

RE  
TOS  
PARA  
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3  
Cuadernos de Colecciones y Juegos  
Semana 7





**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

- Arma palabras ..... 4



### MATEMÁTICAS

- Juego con la cuadrícula ..... 6



### CIENCIAS SOCIALES

- La paloma de la paz ..... 8



### CIENCIAS NATURALES

- La historia de tu vida ..... 10

## Arma palabras

### ¿Quiénes juegan?

Puedes hacerlo solo o acompañado.

### ¿Qué debes hacer?

1. Escribir diez palabras, separadas por sílabas, en el menor tiempo posible.
2. El primer nivel corresponde a palabras de dos sílabas.
3. El segundo nivel corresponde a palabras de tres sílabas.
4. El tercer nivel corresponde a palabras de cuatro sílabas.
5. Arma la primera palabra. Por ejemplo, **ca sa** (esa primera palabra no da puntos en el juego). La siguiente palabra debe empezar por la última sílaba de la anterior, es decir, por **sa**; **sa po** y así sucesivamente hasta completar el nivel. En cada palabra armada debes señalar si la sílaba inicial es tónica o átona.
6. Cada palabra armada en el tiempo límite establecido (1 minuto, por ejemplo) te dará 10 puntos.
7. En caso de jugar dos personas, si alguna no logra armar la palabra, pierde el turno e inmediatamente la oportunidad es para la otra persona, quien armará esa y la que le corresponde en su turno.

¡Vamos a armar palabras!

### Primer nivel, palabras de dos sílabas

- |  |   |
|--|---|
| 1. <input type="text"/> <input type="text"/> | 6. <input type="text"/> <input type="text"/>  |
| 2. <input type="text"/> <input type="text"/> | 7. <input type="text"/> <input type="text"/>  |
| 3. <input type="text"/> <input type="text"/> | 8. <input type="text"/> <input type="text"/>  |
| 4. <input type="text"/> <input type="text"/> | 9. <input type="text"/> <input type="text"/>  |
| 5. <input type="text"/> <input type="text"/> | 10. <input type="text"/> <input type="text"/> |

Puntos parciales

Jugador 1

Jugador 2




### Segundo nivel, palabras de tres sílabas

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Puntos parciales	
Jugador 1	
Jugador 2	



### Tercer nivel, palabras de cuatro sílabas

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

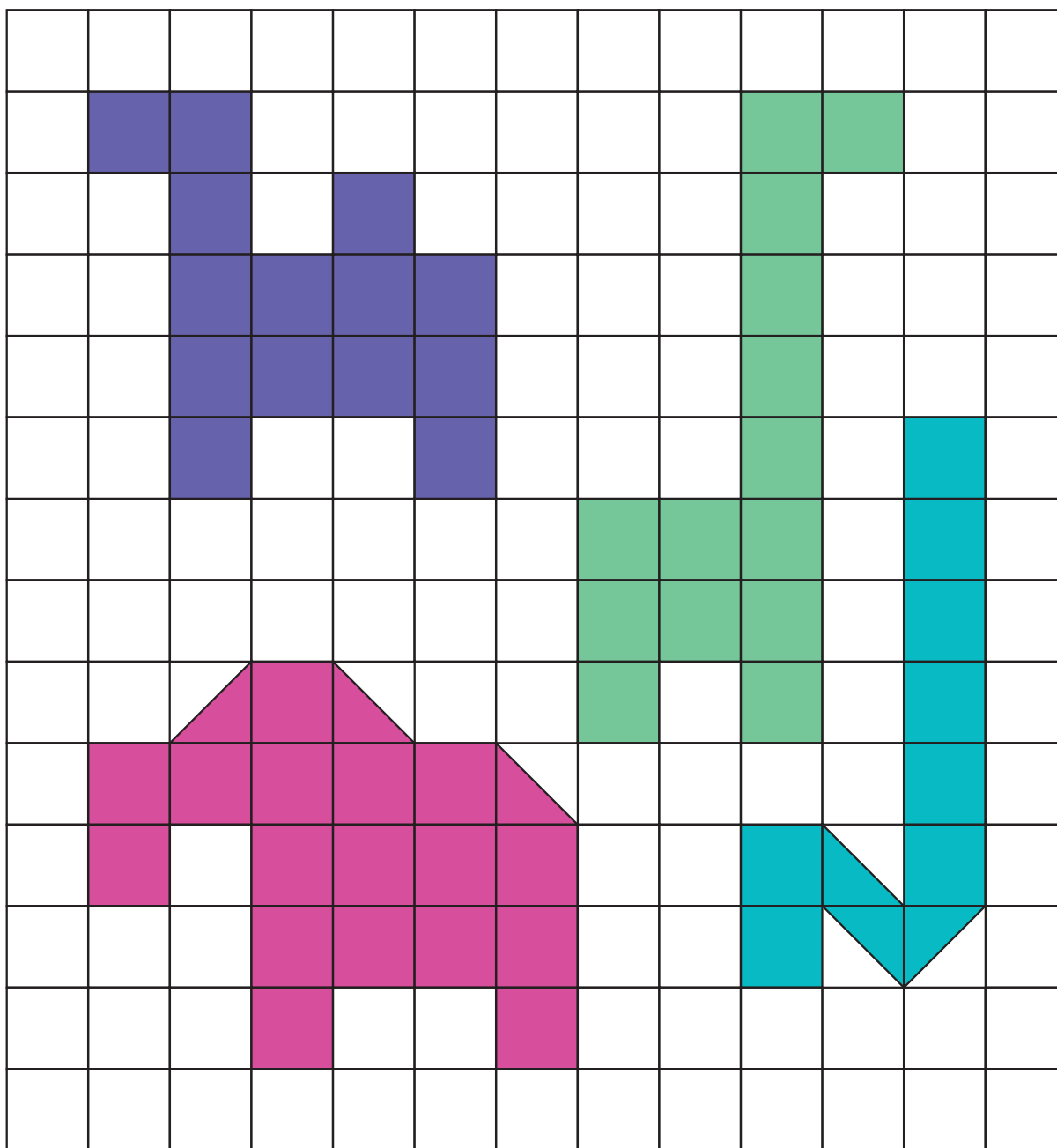
Puntos parciales	
Jugador 1	
Jugador 2	





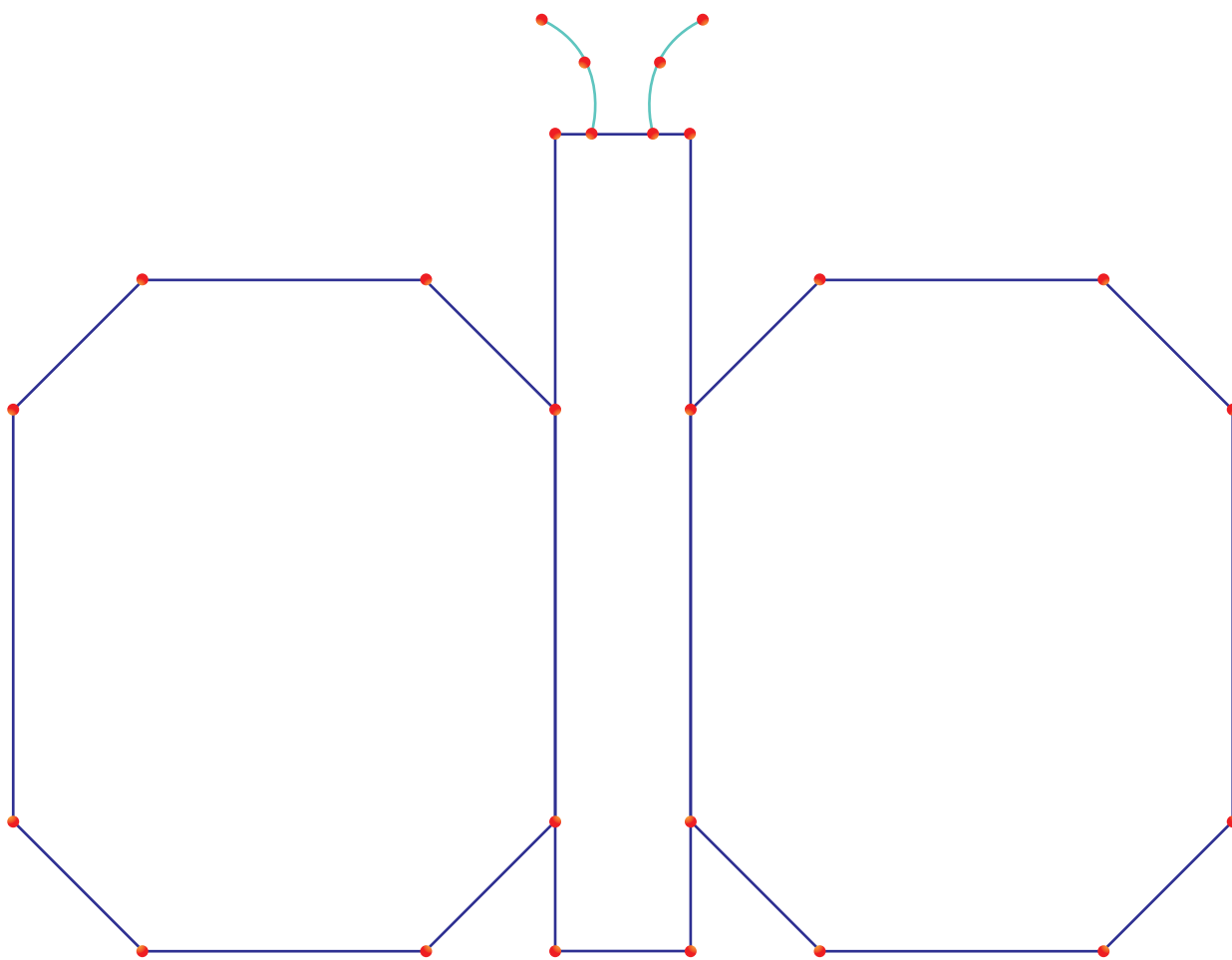
## Juego con la cuadrícula

1. Si cada cuadrado equivale a una unidad cuadrado, escribe cuántas unidades tiene cada figura.





2. ¿Cuántas figuras como esta  cubren a la mariposa?





## La paloma de la paz

Comúnmente, la paz ha sido representada con una paloma. Por eso, con este juego vas a aprender a hacer una paloma de la paz, plegando papel.

### Materiales

Hoja de papel cuadrada preferiblemente blanca, marcadores o colores.

### Procedimiento

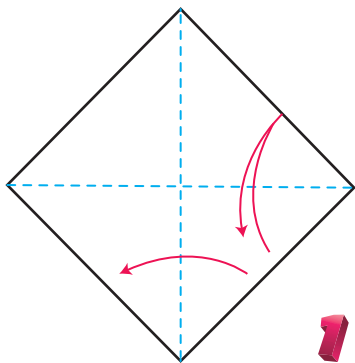
Sigue los pasos. Observa atentamente las indicaciones de las flechas y líneas punteadas. Ten en cuenta que las líneas punteadas te informan por dónde debes doblar.

- 1 Dobra la hoja a todo lo largo, como si realizaras una cruz.
- 2 Dobra todo el lado izquierdo hacia la derecha, más o menos a partir de la línea punteada que se muestra en el dibujo.
- 3 ¿Ves la línea punteada de la imagen? Separa una parte del triángulo y dobla esta hacia la izquierda.
- 4 Dobra toda la figura por la mitad, tal y como aparece en la ilustración. Dobra las solapas hacia atrás, justo a partir del ángulo mostrado. Guíate con la imagen.
- 5 ¿No encuentras la forma? Tranquilo, solo tienes que girar tu paloma 180°.
- 6 Baja las alas de la figura hacia abajo y el pequeño triángulo que sobresale, mételo hacia dentro. Estás formando la cabeza.
- 7 Ya tienes una paloma, símbolo de la paz.

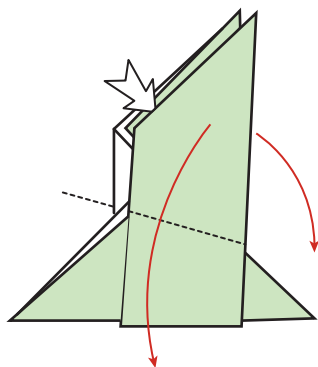
Escribe en un pliegue interior un **mensaje secreto** que exprese tu compromiso personal para poder acercarte a la paz. Puedes decorar la paloma con colores, dibujos o todo lo que creas puede embellecerla.

Si realizaste la actividad entre compañeros, intercala las palomas y toma al azar una. Esa será la que te diga cuál es el compromiso que encierra entre sus alas. También puedes usarla para decorar tu habitación.

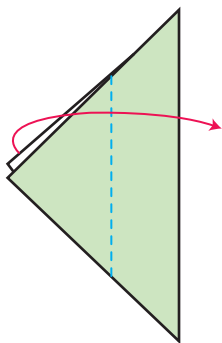




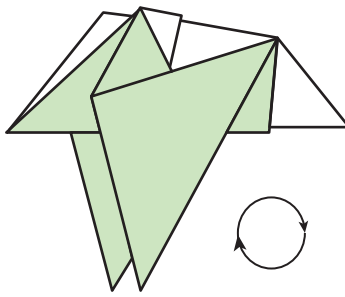
1



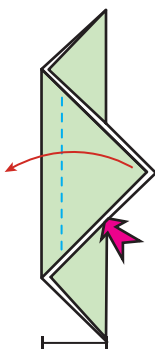
5



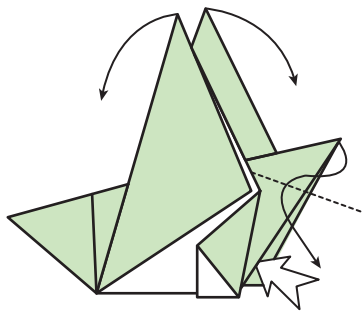
2



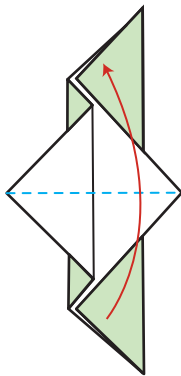
6



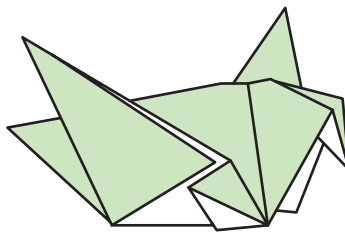
3



7



4



8

## La historia de tu vida

Elaboremos un álbum que muestre los cambios físicos que has tenido y que probablemente tendrás en un futuro.

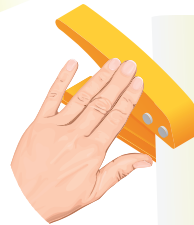
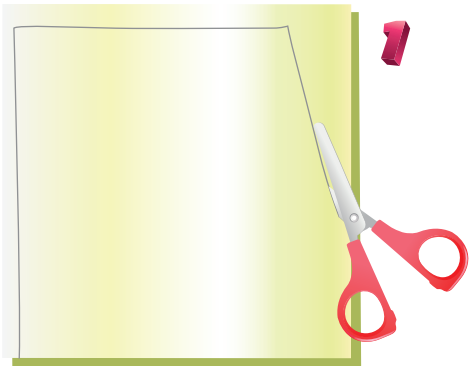
### Materiales

Fotos tuyas desde que eras un bebé, dos octavos de cartulina, un metro de lana, hojas tamaño oficio, perforadora de un hueco, lápiz, borrador, colores y pegante.



### Procedimiento

1. Recorta los octavos de cartulina al tamaño de las hojas; estas serán las tapas de tu álbum.
2. Escribe un título para tu álbum en una de las cartulinas y decóralo.
3. Pega una foto en cada hoja y escribe sobre las características y habilidades que poseías en ese momento; ten presente la edad, estatura, formas de desplazamiento, capacidad de hablar y actividades que realizabas.
4. Dibuja cómo te imaginas a los 12, 16, 26 y 70 años; escribe sobre las características mencionadas en el punto anterior.
5. Ubica las hojas en orden cronológico entre las dos cartulinas.
6. Perfora el costado izquierdo de tu álbum.
7. Pasa entre los agujeros el pedazo de lana para asegurar las páginas y tapas de tu álbum.
8. Muestra tu trabajo a familiares y amigos, comenta cómo has cambiado desde que naciste.





**RETOS  
PARA  
GIGANTES**  
Transitando por el saber

Colección

