

RETO  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 29





**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

- Cuando se consigue la paz o se llega a un acuerdo.....4



### MATEMÁTICAS

- Juego con fracciones.....6



### CIENCIAS SOCIALES

- Las carabelas de origami.....8



### CIENCIAS NATURALES

- Ilimportancia de la luz solar para las plantas!.....10

## Cuando se consigue la paz o se llega a un acuerdo

Mira estos cuadros y fotografías. Lee los comentarios y después dibuja un cuadro sobre el tema que escojas entre el conflicto o la resolución.

Tu cuadro debe llevar un texto que explique brevemente la propuesta.

1. *Guernica*, de Pablo Picasso, pintado entre mayo y junio de 1937; el título se refiere al bombardeo de Guernica, ocurrido el 26 de abril de dicho año, durante la Guerra Civil Española. Picasso lo pintó por encargo del gobierno español.



Pablo Picasso: *Guernica*.

2. *La muerte de Sucre* (1835), de Pedro José Figueroa muestra la emboscada en las selvas entre Ecuador y Colombia que dio muerte al general Antonio José de Sucre, quien había conducido a los ejércitos bolivarianos a la victoria en la batalla de Ayacucho.



Pedro José Figueroa: *La muerte de Sucre*.



3. "Los desastres de la guerra" (1638), cuadro del artista holandés Peter Paul Rubens. La obra habla sobre los rezagos de la Guerra de los Treinta Años en Europa central.



Peter Rubens: *Los desastres de la guerra*.

4. Pablo Picasso, pintor español, realizó una serie de grabados. Una de las obras litográficas más conocidas es la *Paloma de la paz*, encargada para el Congreso Mundial de la Paz de 1949 en París.



Imágenes tomadas de: "Guerrero indio" (1931), <http://www.revistaarcadia.com/agenda/galeria/el-arte-guerradiez-obras-representan-conflicto/28490> de Diego Rivera.

Y ahora, es tu turno...

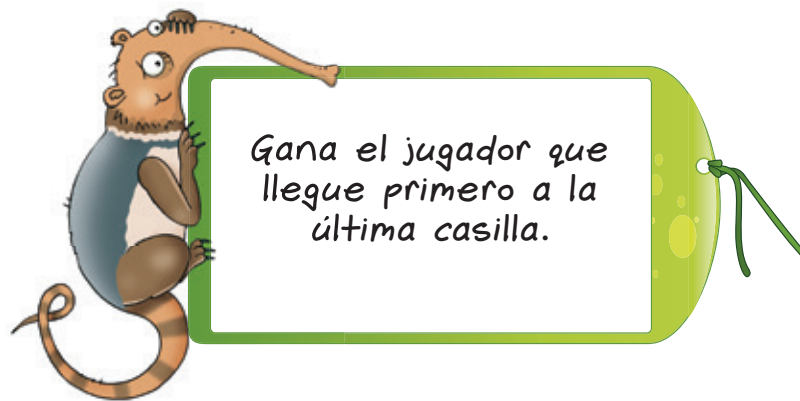
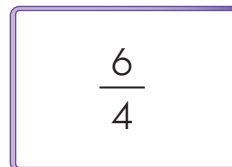
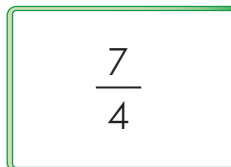
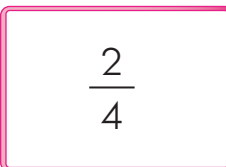
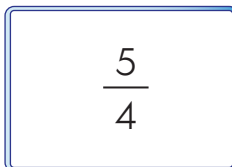
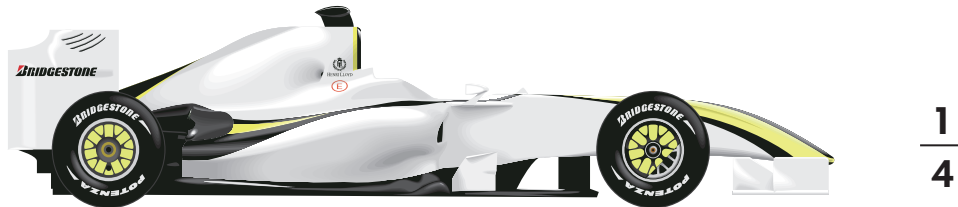
## Juego con fracciones

### Materiales

Un dado y dos fichas o cualquier elemento que puedas colocar sobre la hoja.

### Instrucciones

1. Lanza el dado y comienza el que obtenga el mayor valor.
2. El jugador que inicia lanza el dado y el número obtenido lo debe reemplazar por el numerador de la fracción que tiene la fracción de cada carro.
3. Para poder avanzar debes tener la fracción exacta.





$$1 \frac{1}{2}$$

$$\frac{5}{2}$$

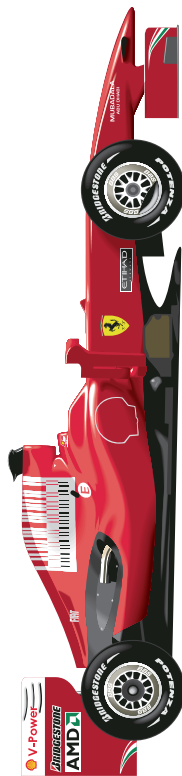
$$1 \frac{1}{2}$$

$$\frac{3}{2}$$

$$1 \frac{1}{2}$$

$$\frac{3}{2}$$

$$\frac{5}{2}$$



$$1 \frac{1}{3}$$

$$\frac{6}{3}$$

$$\frac{2}{3}$$

$$\frac{4}{3}$$

$$\frac{2}{3}$$

$$\frac{4}{3}$$

$$\frac{6}{3}$$



## Las carabelas de origami

Realizar trabajos en origami es divertido, recrea la imaginación y nos ayuda a desarrollar varias habilidades.

¿Recuerdas el nombre de las carabelas de Cristóbal Colón en sus viajes? Son La Niña, La Pinta y La Santa María.

Vas elaborar estas tres naves con papel, usando el arte milenario de doblar el papel sin rasgarlo, es decir, el origami.

**Materiales:** hojas de papel tamaño carta, crayones o colores para decorar, marcadores.

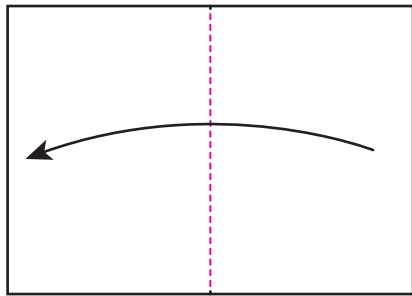
### Instrucciones

1. Coger un papel tamaño carta y doblar por la mitad.
2. Doblar por la mitad o deshacer.
3. Doblar hacia el centro.
4. Doblar hacia arriba la parte rectangular.
5. Doblar las esquinas hacia atrás.
6. Repetir los pasos 4 y 5.
7. Abrir por la mitad hacia afuera.
8. Progresamos abriendo.
9. Doblamos hacia arriba y repetimos por detrás.
10. Abrimos igual que en los pasos 7 y 8.
11. Tiramos desde las esquinas hacia afuera y abrimos.
12. Barco terminado.

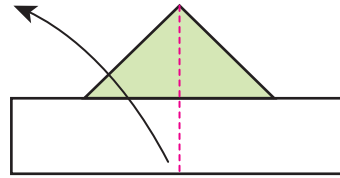
Ajusta el barco fijando todos los dobleces. ¡Y ya está listo!

Para decorarlos, píntalos de colores y ponles el nombre de cada embarcación con los marcadores, para darles personalidad a cada nave.

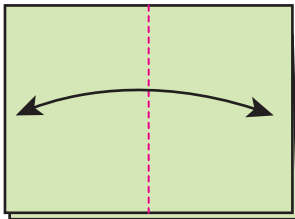




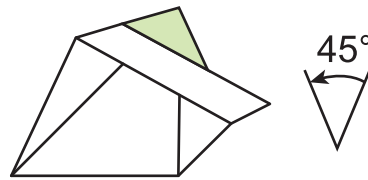
1



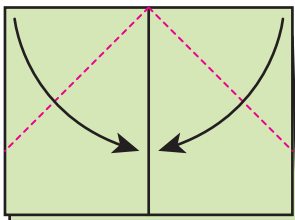
7



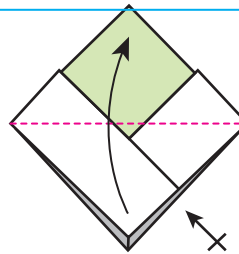
2



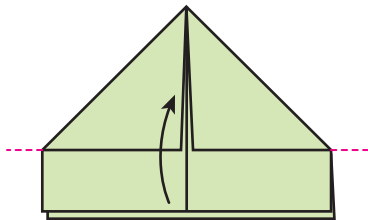
8



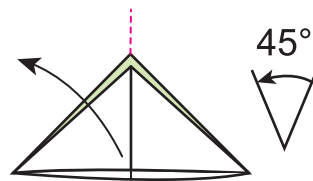
3



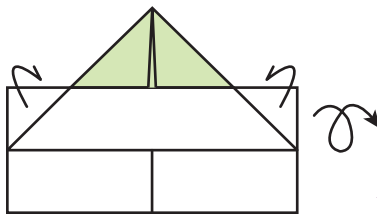
9



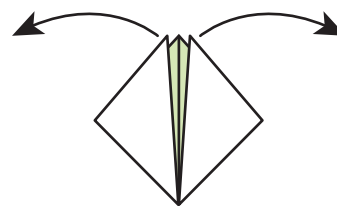
4



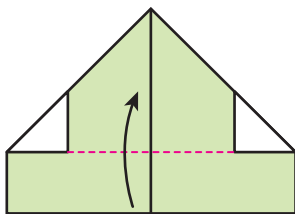
10



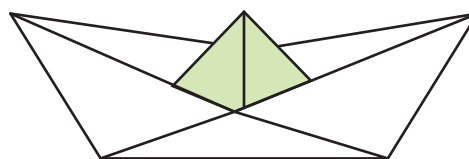
5



11



6



12

## Importancia de la luz solar para las plantas!

La luz solar ayuda a las plantas a fabricar su propio alimento a través del proceso llamado fotosíntesis. En este experimento evidenciarás cómo las plantas buscan la luz.

Para realizarlo necesitas de la ayuda de un adulto.

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

**Materiales:** dos cajas de cartón medianas, tijeras, 1 vaso de plástico, tierra negra, semillas de frijol, agua, témpera negra, un pincel grueso, cinta de papel

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

### Procedimiento

1. Coloca las semillas de frijol a germinar en el vaso plástico con la tierra negra, riégala cada dos días.
2. Toma una caja de cartón y pinta su interior de negro.
3. Recorta láminas de la segunda caja de cartón para hacer tres divisiones como muestra en la imagen.
4. Con ayuda de las tijeras, haz un agujero en el centro de la primera división, otro en el costado izquierdo de la segunda división y otro en el costado derecho de la tercera división.
5. Pinta las divisiones con témpera negra.
6. Realiza con las tijeras un agujero en un lado de la parte superior de la caja, como se muestra en la imagen. Asegura la primera división a la caja, coloca el vaso con las semillas ya germinadas.
7. Cierra la caja, asegura la tapa con cinta de papel.
8. Cada día abre la caja y registra en tu cuaderno tus observaciones diarias en un cuadro como el de la página siguiente.
9. Realiza el seguimiento a la planta hasta que salga el tallo por el orificio de la caja.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ ¿Qué puedes concluir con el experimento?
- ◆ ¿Cuál es el objetivo del experimento?



**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**Día 1**

**Dibujo**

**Descripción**



**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Colección

