

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 6





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

- Dulce memoria.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con las restas.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Aprendo a dibujar el mapa de mi país.....8



CIENCIAS NATURALES

- Capturados y observados.....10

Dulce memoria

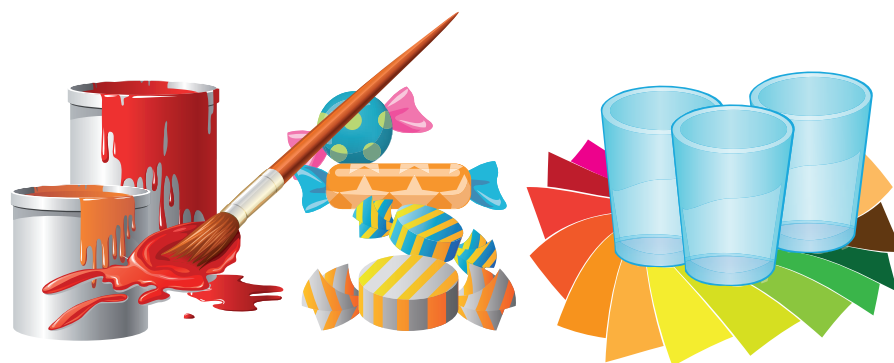
¿Qué tal ejercitar la memoria para recordar y evocar cada día mejor lo que vemos, oímos, sentimos, experimentamos, en fin... vivimos, para hacer unas magníficas descripciones?

Sigue las instrucciones y podrás hacer muy fácilmente un juego de memoria bien divertido.

Puede participar cualquier cantidad de jugadores.

Materiales

Nueve vasos de cartón, vinilos o papeles de colores variados y dulces.



Instrucciones

1. Pon en una bolsa el nombre de cinco personas y cinco lugares del colegio.
2. Decora cada uno de los vasos de cartón de diferente manera, pintándolos con maravillosos diseños, o pegando papeles de distintos colores.
3. Cuando la pintura esté seca –si has optado por pintarlos–, haz que se salgan del cuarto los participantes o que cierren los ojos con el compromiso serio de no mirar, para preparar el juego.
4. Los vasos deben quedar boca abajo. Coloca dos dulces debajo de dos de los vasos; tres dulces debajo de otros dos vasos; cuatro dulces debajo de dos vasos más, y cinco dulces debajo de otros dos vasos. Puedes poner el número de dulces que desees debajo del último vaso.



5. Cuando todo esté listo, invitas a los participantes a entrar de nuevo al cuarto o abrir los ojos. Se sortean los turnos que se seguirán.
6. Cada jugador debe hacer la descripción de un lugar o persona. El que haga la mejor descripción, tiene la oportunidad de levantar un vaso y ganarse los dulces.
7. De nuevo se saca al azar un lugar y una persona para que sean descritas. El ganador elige un vaso y gana los dulces que estén debajo.

Quien tenga más dulces al final, ¡es el ganador!

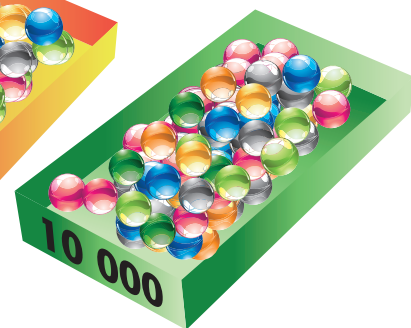
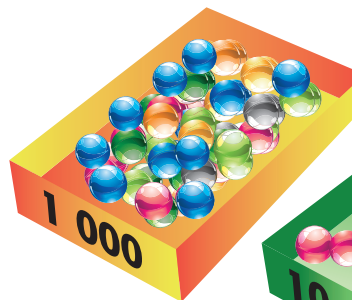
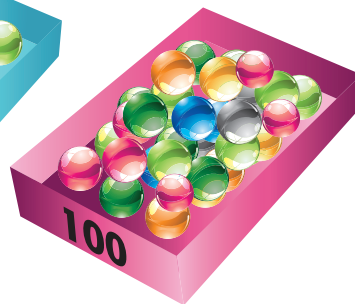
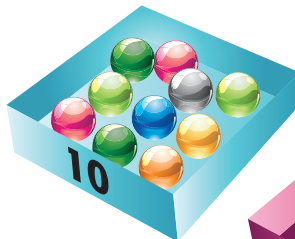
Juego con las restas

1. A continuación encontrarás tres floreros, cada uno lo debes relacionar con su respectivo ramillete de flores:



2. Cada uno de los recipientes tiene indicado el número de canicas que contiene.

◆ Si se retira una canica de cada recipiente, ¿cuántas canicas quedarán?





3. Para llevar al perrito hasta su casa, debes restar 10 a cada valor, iniciando desde el lugar donde está el perrito. No puedes ir en diagonal, solo hacia la derecha, izquierda, arriba o abajo.

860	870	830	810	800
850	860	820	820	820
860	850	840	830	840
850	860	850	860	850
860	870	890	880	870
890	880	860	870	860

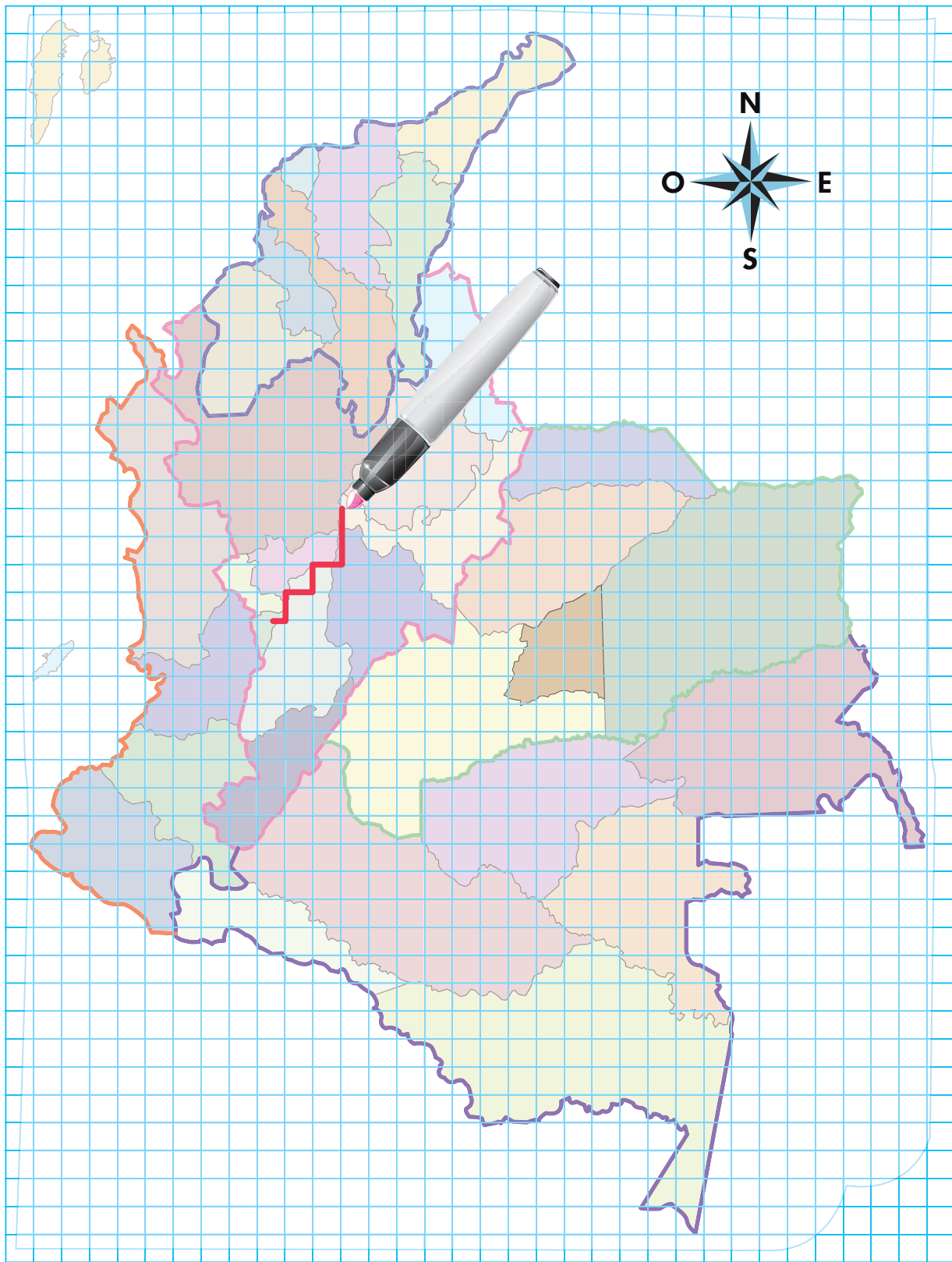


Aprendo a dibujar el mapa de mi país

Sigue las instrucciones y ¡diviértete!

1. Pinta el mapa de Colombia.
2. Pega una hoja calcante sobre el croquis de las líneas rectas.
3. Retira la hoja y retíñe el mapa tantas veces como quieras.
4. Invita a un amigo o compañero a dibujar contigo el mapa de Colombia guiándose con las líneas rectas.





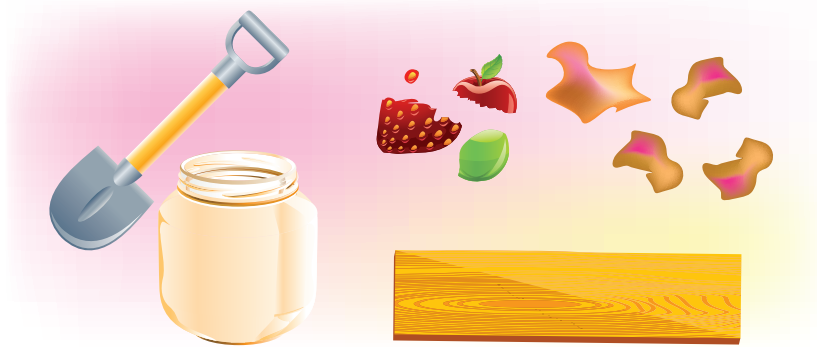
Capturados y observados

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

En los jardines hay animales que podemos analizar, pero primero debemos capturarlos con una trampa, vamos a elaborar una.

Materiales

Pala pequeña para cavar, frasco de vidrio, cuatro trozos de ladrillo, una tabla pequeña, trocitos de fruta.



Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Busca un jardín o un arbusto para poner la trampa.
2. Cava un agujero tan grande como el frasco de vidrio, el cual debe encajar de forma precisa en el hoyo y el borde superior debe estar a la altura del suelo. En su interior coloca los trocitos de fruta.
3. Alrededor del frasco ubica los cuatro trozos de ladrillo.
4. Coloca la tabla sobre los trozos de ladrillo; así, se protege el interior del frasco del sol, lluvia, pedazos de hojas y tallos que puedan caer.
5. Cada día observa qué animales han caído en la trampa.
6. Observa cuidadosamente los animales capturados y dibuja un representante de cada uno de ellos.



7. Completa la tabla sobre los animales capturados. Sigue el ejemplo.

Animal	Invertebrado o vertebrado	Grupo al que pertenece	Cantidad de individuos capturados
	Invertebrado	Gusano	3



**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colección

