

RE
TOS
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 8





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 Jaimés
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

- Juegos de palabras agudas, graves y esdrújulas.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con los números6



CIENCIAS SOCIALES

- La leyenda del arcoíris8



CIENCIAS NATURALES

- ¡Elaboremos un juego!..... 10

Juegos de palabras agudas, graves y esdrújulas

Para aquellos jugadores que quieren ser los mejores.

Instrucciones

1. Pueden jugar dos o más personas.
2. Para decidir quién sale de primero en el juego, se lanza el dado y el que saca el número menor empieza.
3. Se lanza el dado y se avanza la cantidad de casillas que indica el número obtenido.
4. Si cae en un espacio donde hay una palabra, se debe decir si es aguda, grave o esdrújula.
5. Si cae en una casilla que diga: aguda sin tilde, grave con tilde, esdrújula, se tiene que dar un ejemplo.
6. Si la respuesta es correcta, se mantiene en el lugar y continúa el siguiente jugador.
7. Si la respuesta es incorrecta, se tiene que devolver tres espacios.
8. El primero en llegar a la meta es el ganador.
9. El jugador que llegue de último tiene que leer el siguiente trabalenguas esdrújulo lo más rápido posible.





¡Llegada!

Grave con tilde

Regresa a la salida

Atmósfera

Alucinación

Avanza tres casillas

Cavermícola

Estropajo

Maní

Retrocede cuatro casillas

Esdrújula

Camino

Estatuta

Luna

Avanza cuatro casillas

Ágil

Aguda sin tilde

Canción

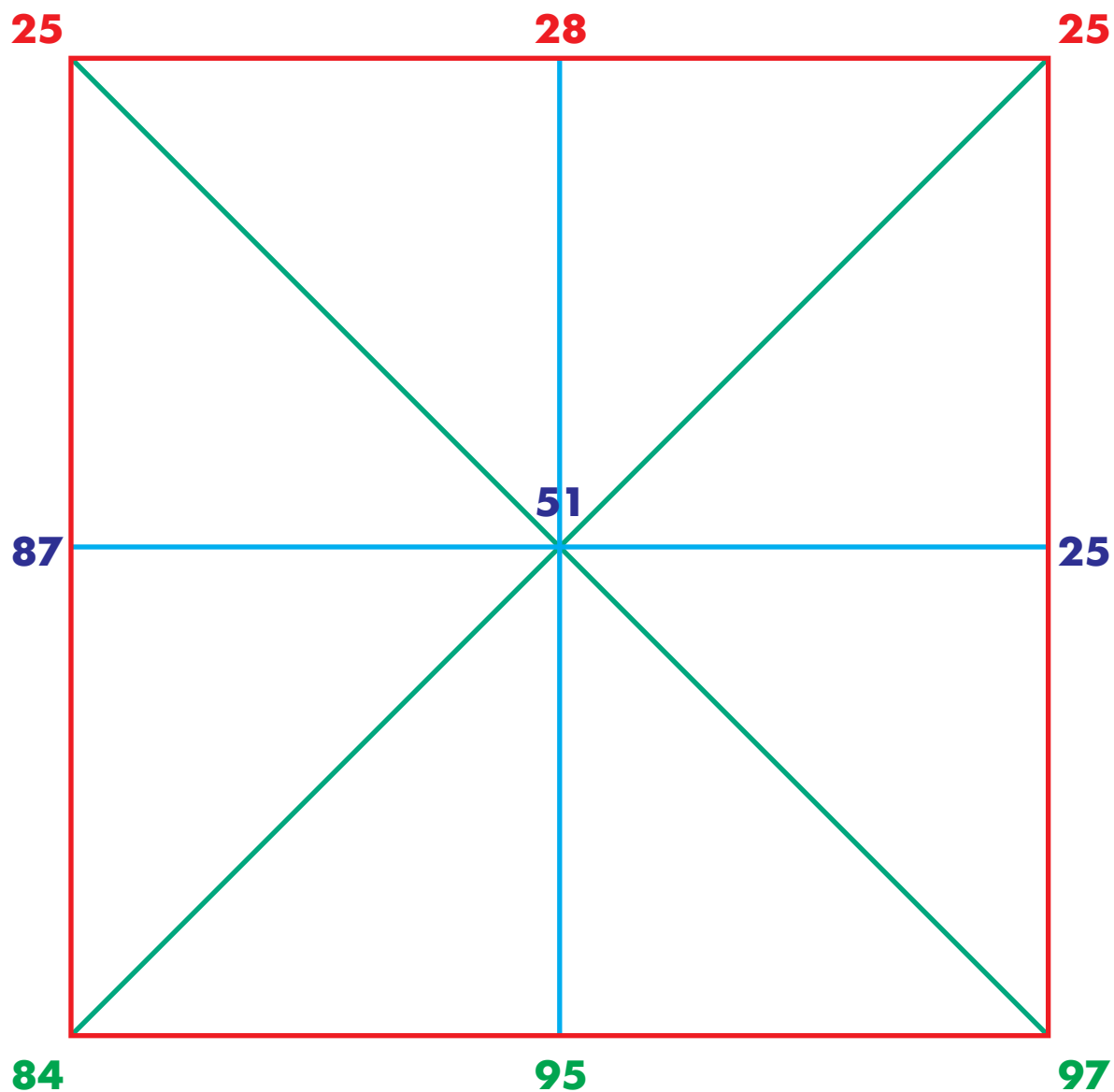
Calabaza

¡Salida!



Juego con los números

1. Encuentra tres números en línea que al ser sumados el resultado sea par.





2. Escribe en medio de cada número el signo + o el signo -, para que el resultado de la expresión sea menor a 100, ¿de cuántas formas se puede hacer?

98 76 54 32 10

3. Para responder el siguiente reto, solo debes sumar las cantidades que representan las letras

A	B	C	D	E	F	G
54	52	50	48	46	44	42
H	I	J	K	L	M	N
40	38	36	34	32	30	28
O	P	Q	R	S	T	U
26	24	22	20	18	16	14
V	W	X	Y	Z		
12	10	8	6	4		

* ¿Puede ser cierto que agosto es menor que cometa?

Una excelente manera de aprender es a través de la literatura.
Espero que disfrutes la lectura.

La leyenda del arcoíris

Explica la leyenda que hace mucho tiempo los colores empezaron a pelearse. Cada uno de ellos decía que él era el color más importante.

El verde dijo: "¡Yo soy el color más importante, por supuesto! Soy el símbolo de la vida y de la esperanza. Me han escogido para la hierba, los árboles, los prados, las hojas. Si yo no existiera, los animales se morirían. Miren a su alrededor y verán que me encuentro en la mayoría de las cosas".

Pero el azul no estaba de acuerdo: "Tú solo piensas en la tierra, pero si miras al cielo y al mar verás que todo es azul. El agua, que es vida, es azul. Sin mí, no existiría la vida".

El amarillo le interrumpió riendo: "¡Son tan serios! Yo traigo alegría al mundo, sonrisas, calor... El sol es amarillo, la luna es amarillenta, las estrellas son amarillas. Cada vez que miran un girasol, el mundo entero comienza a reír. Sin mí no habría alegría".

El naranja le interrumpió: "Yo soy el color de la salud y la fuerza. No estoy por todas partes, pero soy indispensable. Traigo las vitaminas más importantes: piensen en las zanahorias, las calabazas, las naranjas... Y cuando se va el sol, pinto de colores el cielo. Mi belleza impresiona tanto que todo el mundo se queda admirándome con la boca abierta".

El rojo respondió: "Yo soy el color del peligro, pero también del coraje. Llevo el fuego en la sangre. Sin mí no habría ni pasión ni amor".

El violeta habló solemnemente: "Soy el color de la realeza y del poder: reyes, obispos y jefes de Estado siempre me han escogido. Soy la autoridad y la sabiduría. La gente me escucha y me obedece".

El añil habló mucho más tranquilo, casi en voz baja, pero con seguridad: "Piensen en mí: soy el color del silencio. Casi nunca piensan en mí, pero sin mí, todos serían superficiales.



Represento el pensamiento y la reflexión, las aguas profundas. Me necesitan para la oración y la paz”.

Cada color estuvo presumiendo de sus cualidades, pensando que era mejor que los otros. La pelea se estaba volviendo cada vez más ruidosa. De repente, apareció una luz blanca y brillante: era un rayo. La luz vino acompañada de un gran ruido, un trueno. Empezó a caer lluvia y más lluvia y los colores se encontraron en medio de una tormenta. Estaban asustados y se fueron acercando los unos a los otros para protegerse.

La lluvia habló: “Colores, están locos por pelearse de esa manera. ¿No saben que cada uno de ustedes es especial, único y diferente? Dios ha querido desplegarlos por el mundo en un gran arco de colores para recordar que los quiere a todos y que pueden vivir juntos y en paz”. Y así es como Dios utilizó la lluvia para limpiar el mundo. Y puso el arcoiris en el cielo para que, cuando lo vean, recuerden que deben tenerse en cuenta los unos a los otros.

El arcoiris es un símbolo de paz y concordia, es un puente figurado entre el cielo y la tierra que simboliza la alianza entre la divinidad protectora y los hombres.

Así sucede entre los colombianos, todos somos iguales, importantes e indispensables para que nuestra sociedad sea justa y equitativa.

Cuento popular

¡Elaboremos un juego!

Me aproximo al conocimiento como científico natural.

Construyamos un rompecabezas del sistema digestivo.

Materiales: un octavo de cartón paja, papel para calcar, lápiz y borrador, colores, tijeras y micropunta.



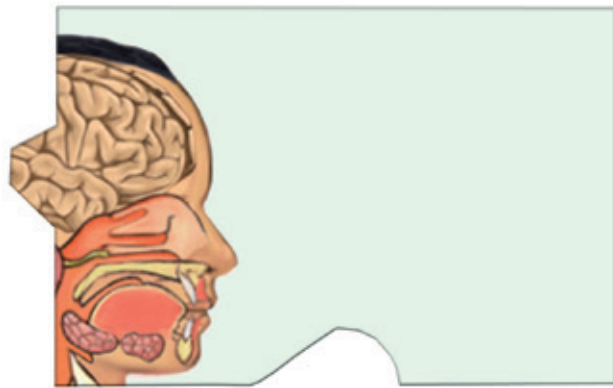
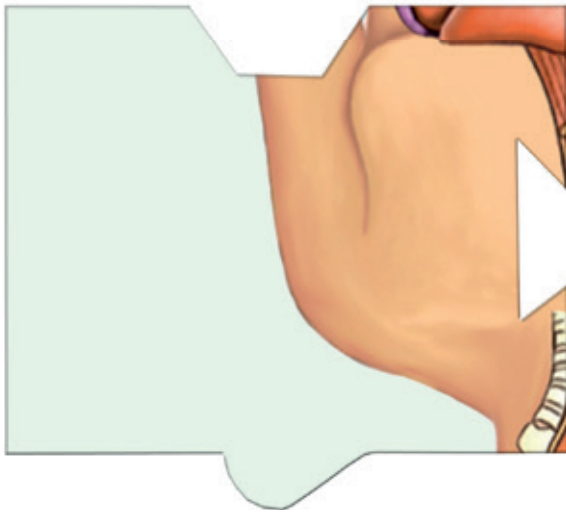
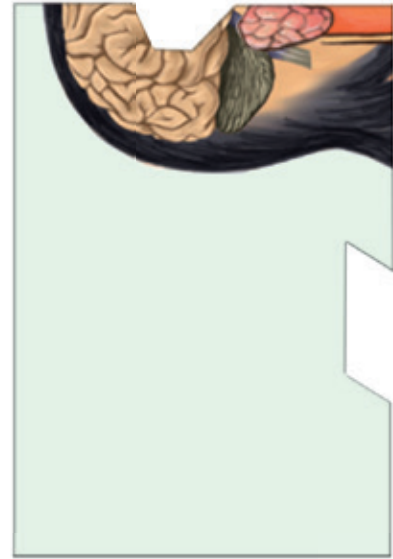
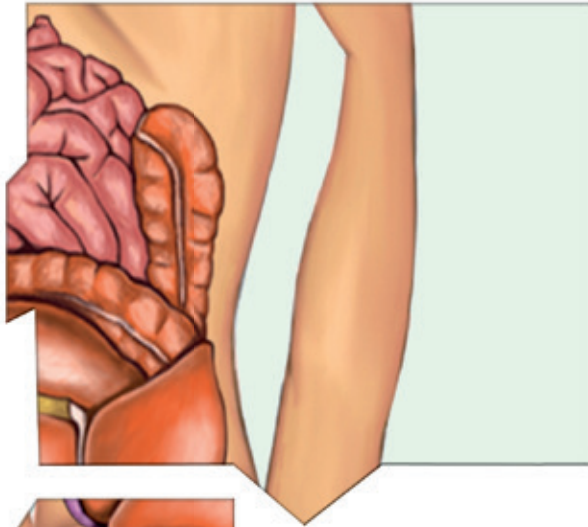
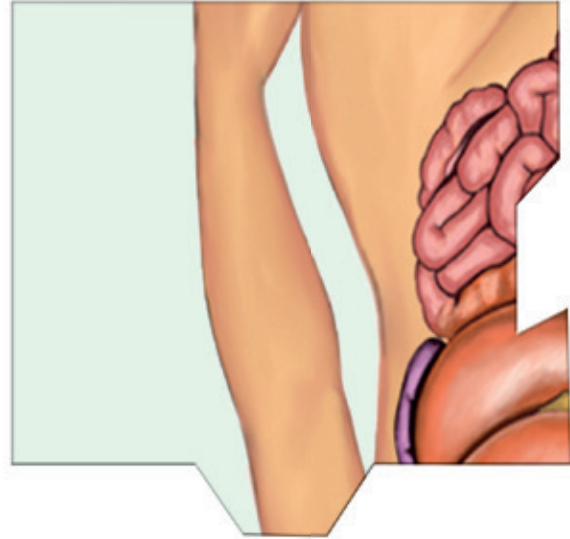
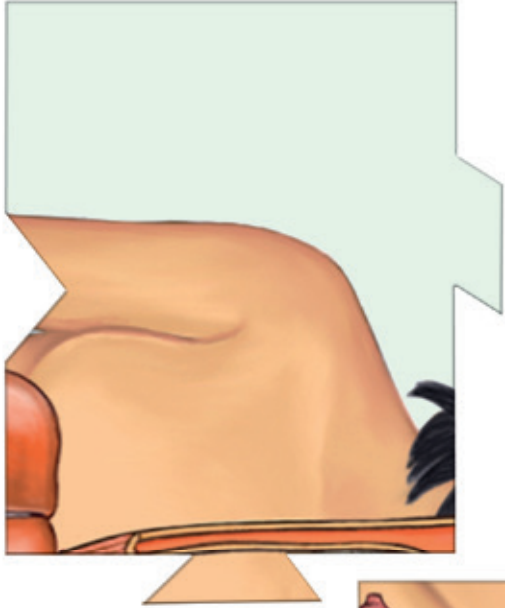
Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Calca en el cartón paja las fichas del rompecabezas que aparecen en la siguiente página.
2. Con el micropunta delinea cada ficha del rompecabezas.
3. Colorea las fichas del rompecabezas.
4. Recorta las fichas.
5. Arma el rompecabezas.
6. Nombra los órganos del sistema digestivo.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

Comparto mi rompecabezas con mi familia y amigos.





**RETOS
PARA
GIGANTES**
Transitando por el saber

Colectión

