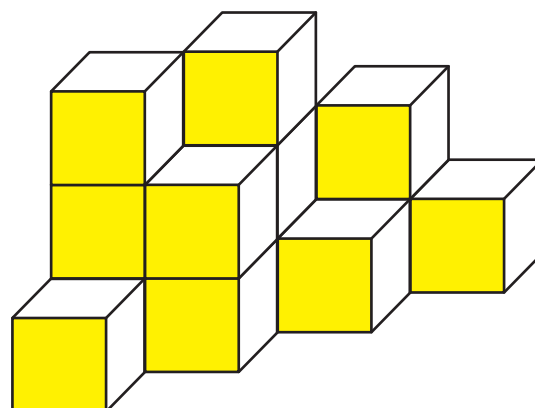
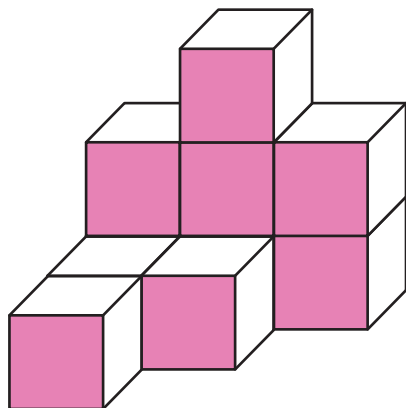
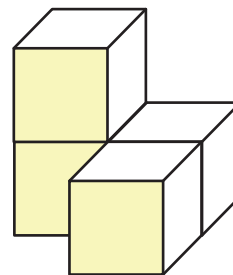
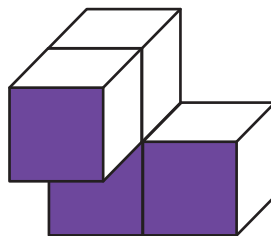
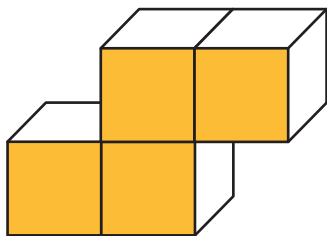
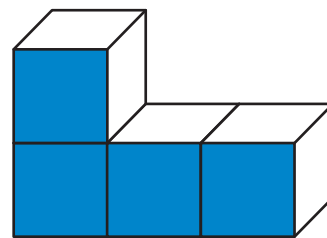
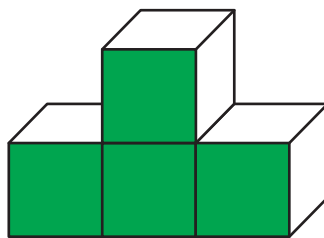
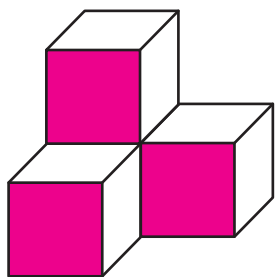
## Manejo del títere de media

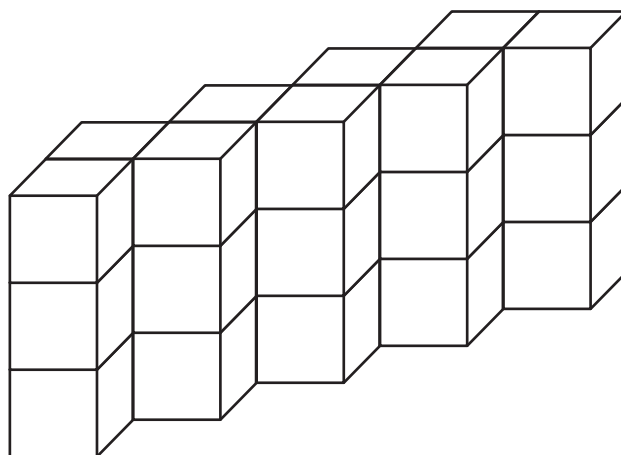
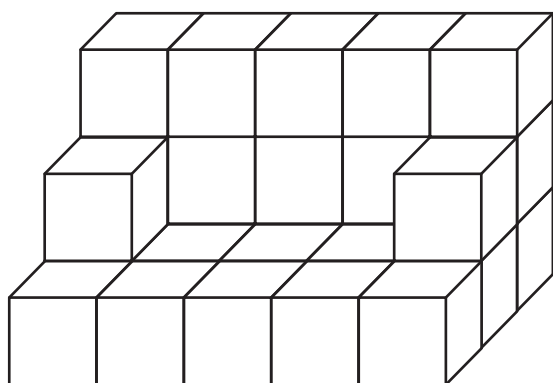
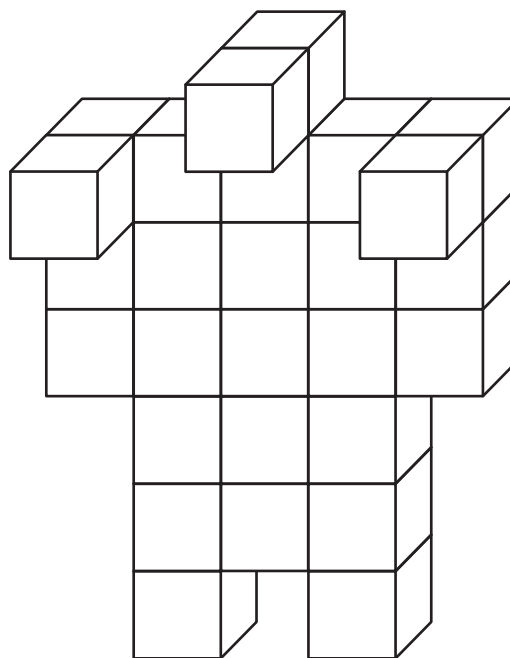
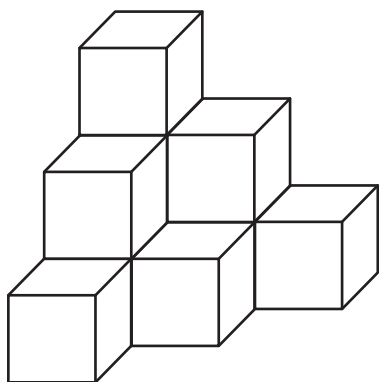
Para manejar este títere metes el antebrazo en la media, colocas los dedos en la sección superior (la cabeza) y el pulgar en la parte inferior, o sección de la quijada, el movimiento de la mano simulará la acción de hablar. Con un poco de práctica podrás sincronizar la voz con el movimiento de la mano.



## Juego con las formas

◆ Encuentra el número de cubos que hay en cada arreglo.





## Señaladores colombianos

Los señaladores sirven para indicar la página del libro donde interrumpimos la lectura.

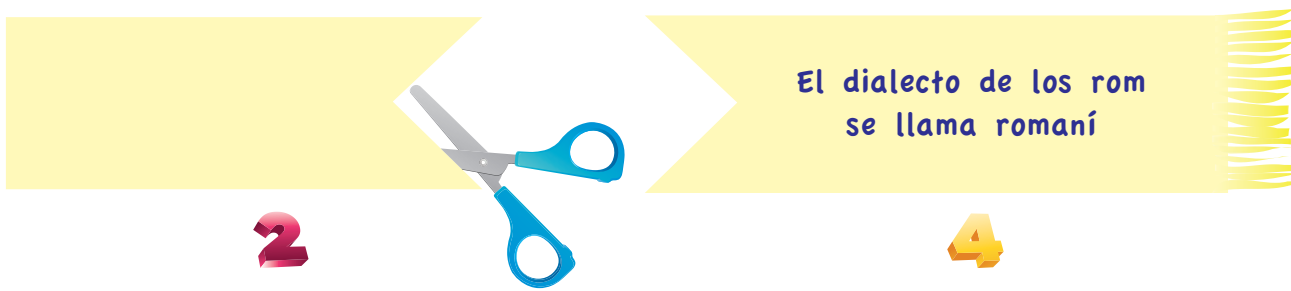
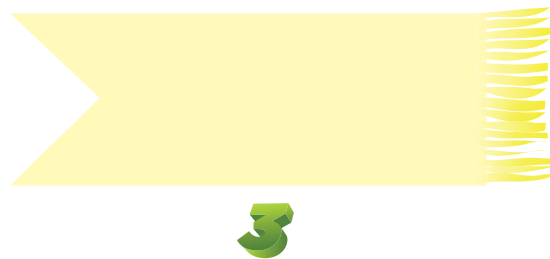
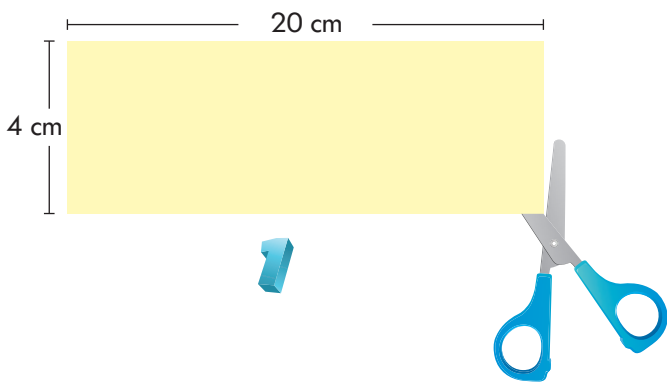
Vamos a confeccionar señaladores con frases que hablan de las diferencias étnicas que tenemos en Colombia.

**Materiales:** cartón liviano o cartulinas de colores, tijeras, colores, marcadores.

### Instrucciones

1. Recorta el cartón o cartulina en un rectángulo de 4 cm de ancho por 20 cm de largo.
2. Realiza dos cortes oblicuos en el extremo inferior, de modo que acabe como pico.
3. También puedes decorar el extremo superior con pequeños cortes verticales, a modo de fleco. Se decora con marcadores y se da un amplio espacio para la frase relacionada con la riqueza y diversidad cultural de los grupos.
4. Escoge frases que nos recuerden la importancia de la riqueza étnica del país. Por ejemplo: el dialecto o lengua de los rom se llama romaní.
5. En el espacio central escribe con un color llamativo la frase que más te llame la atención.
6. Puedes cambiar el extremo inferior y superior para tener formas más variadas.
7. Ponle tu propio sello separador de lectura con imágenes que resalten los aportes de las etnias colombianas, como las figuras geométricas de los indígenas, o los coloridos aportes de los afrocolombianos.





## ¡Experimentemos con el movimiento!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

En este experimento mediremos y analizaremos el efecto de la fuerza en el movimiento. Es importante tener la compañía y ayuda de un adulto.

**Materiales:** dos carros de cuerda, una regla, un cuaderno, cinta de papel, un esfero.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Toma cada carro y rotúlalos con los números 1 y 2, para esto usa la cinta de papel y el esfero.
2. Escoge en el piso un lugar sin obstáculos para que haga de pista para los carros.
3. Pega 15 centímetros de cinta sobre el suelo, asegúrate de que quede en línea recta.
4. Marca una línea cada cinco centímetros sobre la cinta de papel pegada en el suelo, para esto puedes usar la regla.
5. Toma el carro uno y ubícalo sobre la marca de 5 centímetros, devuélvelo hasta el inicio de la cinta para "darle cuerda" y suéltalo, procura que su desplazamiento sea lo más recto posible.
6. Mide con la regla la distancia recorrida.
7. Repite los pasos 5 y 6, pero dándole 10 y 15 centímetros de cuerda.
8. Repite los pasos 5, 6 y 7, pero con el carro número 2.



Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Registra los datos en la tabla.

Carro	Distancia recorrida con		
	5 centímetros de cuerda	10 centímetros de cuerda	15 centímetros de cuerda
Número 1			
Número 2			

2. Con ayuda de tu profesor, representa los datos de la tabla en una gráfica.
3. ¿Qué carro recorrió mayor distancia? ¿Por qué crees que ocurrió?
4. Se podría concluir que: a mayor cuerda, mayor  recorrida.
13. ¿Qué tipo de movimiento realizaron los carros? .



RETOS  
PARA  
GIGANTES  
Transitando por el saber

Colección

