

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 3





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

- Hagamos un programa de televisión.....4



MATEMÁTICAS

- La suma digital de 2013 es 6.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Un viaje divertido.....8



CIENCIAS NATURALES

- Experimenta ¡Comprobemos que las sustancias pueden ascender al tallo!..... 10

Hagamos un programa de televisión



Seguramente has visto muchos programas de TV. Hoy serás protagonista de tu propio programa.

Realizarás un noticiero en vivo en el que informaremos a la comunidad las noticias más importantes. Debes elegir un lugar en el que el público pueda estar tranquilo para escucharte. Para que todo salga bien sigue estos pasos:

1. Identifica el objetivo del programa. Tipo de programa y **mensaje** a transmitir.
2. Decide **para qué grupo de personas** va dirigido tu programa.
3. Haz un pequeño **guion** del programa. Escribe las noticias que vas a transmitir y cuánto tiempo le dedicarás a cada una.
4. Selecciona el lugar donde realizarás tu trabajo.
5. Escoge los niños y las niñas que te ayudarán y cuál es el papel de cada uno en tu programa.
6. Planea el vestuario que vas a usar y el de las otras personas.
7. Mira en televisión un programa similar al que vas a hacer y extrae de allí algunas ideas.
8. Decide el nombre de tu noticiero.

¡Ya puedes empezar con tu programa!



★ **Objetivo** ★

★ **Tipo de programa** ★

- ★ Noticiero
- ★ Entretenimiento
- ★ Deportes
- ★ Concurso

★ **Mensaje** ★

Destinatarios

Infantil

Juvenil

Adulto

Noticias

Tiempo

Lugar

Material

Permisos

★ **Participantes** ★

Nombre

Responsabilidad

Vestuario

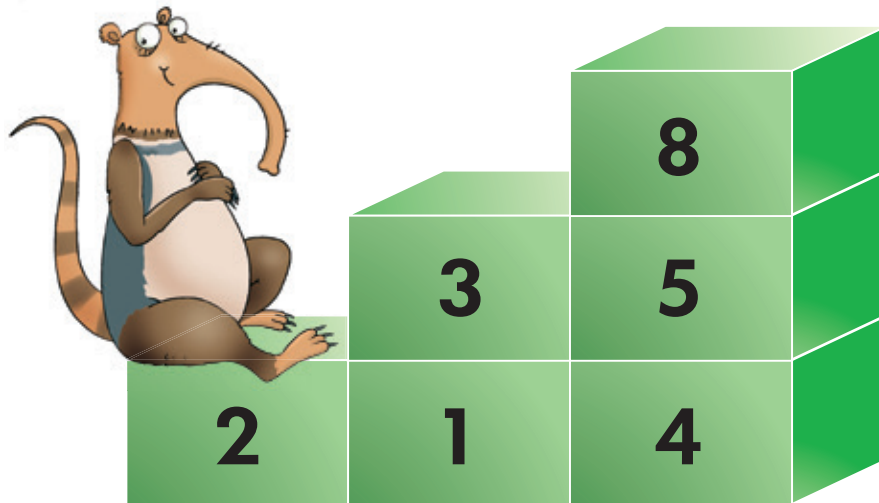
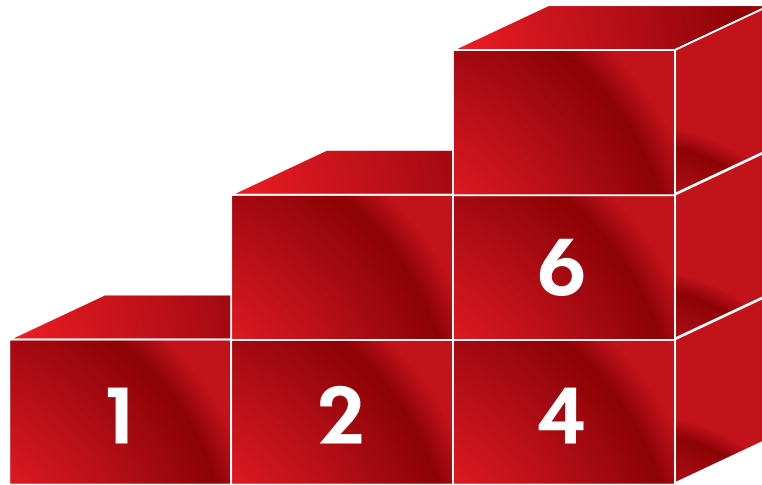
Nombre

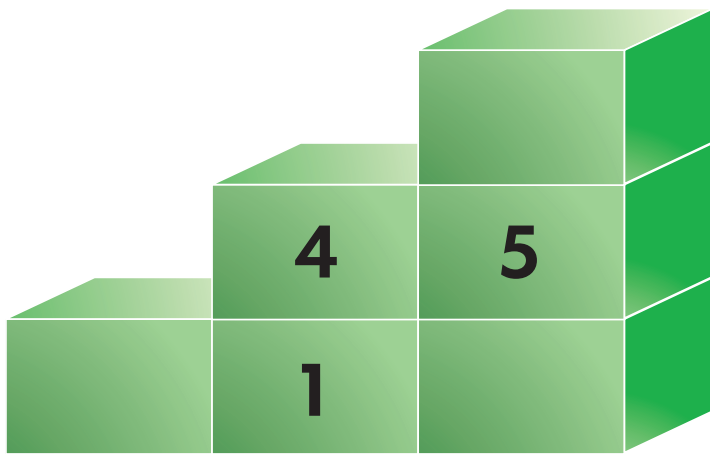
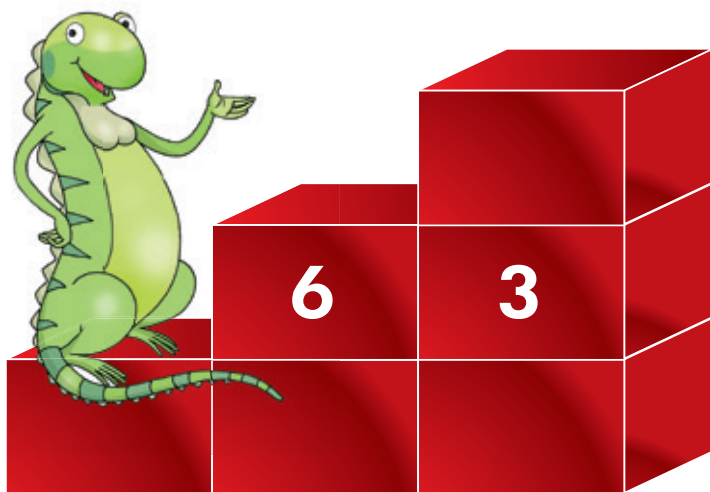
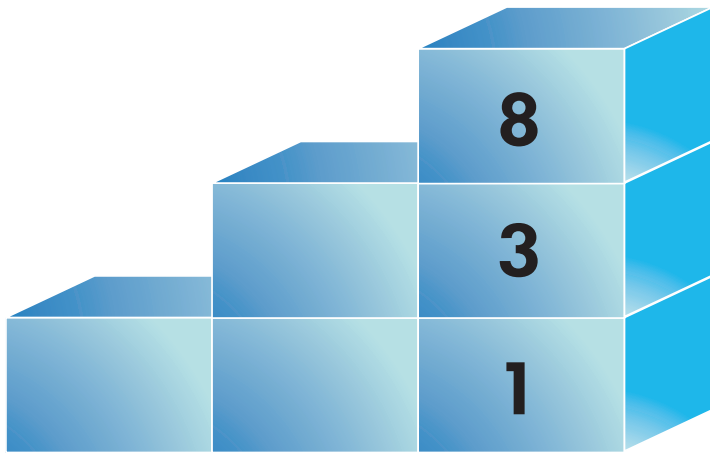
La suma digital de 2013 es 6

$$6 = 2 + 0 + 1 + 3$$

Si se ordenan de menor a mayor los años de este milenio que tienen como suma digital 6, ¿cuáles años cumplen con esta condición?

Completa siguiendo este ejemplo:





Un viaje divertido

Vas a divertirte recordando los derechos de los niños.

Materiales

Un dado, una ficha para cada jugador para mover en el tablero.

Número de jugadores: dos a cuatro.

Cómo jugar

1. Todos los jugadores ubican su ficha en la casa calabaza.
2. Para decidir quién empieza, se hace una ronda con el dado y quien saque el número mayor tiene el primer lugar.
3. Cada jugador tira el dado y, de acuerdo con la cantidad indicada, mueve su ficha de casilla en casilla.
4. Encontrarás algunas casillas especiales que presentan situaciones y preguntas sobre los derechos del niño. Si no respondes acertadamente, pierdes un turno.
5. Si el jugador cae sobre una de las figuras y no contesta la pregunta perderá un turno y debe devolverse los pasos que avanzó en este turno. Si contesta correctamente puede permanecer en la casilla.
6. Gana quien llegue primero a la escuela.

Casillas especiales

3. Al ir avanzando te dio un poquito de hambre. ¡Qué suerte! Hay una fruta y un jugo. ¿Qué derecho estás aplicando?
8. Con tus compañeros decidiste jugar un ratico, ¿cuál es el derecho que estás ejerciendo?
12. Te tropezaste y tuviste que ser atendido por el doctor. Este derecho es...
17. El camino está protegido por la fuerza pública. Un niño abandonado acudió para que lo ayudaran, es decir, recurrió al derecho a...
21. Somos diferentes, pero disfrutamos los mismos derechos.
26. Mamá y papá te llevan a la escuela. Apoyan el derecho a...
¡Felicitaciones, llegaste y aprendiste!



¡Juguemos en el aula y aprendamos nuestros derechos!



23 24 25 26

22 20 19 18

13 14 15 16 17

12 11 10 9 8

2 3 4 5 6 7

1

Experimenta ¡Comprobemos que las sustancias pueden ascender al tallo!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Las sales minerales y el agua presentes en el suelo son absorbidas a través de las raíces y ascienden por el tallo hasta las hojas. La combinación de agua y sales minerales es llamada **savia bruta**.

Materiales: dos ramas de apio (tallo), dos vasos plásticos, agua, cuatro cucharadas de azúcar, un marcador, cinta de enmascarar, una regla.



Manejo conocimientos propios de los Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Hacer dos rótulos o letreros con la cinta de enmascarar, uno que diga "agua" y el otro "azúcar".
2. Luego pega un rótulo en cada vaso.
3. Agrega agua hasta la mitad de cada vaso.
4. Mezcla muy bien el azúcar con el agua del vaso marcado con el rótulo "azúcar".
5. Lavar muy bien los dos tallos de apio.
6. Colocar un tallo de apio en cada vaso.
7. Esperar tres días.
8. Al pasar los tres días, probar las hojas de cada tallo.
9. Ahora, registra en la tabla los resultados del sabor de las hojas.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

- ◆ ¿Por qué crees que se presentó el sabor registrado en las hojas?



AZÚCAR

AGUA

1



2



3



4



5



6

7

Sabor del tallo	
Vaso de agua	Vaso de agua y azúcar



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

