

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 5





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

- Como en casa 4



MATEMÁTICAS

- Juego con las figuras planas..... 6



CIENCIAS SOCIALES

- Para operar una grúa en una construcción..... 8



CIENCIAS NATURALES

- ¡Clasifiquemos animales!..... 10

Como en casa

Los siguientes animales están perdidos. Tendrás que dibujar el lugar donde viven.

Lee atentamente la descripción que hacen del lugar y dibújalo dentro del cuadro, para que el animal perdido se sienta como en casa.



¡Hola! Mi nombre es Samy. Vivo en el Polo Sur. No todos los pingüinos vivimos en climas helados, pero a mi me encanta. Mi casa, el polo, es blanca del hielo que tiene. El mar de donde saco los peces que me como tiene placas de hielo. Es obvio que esto se debe a la poca visita que tenemos del sol. En invierno no lo vemos y en verano vemos una luz solar muy tenue.

Vivo con otros pingüinos y ballenas que son más gordas que yo y que seguro en estos momentos se estarán preguntando en dónde estoy.



¿Cómo estás? Yo estoy perdido. Mi nombre, es Samir. Vivo en el desierto. Podría decirte que mi casa es amarilla con arena por todo lado, porque el sol nos acompaña todo el año con mucha fuerza. Lluéve muy poco en el desierto. Pueden pasar hasta 10 años sin que caiga agua del cielo. Por eso la vegetación es muy escasa, una que otra plantita por ahí como los cactus, plantas gruesas que crecen con espinas. Conmigo viven serpientes y otros animales extraños.

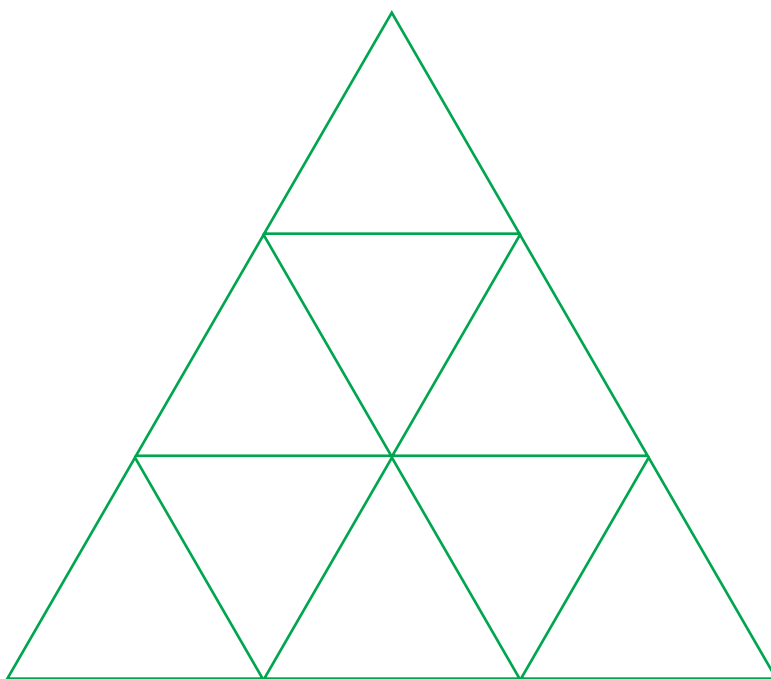
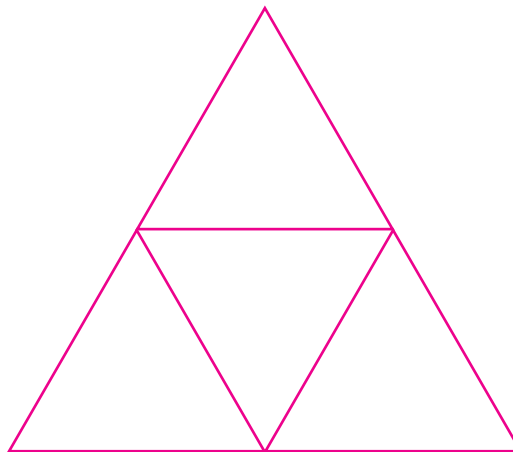
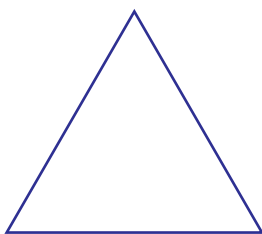


Hola, mi nombre es Eusebio. Vivo en la parte del mar donde aún se recibe algo de luz solar. Mi casa es azul. Es increíble, allí vivimos peces de todos los colores, de rayas naranjas con negro, de puntos dorados, de un solo color; además hay unas plantas muy verdes llamadas algas. También tenemos nuestras propias estrellas naranjas, rojizas o azules. Hay rocas donde nos gusta a veces jugar a escondernos.

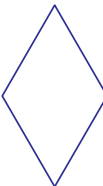


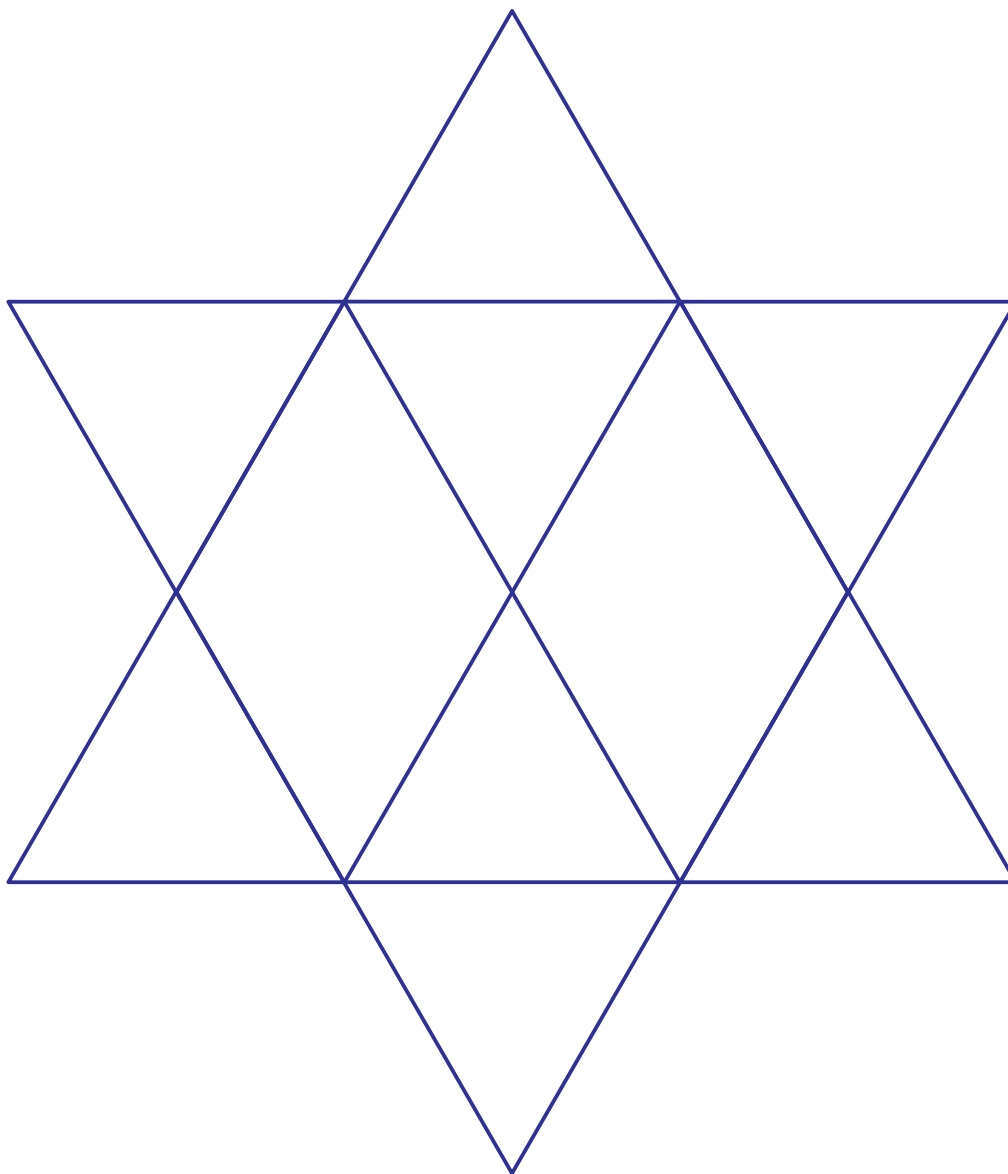
Juego con las figuras planas

1. En cada uno de los arreglos quita las líneas que sea necesario para que no quede ningún triángulo.





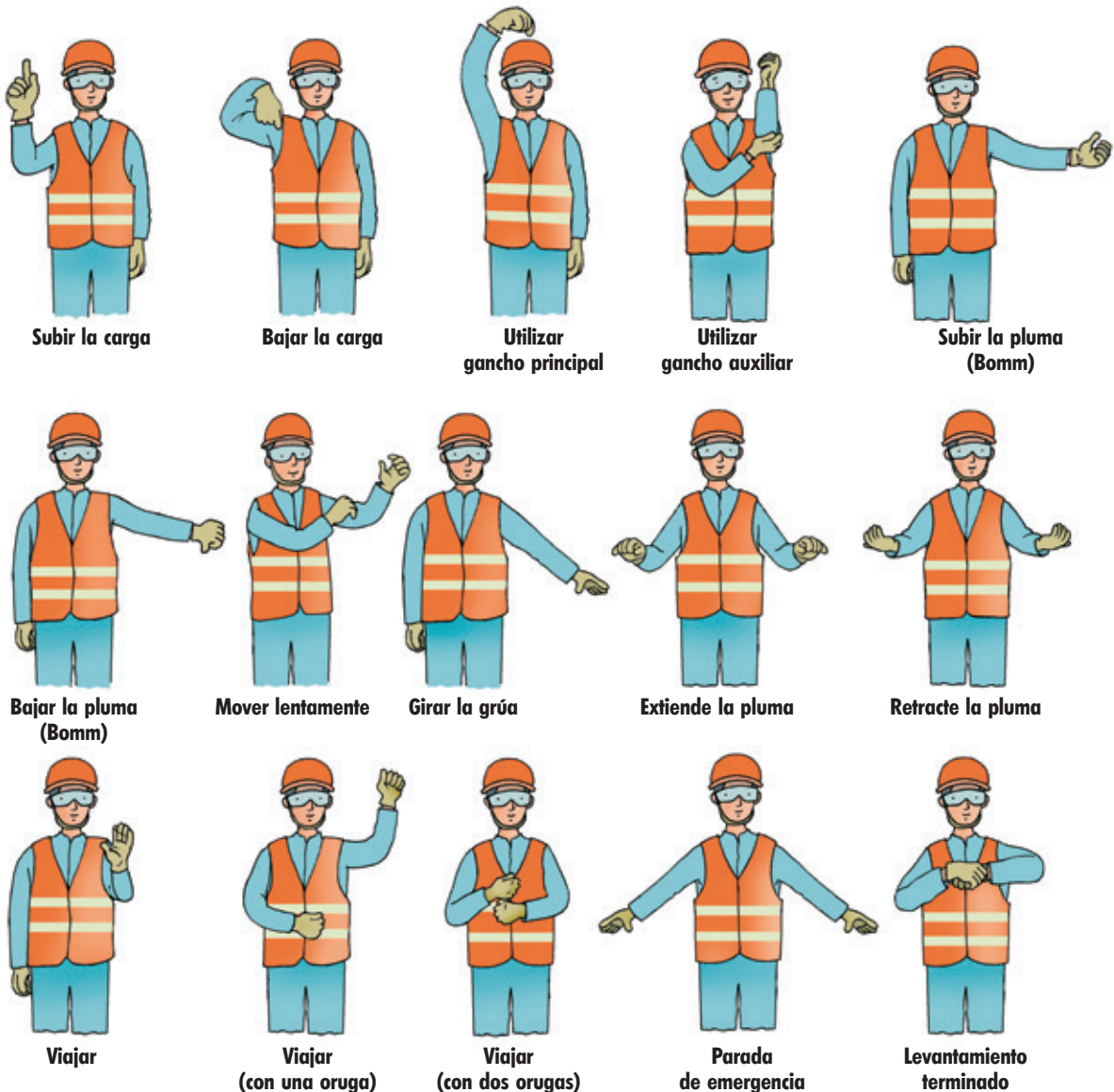
2. Si esta figura  es un rombo, ¿cuántos rombos hay en la estrella?



Para operar una grúa en una construcción

1. Lee este código empleado para operar una grúa.

Todo operador de grúa debe contar con un auxiliar o señalista (*rigger*) que se ubica frente al operador lo más lejos posible de la carga. Este debe haber sido capacitado y conocer el código internacional de señales de mano para trabajo con grúas, instaurado por la American Society of Mechanical Engineers ASME B 30.5. La velocidad del movimiento de las manos y brazos determina la rapidez de la maniobra.





2. Inventa una secuencia de órdenes para descargar material en una obra de construcción. Luego, dibuja las imágenes que escojas del código que leiste en la página 6.



¡Clasifiquemos animales!

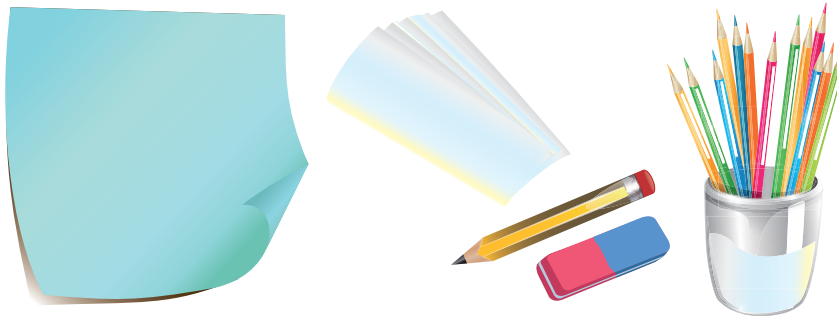
Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Te invitamos a realizar un afiche o un dibujo en el que debes tener en cuenta que:

- ◆ Existen animales omnívoros, carnívoros y herbívoros.
- ◆ Se desplazan volando, reptando, caminando o saltando

Materiales

Medio pliego de cartulina blanca o de un color muy claro, papel para calcar, lápiz, borrador y colores.



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

1. Toma la cartulina y dibuja en ella una selva.
2. Calca los animales propuestos en la siguiente página y coloréalos.
3. Localízalos según su forma de desplazamiento, en el aire, árboles, agua o suelo.
4. Ubica a los animales herbívoros mirando plantas o frutos que puedan comer.
5. Ubica a los animales carnívoros acechando a otros animales.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Piensa un título para el dibujo y escríbelo grande en la parte superior de la cartulina. Comparte tu trabajo destacando la importancia de respetar y cuidar la fauna.





**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

