

Math Tasks with Pattern Blocks

SPANISH
VERSION

Grades
K-2

Teacher
Guide



Application

- Explore Pattern Blocks to solve rich tasks.
- Make use of structure and express reasoning.
- Extend knowledge of shapes, spatial reasoning, and patterns.

ANTWALKS

An ant is training for the Ant Olympics.
How many antwalks of different lengths
can you design for it to train on?

- 1 Use 2 red, 2 blue, and
2 yellow Pattern Blocks.



TABLE OF CONTENTS

Antwalks.....	3
Closest to the Finish Line.....	5
Copy Cat	7
Cover the Caterpillar	9
How Many Chairs?	11
Look How I'm Growing.....	13
One Hundred.....	15
Pattern Block Pizza.....	17
Pattern Block Toy Factory.....	19
Shapes Inside of Shapes	21
Red, Green, or Yellow?	23
Scoop and Sort.....	25
Measurement Mania	27

Spin to Win.....	29
Things with Legs	31
Three in a Row	33
Who Am I?	35
Who Caught the Bigger Fish?	37
Blackline Masters.....	39

PLEASE NOTE: Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on the printed pages.

This Spanish Supplement includes all student materials that require translation. This PDF is to be used in conjunction with the English version of this Math Tasks book. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

Math Tasks with Pattern Blocks, Grades K-2 Spanish Supplement
86579SP

hand2mind.

500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • hand2mind.com

© 2020 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA
All rights reserved.

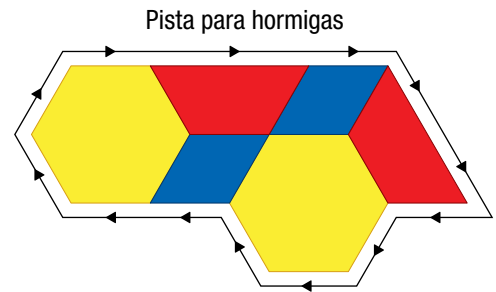
Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

Pistas para hormigas

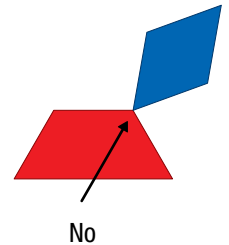
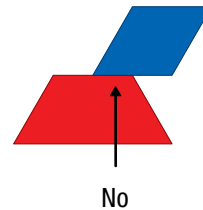
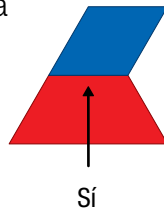
SIN AYUDA

Una hormiga se está entrenando para las Olimpiadas de Hormigas. ¿Cuántas pistas de longitudes diferentes puedes diseñar para que ella se entrene?

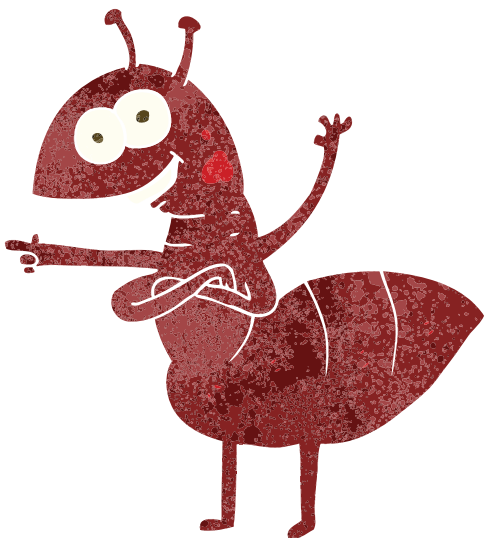
- 1 Usa 2 bloques de patrones rojos, 2 azules y 2 amarillos. Crea una pista para hormigas que contenga los 6 bloques. Este dibujo muestra cómo puede ser una pista para hormigas.



- 2 Asegúrate de que por lo menos un lado completo de cada bloque coincida con un lado completo de otro bloque.



- 3 Delinea la figura de la pista en una hoja de papel.
- 4 Usa un triángulo verde para medir. Halla la longitud de la pista para hormigas. Escribe el número junto al dibujo de la pista.
- 5 Trata de diseñar otra pista para hormigas. Usa los seis mismos bloques, pero hazla de una longitud diferente. Dibuja la pista. Halla su longitud.

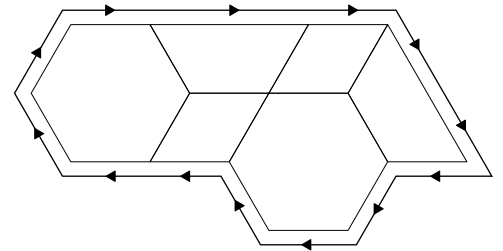


- 3 Delinea la figura de la pista en una hoja de papel.
- 4 Usa un triángulo verde para medir. Halla la longitud de la pista para hormigas. Escribe el número junto al dibujo de la pista.
- 5 Trata de diseñar otra pista para hormigas. Usa los seis mismos bloques, pero hazla de una longitud diferente. Dibuja la pista. Halla su longitud.

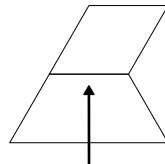
Pistas para hormigas

Pistas para hormigas

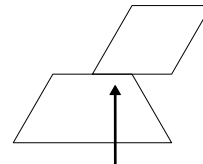
Una hormiga se está entrenando para las Olimpiadas de Hormigas. ¿Cuántas pistas de longitudes diferentes puedes diseñar para que ella se entrene?



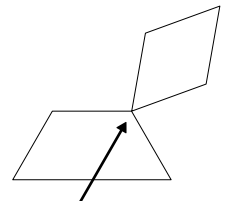
- 1** Usa 2 bloques de patrones rojos, 2 azules y 2 amarillos. Crea una pista para hormigas que contenga los 6 bloques. Este dibujo muestra cómo puede ser un



Sí



No



No

- 2** Asegúrate de que por lo menos un lado completo de cada bloque coincida con un lado completo de otro bloque.

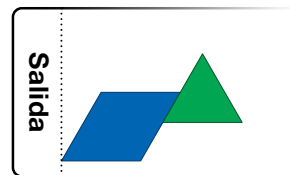
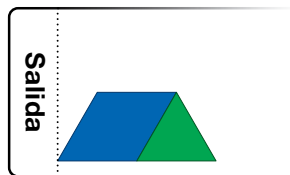
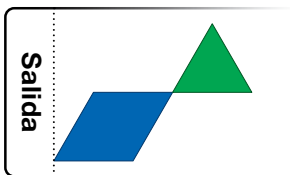
Lo más cerca posible de la línea de llegada

SIN AYUDA

¡Juega a Lo más cerca posible de la línea de llegada! | Jugadores: 3 o 4

Objetivo: Construir un camino de bloques de patrones que termine lo más cerca posible de la línea de llegada sin pasarla

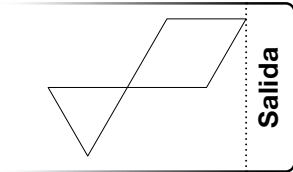
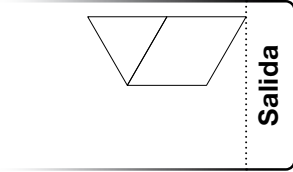
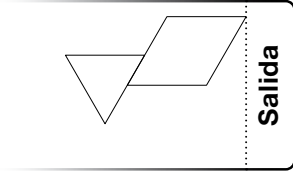
- 1 Cada jugador recibe una pista de papel que tiene marcadas una línea de salida y una línea de llegada.
- 2 Cada jugador lanza un dado y elige ese número de bloques de patrones. Puedes elegir la misma figura o figuras diferentes.
- 3 Cada jugador pone el primer bloque en la línea de salida.
- 4 Los jugadores usan los otros bloques de patrones para formar un camino hasta la línea de llegada. Cada nuevo bloque debe tocar el anterior. Todos los bloques deben estar dentro de los bordes de la hoja de papel



- 5 Repite los pasos 1 a 3 por cinco (5) vueltas. Gana el jugador que llegue más cerca de la línea de llegada sin pasarla. Si todos pasan la línea de llegada, gana el jugador que llegue más cerca de ella.

- Juega varios partidos de Lo más cerca posible de la línea de llegada.
- Prepárate para hablar de las ideas que te ayudaron a ganar el partido.





- Prepararte para hablar de las ideas que te ayudaron a ganar el partido.
 - Juega varios partidos de Lo más cerca posible de la línea de llegada.
 - el jugador que llegue más cerca de ella.
- Repite los pasos 1 a 3 por cinco (5) vueltas. Gana el jugador que llegue más cerca de la línea de llegada sin pasarla. Si todos pasan la línea de llegada, gana el jugador que llegue más cerca de ella.

- 4 Los jugadores usan los otros bloques de patrones para formar un camino hasta la línea de llegada. Cada nuevo bloque debe tocar el anterior. Todos los bloques deben estar dentro de los bordes de la hoja de papel.

B LO MÁS CERCA POSIBLE DE LA LÍNEA DE LLEGADA

DOBLA / ATBOB

A LO MÁS CERCA POSIBLE DE LA LÍNEA DE LLEGADA

¡Juega a Lo más cerca posible de la línea de llegada! | Jugadores:
3 o 4

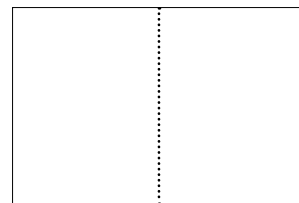
Objetivo: Construir un camino de bloques de patrones que termine lo más cerca posible de la línea de llegada sin pasarla.

- 1 Cada jugador recibe una pista de papel que tiene marcadas una línea de salida y una línea de llegada.
- 2 Cada jugador lanza un dado y elige ese número de bloques de patrones. Puedes elegir la misma figura o figuras diferentes.
- 3 Cada jugador pone el primer bloque en la línea de salida.

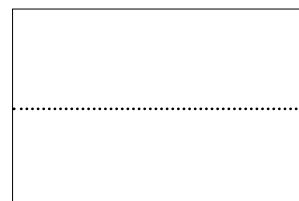
SIN AYUDA

¿Puedes hacer un diseño que se doble sobre sí mismo de manera exacta?

- 1 Trabaja en grupos de 3 para hacer todas las tareas.
- 2 Dobra una hoja de papel por la mitad para formar un eje de simetría vertical u horizontal. Marca el eje.
 - Túrnate para colocar los bloques de patrones.
 - La persona 1 pone un bloque de modo que un borde toque el eje de simetría sin cruzarlo.
 - La persona 2 pone la misma clase de bloque en el otro lado del eje, de manera que quede simétrico.
 - La persona 3 pone un bloque diferente con uno de sus bordes tocando por lo menos uno de los bloques ya puestos.
 - La persona 1 pone un bloque para "equilibrar" todo el diseño, de manera que quede simétrico.
 - Continúa jugando hasta formar una figura que te guste. Trata de mantenerla simétrica.
- 3 Delinea el contorno de todos los bloques.
- 4 Cuidadosamente, desliza la hoja de debajo de los bloques tratando de dejar tu diseño en su lugar.
- 5 Recorta tu figura y dóblala por el eje de simetría para ver si las 2 partes coinciden con exactitud.



eje de simetría vertical



eje de simetría horizontal



- 5 Recorta tu figura y dóblala por el eje de simetría para ver si las 2 partes coinciden con exactitud.
- 4 Cuidadosamente, desliza la hoja de debajo de los bloques tratando de dejar tu diseño en su lugar.
- 3 Delinea el contorno de todos los bloques.
- Continúa jugando hasta formar una figura que te guste. Trata de mantenerla simétrica.
- La persona 1 pone un bloque para "equilibrar" todo el diseño, de manera que quede simétrico.

B

IMITADOR

DOBLA / 71808

A

IMITADOR

¿Puedes hacer un diseño que se doble sobre sí mismo de manera exacta?

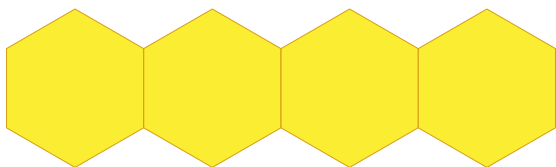
- 1 Trabaja en grupos de 3 para hacer todas las tareas.
- 2 Dobla una hoja de papel por la mitad para formar un eje de simetría vertical u horizontal. Marca el eje.
 - Túrnate para colocar los bloques de patrones.
 - La persona 1 pone un bloque de modo que un borde toque el eje de simetría sin cruzarlo.
 - La persona 2 pone la misma clase de bloque en el otro lado del eje, de manera que quede simétrico.
 - La persona 3 pone un bloque diferente con uno de sus bordes tocando por lo menos uno de los bloques ya puestos.

Cubre la oruga

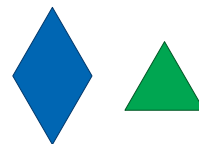
SIN AYUDA

¿De cuántas maneras puedes usar solamente bloques de patrones azules y verdes para cubrir la oruga?

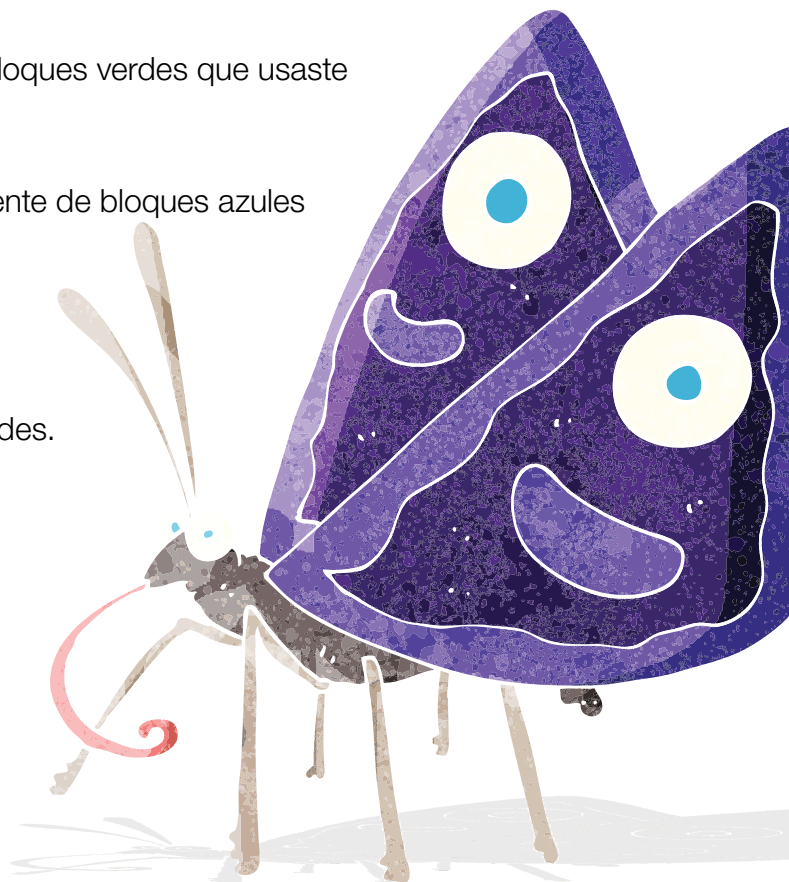
- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 Pon 4 bloques amarillos juntos para formar tu oruga de esta manera:



- 3 Cubre tu oruga usando solamente bloques de patrones azules y verdes.



- 4 Colorea el contorno de la oruga para registrar tu solución.
- 5 Registra la cantidad de bloques azules y de bloques verdes que usaste para cubrir la oruga.
- 6 Repite la actividad usando una cantidad diferente de bloques azules y verdes para cubrir la oruga. Registra estos resultados.
- 7 Continúa repitiendo la actividad usando cantidades diferentes de bloques azules y verdes. Registra los resultados cada vez.
- 8 Busca patrones en tu trabajo.



- 8 Busca patrones en tu trabajo.
- 7 Continúa repitiendo la actividad usando cantidades diferentes de bloques azules y verdes. Registra los resultados cada vez.
- 6 Repite la actividad usando una cantidad diferente de bloques azules y verdes para cubrir la oruga. Registra estos resultados.
- 5 Registra la cantidad de bloques azules y de bloques verdes que usaste para cubrir la oruga.

B

CUBRE LA ORUGA

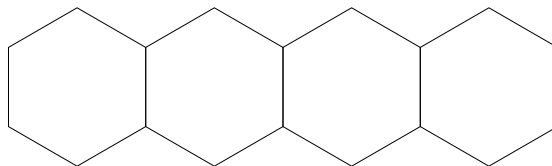
..... DOBLA / ALBOD

A

CUBRE LA ORUGA

¿De cuántas maneras puedes usar solamente bloques de patrones azules y verdes para cubrir la oruga?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 Pon 4 bloques amarillos juntos para formar tu oruga de esta manera:



- 3 Cubre tu oruga usando solamente bloques de patrones azules y verdes.
- 4 Colorea el contorno de la oruga para registrar tu solución.

¿Cuántas sillas?

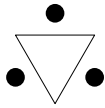
SIN AYUDA

- 1 Imagina que estás por dar una fiesta para 25 personas. En esta actividad, usarás bloques de patrones para saber cuál es la mejor manera de distribuir las mesas para la fiesta.
- 2 Trabaja con un compañero usando dos clases de bloques de patrones –cuadrados anaranjados y trapecios rojos– como mesas. Halla maneras de distribuir las mesas de forma que puedan sentarse los 25 invitados de la fiesta.
- 3 ¿Qué distribuciones se te ocurren usando mesas separadas (o sea que no todos los invitados estén sentados a la misma mesa)?
- 4 ¿Qué distribuciones se te ocurren que sienten a todos tus invitados en una sola mesa larga?
- 5 Registra cada selección en papel triangulado para bloques de patrones.
- 6 Usa mesas triangulares (junto con los cuadrados y los trapecios que ya estás usando) para hallar más maneras de sentar 25 invitados a la mesa.
- 7 Mira todas las distribuciones de mesas que has creado. Elige la distribución que te parezca más efectiva. Prepárate para contarle a la clase por qué la elegiste.



7 Mira todas las distribuciones de mesas que has creado. Elige la distribución que te parezca más efectiva. Prepárate para contarle a la clase por qué la elegiste.

9 Usa mesas triangulares (junto con los cuadrados y los trapecios que ya estás usando) para hallar más maneras de sentar 25 invitados a la mesa.



5 Registra cada selección en papel triangulado para bloques de patrones.

4 ¿Qué distribuciones se te ocurren que sienten a todos tus invitados en una sola mesa larga?

¿CUÁNTAS SILLAS?

B

DOBLA / TRABAJO

¿CUÁNTAS SILLAS?

A

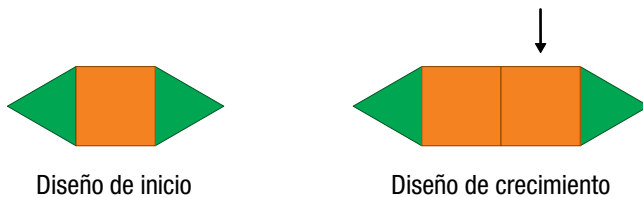
- 1 Imagina que estás por dar una fiesta para 25 personas. En esta actividad, usarás bloques de patrones para saber cuál es la mejor manera de distribuir las mesas para la fiesta.
- 2 Trabaja con un compañero usando dos clases de bloques de patrones –cuadrados anaranjados y trapecios rojos– como mesas. Halla maneras de distribuir las mesas de forma que puedan sentarse los 25 invitados de la fiesta.
- 3 ¿Qué distribuciones se te ocurren usando mesas separadas (o sea que no todos los invitados estén sentados a la misma mesa)?

Mira cómo estoy creciendo

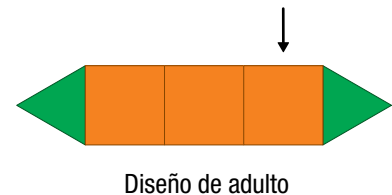
SIN AYUDA

¿Puedes crear un diseño de crecimiento y desafiar a tu compañero a que haga un diseño de “Adulto”?

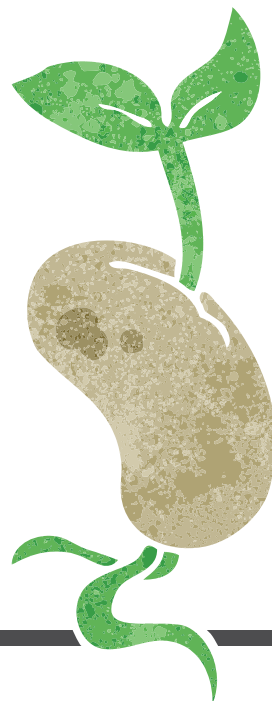
- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 El compañero 1 crea un Diseño de inicio usando bloques de patrones. El compañero 1 construye un Diseño de crecimiento que empieza como el Diseño de inicio y le agrega uno o más bloques en cualquier parte para hacerlo crecer. Por ejemplo:



- 3 El compañero 2 continúa el Diseño de crecimiento agregándole uno o más bloques. El compañero 2 anota cómo crece el patrón.



- 4 Ambos compañeros delinean y colorean los tres diseños.
- 5 Ahora se alternan y repiten la actividad.



5 Ahora se alternan y repiten la actividad.

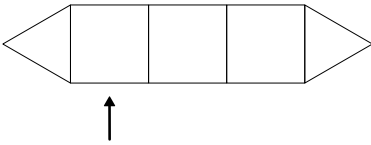
diseños.

4 Ambos compañeros delinear y colorean los tres

El compañero 2 anota cómo crece el patrón.
crecimiento agregándole uno o más bloques.

3 El compañero 2 continúa el Diseño de

Diseño de adulto



MIRA CÓMO ESTOY CRECIENDO

B

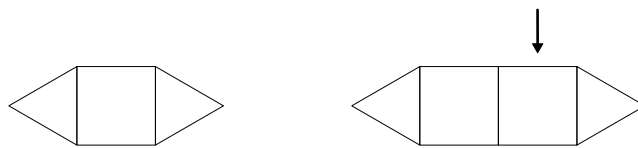
DOBLA / ALBOD

MIRA CÓMO ESTOY CRECIENDO

A

¿Puedes crear un diseño de crecimiento y desafiar a tu compañero a que haga un diseño de “Adulto”?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 El compañero 1 crea un Diseño de inicio usando bloques de patrones. El compañero 1 construye un Diseño de crecimiento que empieza como el Diseño de inicio y le agrega uno o más bloques en cualquier parte para hacerlo crecer. Por ejemplo:



Diseño de inicio Diseño de crecimiento

SIN AYUDA

¿Cuánto papel para carteles cubrirán 100 bloques de patrones?

Trabaja primero con un compañero, luego con un grupo.

- 1 Con un compañero, elige 10 bloques de patrones de la misma clase.
- 2 Une los 10 bloques para formar una figura sin separaciones y ponla sobre una hoja de papel para carteles.
- 3 Estima la misma figura que formarían 100 bloques. Usa crayones, papel triangulado y tijeras para ayudarte a hacer tu estimación.
- 4 Ahora en grupo, compartan las estimaciones y elijan una figura para que sea la estimación de su grupo.
- 5 Dibujen la estimación en otra hoja de papel para carteles.
- 6 En grupo, cuenten 100 bloques de la misma clase.
- 7 Cubran el primer patrón con 50 bloques en la parte superior.
- 8 Decidan si quieren cambiar su estimación.
- 9 Si hacen una estimación nueva, dibújenla en el papel para carteles al lado de la estimación anterior.
- 10 Cubran el resto del primer patrón con el resto de los bloques. Delineen el contorno de la figura de 100 bloques. Quiten los bloques y coloreen su figura.
- 11 Comenten si su estimación fue demasiado grande, demasiado pequeña o aproximadamente correcta.



- 11 Comenten si su estimación fue demasiado grande, demasiado pequeña o aproximadamente correcta.
- 10 Cubran el resto del primer patrón con el resto de los bloques. Delíneen su contorno de la figura de 100 bloques. Qüiten los bloques y coloreen su figura.
- 9 Si hacen una estimación nueva, dibújenla en el papel para carteles al lado de la estimación anterior.
- 8 Decidan si quieren cambiar su estimación.
- 7 Cubran el primer patrón con 50 bloques en la parte superior.
- 6 En grupo, cuenten 100 bloques de la misma clase.

B

CIEN

DOBLA / 71804

CIEN

A

¿Cuánto papel para carteles cubrirán 100 bloques de patrones?

Trabaja primero con un compañero, luego con un grupo.

- 1 Con un compañero, elige 10 bloques de patrones de la misma clase.
- 2 Une los 10 bloques para formar una figura sin separaciones y ponla sobre una hoja de papel para carteles.
- 3 Estima la misma figura que formarían 100 bloques. Usa crayones, papel triangulado y tijeras para ayudarte a hacer tu estimación.
- 4 Ahora en grupo, compartan las estimaciones y elijan una figura para que sea la estimación de su grupo.
- 5 Dibujen la estimación en otra hoja de papel para carteles.

Pizzas de bloques de patrones

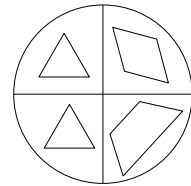
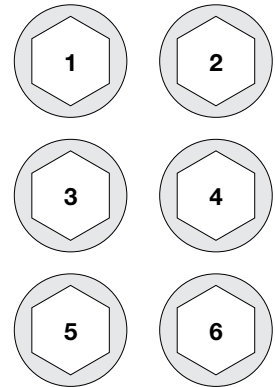
SIN AYUDA

¡Juega a las Pizzas de bloques de patrones! | Jugadores: 2

Piezas del juego: Un tablero de juego con 6 hexágonos amarillos como pizzas para cada jugador
Bloques de patrones rojos, azules y verdes como ingredientes para las pizzas
Rueda giratoria de ingredientes

Objetivo: Cubrir con ingredientes las 6 pizzas del tablero de juego

- 1 El jugador 1 gira la rueda para elegir un ingrediente. Pone la figura del ingrediente sobre su pizza 1.
- 2 El jugador 2 gira la rueda y pone la figura del ingrediente sobre su pizza 1.
- 3 Continúen girando la rueda y poniendo figuras de ingredientes sobre la pizza 1 hasta cubrirla completamente.
- 4 Si la última figura de ingredientes es demasiado grande, cámbiala por una más pequeña que cubra la pizza.
- 5 Cada jugador debe llenar una pizza por completo antes de pasar a la pizza siguiente.
- 6 Continúen turnándose para girar la rueda y cubrir las pizzas hasta que ambos hayan cubierto las 6 pizzas completamente.
- 7 Cuando el juego termine, delinea las figuras de ingredientes sobre las pizzas y coloréalas.
- 8 Si tienes tiempo, juega otra vez.



8 Si tienes tiempo, juega otra vez.

pizzas y colóralas.

7 Cuando el juego termine, delinea las figuras de ingredientes sobre las

ambos hayan cubierto las 6 pizzas completamente.

6 Continúen turnándose para girar la rueda y cubrir las pizzas hasta que

pizza siguiente.

5 Cada jugador debe llenar una pizza por completo antes de pasar a la

una más pequeña que cubra la pizza.

4 Si la última figura de ingredientes es demasiado grande, cámbiala por

pizza 1 hasta cubrirla completamente.

3 Continúen girando la rueda y poniendo figuras de ingredientes sobre la

B

PIZZAS DE BLOQUES DE PATRONES

DOBLA / ALBOLA

A

PIZZAS DE BLOQUES DE PATRONES

¡Juega a las Pizzas de bloques de patrones! |

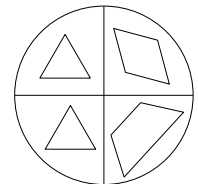
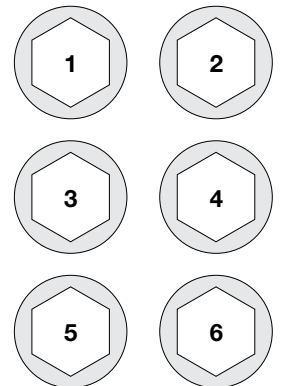
Jugadores: 2

Piezas del juego: Un tablero de juego con 6 hexágonos amarillos como pizzas para cada jugador; Bloques de patrones rojos, azules y verdes como ingredientes para las pizzas; Rueda giratoria de ingredientes

Objetivo: Cubrir con ingredientes las 6 pizzas del tablero de juego

1 El jugador 1 gira la rueda para elegir un ingrediente. Pone la figura del ingrediente sobre su pizza 1.

2 El jugador 2 gira la rueda y pone la figura del ingrediente sobre su pizza 1.



Fabrica juguetes con bloques de patrones

SIN AYUDA

Trabajando con un compañero, diseña juguetes de bloques de patrones para el catálogo de una compañía.

Usa el costo de cada bloque para determinar el costo total del juguete.

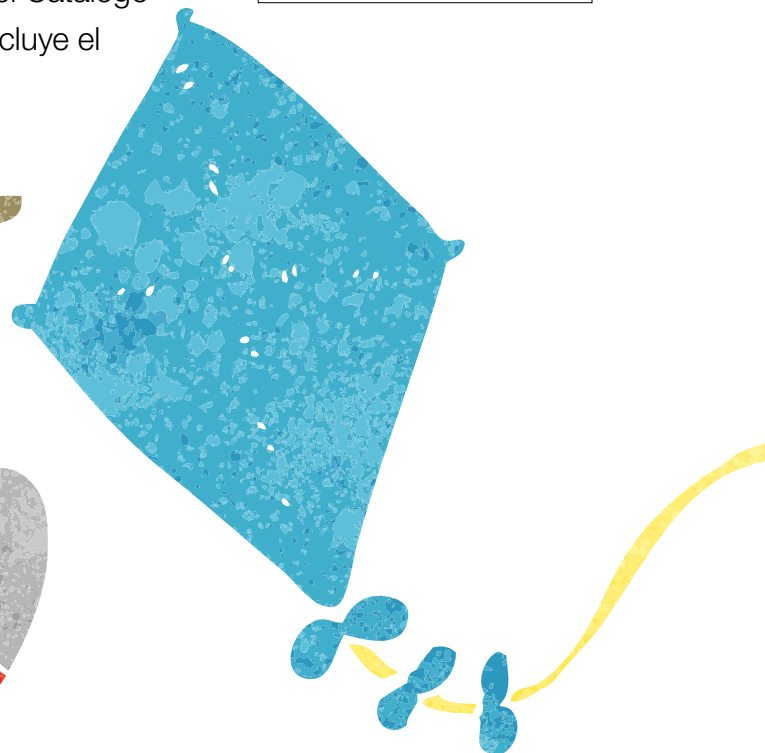
- 1 Cada compañero crea un juguete nuevo con 3 a 6 bloques de patrones. El juguete será una figura plana sin separaciones ni superposiciones.
- 2 Crea una página del Catálogo de juguetes y delinea la figura de tu juguete en la página. Colorea los bloques individuales que componen el juguete.
- 3 Incluye en la página un nombre para tu juguete.
- 4 Usando el precio que está al pie de la página del Catálogo de juguetes, halla el costo total de tu juguete. Incluye el costo en la página del catálogo.

PÁGINA DEL CATÁLOGO DE JUGUETES

JUGUETE _____ PRECIO _____

PÁGINA DEL CATÁLOGO DE JUGUETES

88



catálogo.

- 4 Usando el precio que está al pie de la página del Catálogo de juguetes, halla el costo total de tu juguete. Incluye el costo en la página del
 - 3 Incluye en la página un nombre para tu juguete.
 - 2 Crea una página del Catálogo de juguetes y delinea la figura de tu juguete en la página. Colorea los bloques individuales que componen el juguete.
 - 1 Cada compañero crea un juguete nuevo con 3 a 6 bloques de patrones. El juguete será una figura plana sin separaciones ni superposiciones.
- determinar el costo total del juguete.**

Trabajando con un compañero, diseña juguetes de bloques de patrones para el catálogo de una compañía. Usa el costo de cada bloque para

FABRICA JUGUETES CON BLOQUES DE PATRONES

DOBLA / 180°

FABRICA JUGUETES CON BLOQUES DE PATRONES

Trabajando con un compañero, diseña juguetes de bloques de patrones para el catálogo de una compañía. Usa el costo de cada bloque para determinar el costo total del juguete.

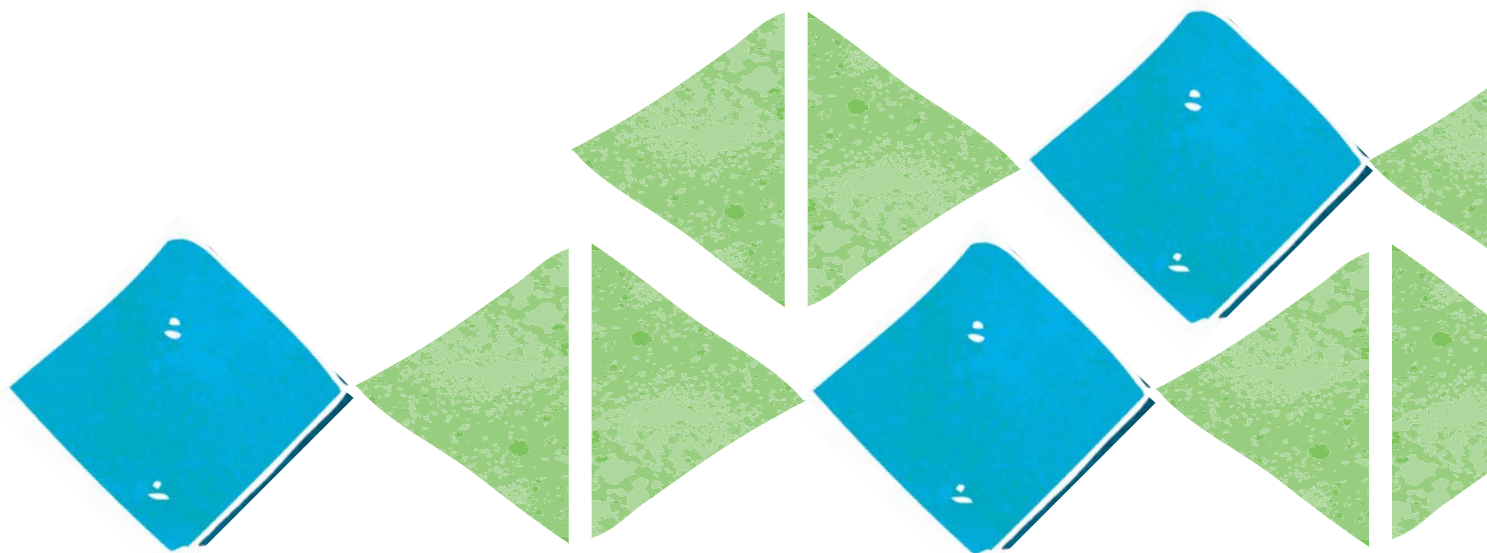
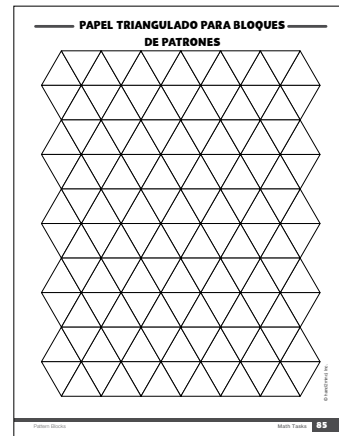
- 1 Cada compañero crea un juguete nuevo con 3 a 6 bloques de patrones. El juguete será una figura plana sin separaciones ni superposiciones.
- 2 Crea una página del Catálogo de juguetes y delinea la figura de tu juguete en la página. Colorea los bloques individuales que componen el juguete.
- 3 Incluye en la página un nombre para tu juguete.
- 4 Usando el precio que está al pie de la página del Catálogo de juguetes, halla el costo total de tu juguete. Incluye el costo en la página del catálogo.

Figuras dentro de figuras

SIN AYUDA

¿Puedes construir figuras dentro de figuras?

- 1 Trabaja con un compañero. Registra el triángulo que hiciste en la hoja de papel triangulado para bloques de patrones.
- 2 ¿Puedes construir un triángulo del mismo tamaño y de la misma forma usando un solo color de bloques de patrones? Registra esto en tu hoja de papel triangulado para bloques de patrones.
- 3 ¿Qué color de bloques de patrones funcionó para esta tarea?
¿Qué colores no funcionaron?
- 4 ¿Puedes construir el triángulo del mismo tamaño usando dos bloques de patrones diferentes?
- 5 Registra esto en tu hoja de papel triangulado para bloques de patrones.
- 6 ¿Qué color de bloques de patrones funcionó para esta tarea?
¿Qué colores no funcionaron?
- 7 Prepárate para hablar de tus resultados y de lo que descubriste.



- 7 Preparate para hablar de tus resultados y de lo que descubriste.
- 9 ¿Qué color de bloques de patrones funcionó para esta tarea? ¿Qué colores no funcionaron?
- 5 Registra esto en tu hoja de papel triangulado para bloques de patrones.

B

FIGURAS DENTRO DE FIGURAS

DOBLA / ALBA

A

FIGURAS DENTRO DE FIGURAS

¿Puedes construir figuras dentro de figuras?

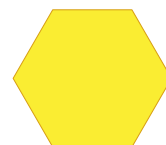
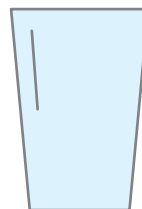
- 1 Trabaja con un compañero. Registra el triángulo que hiciste en la hoja de papel triangulado para bloques de patrones.
- 2 ¿Puedes construir un triángulo del mismo tamaño y de la misma forma usando un solo color de bloques de patrones? Registra esto en tu hoja de papel triangulado para bloques de patrones.
- 3 ¿Qué color de bloques de patrones funcionó para esta tarea? ¿Qué colores no funcionaron?
- 4 ¿Puedes construir el triángulo del mismo tamaño usando dos bloques de patrones diferentes?

¿Rojos, verdes o amarillos?

SIN AYUDA

¿Qué clase de bloques llenará el vaso grande hasta arriba: los rojos, los verdes o los amarillos?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 El número que tiene el vaso indica cuántos bloques de patrones de una misma clase podrían llenar el vaso grande. Adivina si esa cantidad de bloques de patrones rojos, verdes o amarillos llenarán el vaso grande.
- 3 Usa bloques para hallar la respuesta. No tendrás los suficientes para llenar el vaso realmente, por eso tú y tu compañero tendrán que buscar otra manera de hallar la respuesta.
- 4 Prepárate para explicar cómo obtuviste tu respuesta.



¿Qué clase de bloques llenará el vaso grande hasta arriba: los rojos, los verdes o los amarillos?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 El número que tiene el vaso indica cuántos bloques de patrones de una misma clase podrían llenar el vaso grande. Adivina si esa cantidad de bloques de patrones rojos, verdes o amarillos llenarán el vaso grande.
- 3 Usa bloques para hallar la respuesta. No tendrás los suficientes para llenar el vaso realmente, por eso tú y tu compañero tendrán que buscar otra manera de hallar la respuesta.
- 4 Prepárate para explicar cómo obtuviste tu respuesta.

¿ROJOS, VERDES O AMARILLOS?

DOBLA / 71808

¿ROJOS, VERDES O AMARILLOS?

¿Qué clase de bloques llenará el vaso grande hasta arriba: los rojos, los verdes o los amarillos?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 El número que tiene el vaso indica cuántos bloques de patrones de una misma clase podrían llenar el vaso grande. Adivina si esa cantidad de bloques de patrones rojos, verdes o amarillos llenarán el vaso grande.
- 3 Usa bloques para hallar la respuesta. No tendrás los suficientes para llenar el vaso realmente, por eso tú y tu compañero tendrán que buscar otra manera de hallar la respuesta.
- 4 Prepárate para explicar cómo obtuviste tu respuesta.

Saca y clasifica

SIN AYUDA

¿Qué puedes descubrir acerca de un puñado de bloques de patrones?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 Selecciona algunos bloques de patrones.
- 3 Clasifica los bloques por su figura.
- 4 Pon las mismas figuras en una columna del papel de periódico.
- 5 Registra tus resultados en otra hoja grande de papel de periódico.
- 6 ¿Qué muestra tu dibujo? Piensa en qué maneras puedes comparar la cantidad de bloques de cada columna.



- ¿Qué puedes descubrir acerca de un puñado de bloques de patrones?**
- 1 Trabaja con un compañero.
 - 2 El compañero 1 selecciona algunos bloques de patrones.
 - 3 Clasifica los bloques por su figura.
 - 4 Pon las mismas figuras en una columna del papel de periódico.
 - 5 Registra tus resultados en otra hoja grande de papel de periódico.
 - 6 ¿Qué muestra tu dibujo? Piensa en qué maneras puedes comparar la cantidad de bloques de cada columna.

SACA Y CLASIFICA

DOBLA / FLIP

SACA Y CLASIFICA

¿Qué puedes descubrir acerca de un puñado de bloques de patrones?

- 1 Trabaja con un compañero.
- 2 Selecciona algunos bloques de patrones.
- 3 Clasifica los bloques por su figura.
- 4 Pon las mismas figuras en una columna del papel de periódico.
- 5 Registra tus resultados en otra hoja grande de papel de periódico.
- 6 ¿Qué muestra tu dibujo? Piensa de qué manera puedes comparar la cantidad de bloques de cada columna.

Manía por las medidas

SIN AYUDA

¿Puedes predecir cómo serán las medidas de tu compañero comparadas con tus propios resultados?

- 1 Trabaja con un compañero. Comparte con él un conjunto de bloques de patrones y una tabla como la siguiente.

Elemento medido	Resultado del compañero A	Resultado del compañero B
Carpeta	5 hexágonos amarillos	10 trapecios rojos

- 2 Busca cinco objetos en tu salón de clases para que ambos de ustedes los midan con sus bloques de patrones y los anoten en la primera columna de la tabla.
- 3 El compañero A mide el objeto y anota sus resultados en la columna siguiente. Luego hace un dibujo de su regla de bloques de patrones.
- 4 El compañero B mide el mismo objeto y anota sus resultados en la tercera columna. Luego hace un dibujo de su regla de bloques de patrones.
- 5 Sigue hasta que ambos hayan medido los cinco mismos objetos.
- 6 Compara los resultados. ¿Coinciden con tus predicciones?



- 2 Busca cinco objetos en tu salón de clases para que ambos de ustedes los midan con sus bloques de patrones y los anoten en la primera columna de la tabla.
- 3 El compañero A mide el objeto y anota sus resultados en la columna siguiente. Luego hace un dibujo de su regla de bloques de patrones.
- 4 El compañero B mide el mismo objeto y anota sus resultados en la tercera columna. Luego hace un dibujo de su regla de bloques de patrones.
- 5 Sigue hasta que ambos hayan medido los cinco mismos objetos.
- 6 Compara los resultados. ¿Coinciden con tus predicciones?

B

MANÍA POR LAS MEDIDAS

DOBLA / 71804

A

MANÍA POR LAS MEDIDAS

¿Puedes predecir cómo serán las medidas de tu compañero comparadas con tus propios resultados?

- 1 Trabaja con un compañero. Comparte con él un conjunto de bloques de patrones y una tabla como la siguiente.

Elemento medido	Resultado del compañero A	Resultado del compañero B
Carpeta	5 hexágonos amarillos	10 trapecios rojos

Gira la rueda para ganar

SIN AYUDA

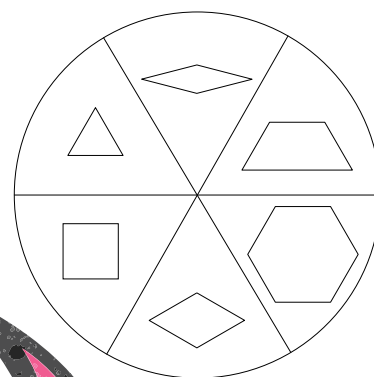
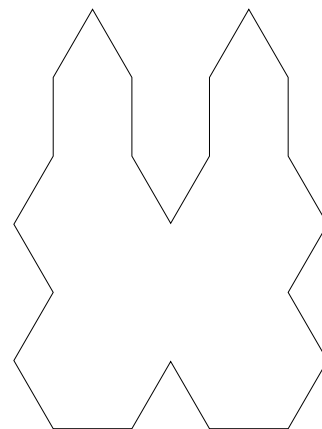
¡Juega a Gira la rueda para ganar! | Jugadores: 2 equipos de 2 jugadores cada uno

Materiales: Tablero de juego (uno para cada equipo), bloques de patrones, rueda giratoria

Objetivo: Cubrir completamente el tablero de juego con bloques de patrones

Reglas del juego:

- 1 El equipo 1 gira la rueda que se detendrá en un bloque de patrones. Eligen si poner un bloque en el tablero de juego, o dos o más bloques más pequeños que combinen para formar el mismo bloque en el tablero de juego.
- 2 Los equipos se turnan para girar la rueda.
- 3 Una vez que un equipo haya puesto bloques en el tablero de juego, ya no los puede mover.
- 4 Si un equipo gira la rueda y obtiene un bloque demasiado grande para el tablero de juego, ese equipo pierde su turno.
- 5 Gana el primer equipo que cubra completamente el tablero de juego.
 - Juega varias partidas de Gira la rueda para ganar.
 - Prepárate para hablar acerca de las buenas jugadas y las malas jugadas.



- 2 Los equipos se turnan para girar la rueda.
 - 3 Una vez que un equipo haya puesto bloques en el tablero de juego, ya no los puede mover.
 - 4 Si un equipo gira la rueda y obtiene un bloque demasiado grande para el tablero de juego, ese equipo pierde su turno.
 - 5 Gana el primer equipo que cubra completamente el tablero de juego.
- Juega varias partidas de Gira la rueda para ganar.
 - Prepárate para hablar acerca de las buenas jugadas y las malas jugadas.



GIRA LA RUEDA PARA GANAR

DOBLA / ALBO



GIRA LA RUEDA PARA GANAR

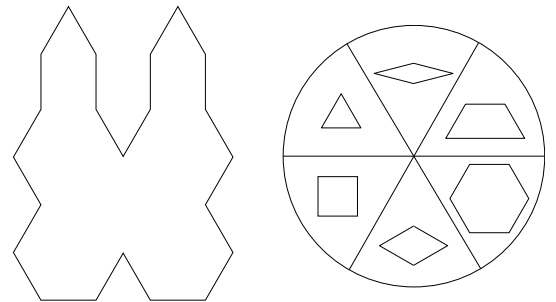
¡Juega a Gira la rueda para ganar! | Jugadores: 2 equipos de 2 jugadores cada uno

Materiales: Tablero de juego (uno para cada equipo), bloques de patrones, rueda giratoria

Objetivo: Cubrir completamente el tablero de juego con bloques de patrones

Reglas del juego:

- 1 El equipo 1 gira la rueda que se detendrá en un bloque de patrones. Eligen si poner un bloque en el tablero de juego, o dos o más bloques más pequeños que combinen para formar el mismo bloque en el tablero de juego.

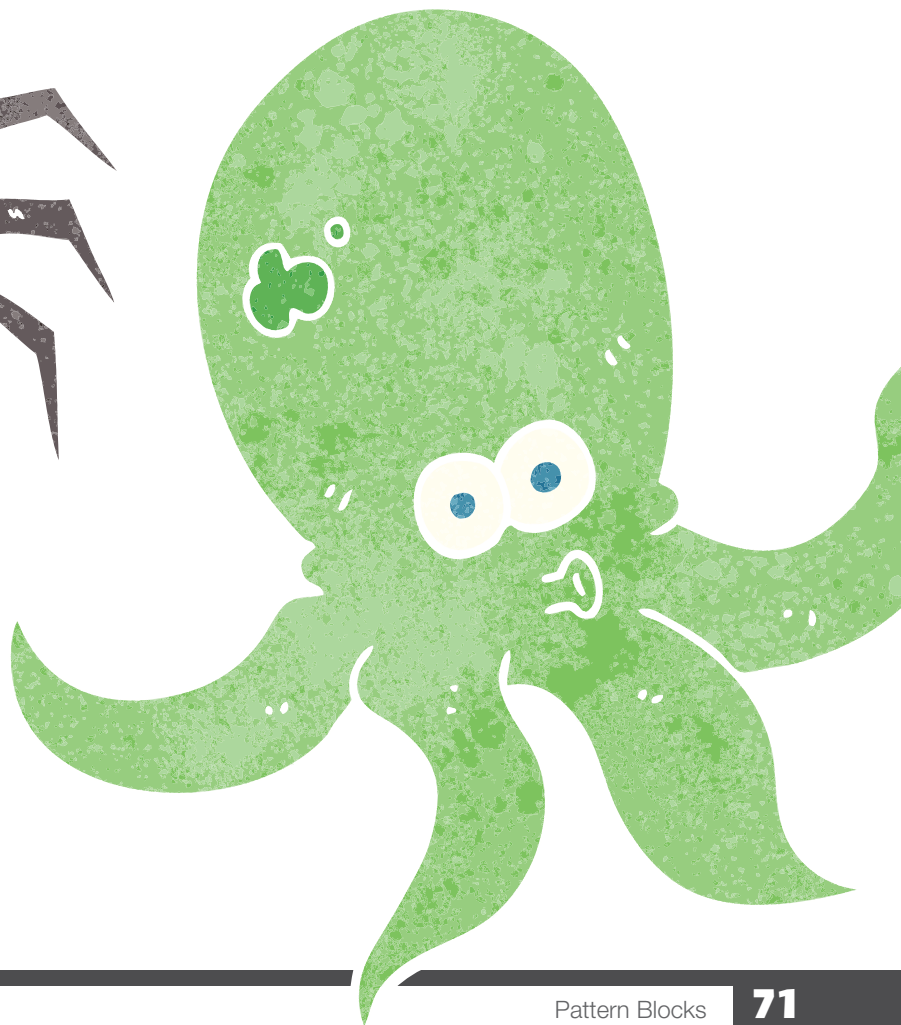
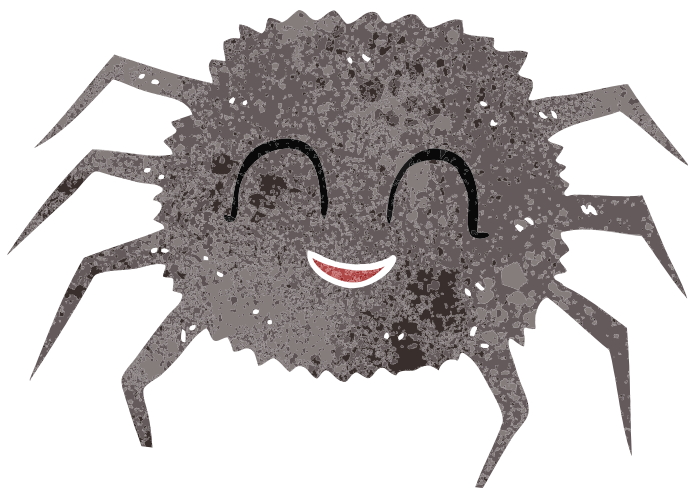
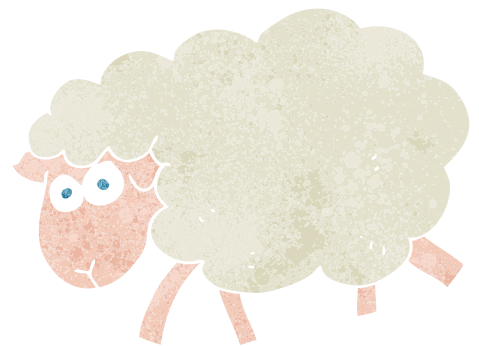


Cosas con patas

SIN AYUDA

Usa bloques de patrones para crear un dibujo de algo con patas.

- 1 Elige la cantidad de bloques que usarás.
- 2 Haz 3 o 4 dibujos y selecciona uno.
- 3 Pon tu selección sobre papel para delinear y colorear.
- 4 Comparte tus dibujos con los demás.



- Usa bloques de patrones para crear un dibujo de algo con patas.**
- 1 Elige la cantidad de bloques que usarás.
 - 2 Haz 3 o 4 dibujos y selecciona uno.
 - 3 Pon tu selección sobre papel para delinear y colorear.
 - 4 Comparte tus dibujos con los demás.

COSAS CON PATAS

DOBLA / 7180B

COSAS CON PATAS

Usa bloques de patrones para crear un dibujo de algo con patas.

- 1 Elige la cantidad de bloques que usarás.
- 2 Haz 3 o 4 dibujos y selecciona uno.
- 3 Pon tu selección sobre papel para delinear y colorear.
- 4 Comparte tus dibujos con los demás.

Tres en fila

SIN AYUDA

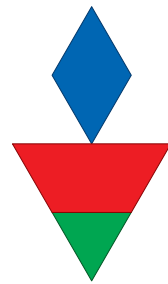
¿Puedes describir tu diseño de bloques de patrones, de manera que también tu compañero pueda hacerlo?

- 1 Trabaja en pareja.
- 2 El compañero 1 usa 3 bloques de patrones para crear un diseño secreto sin separaciones ni superposiciones.
- 3 El compañero 1 da una pista por vez para describir el diseño, de manera que el compañero 2 pueda crear el mismo diseño sin verlo.



Ejemplo:

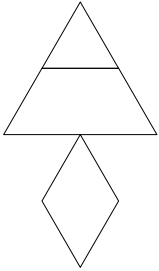
- Pista 1: Tiene 1 figura azul, 1 roja y 1 verde
 - Pista 2: La figura roja está en el medio, con el lado más largo arriba
 - Pista 3: Una de las puntas agudas de la figura azul se encuentra encima de la figura roja
 - Pista 4: La figura verde está debajo de la figura roja y las dos figuras juntas forman un triángulo
- 4 El compañero 2 usa las pistas para hacer el diseño, ¡y verifica si ambos diseños coinciden!
 - 5 Tórnense para formar figuras y seguir las pistas.



5 Túrnense para formar figuras y seguir las pistas.

4 El compañero 2 usa las pistas para hacer el diseño, ¡y verifica si ambos diseños coinciden!

- Pista 4: La figura verde está debajo de la figura roja y las dos figuras juntas forman un triángulo
- Pista 3: Una de las puntas agudas de la figura azul se encuentra encima de la figura roja
- Pista 2: La figura roja está en el medio, con el lado más largo arriba



B

TRES EN LÍNEA

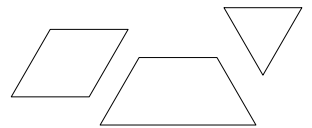
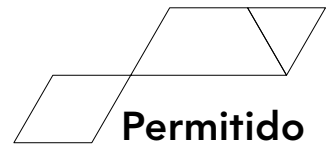
DOBLA / ALBOD

A

TRES EN LÍNEA

¿Puedes describir tu diseño de bloques de patrones, de manera que también tu compañero pueda hacerlo?

- 1 Trabaja en pareja.
- 2 El compañero 1 usa 3 bloques de patrones para crear un diseño secreto sin separaciones ni superposiciones.
- 3 El compañero 1 da una pista por vez para describir el diseño, de manera que el compañero 2 pueda crear el mismo diseño sin verlo.



No permitido

Ejemplo:

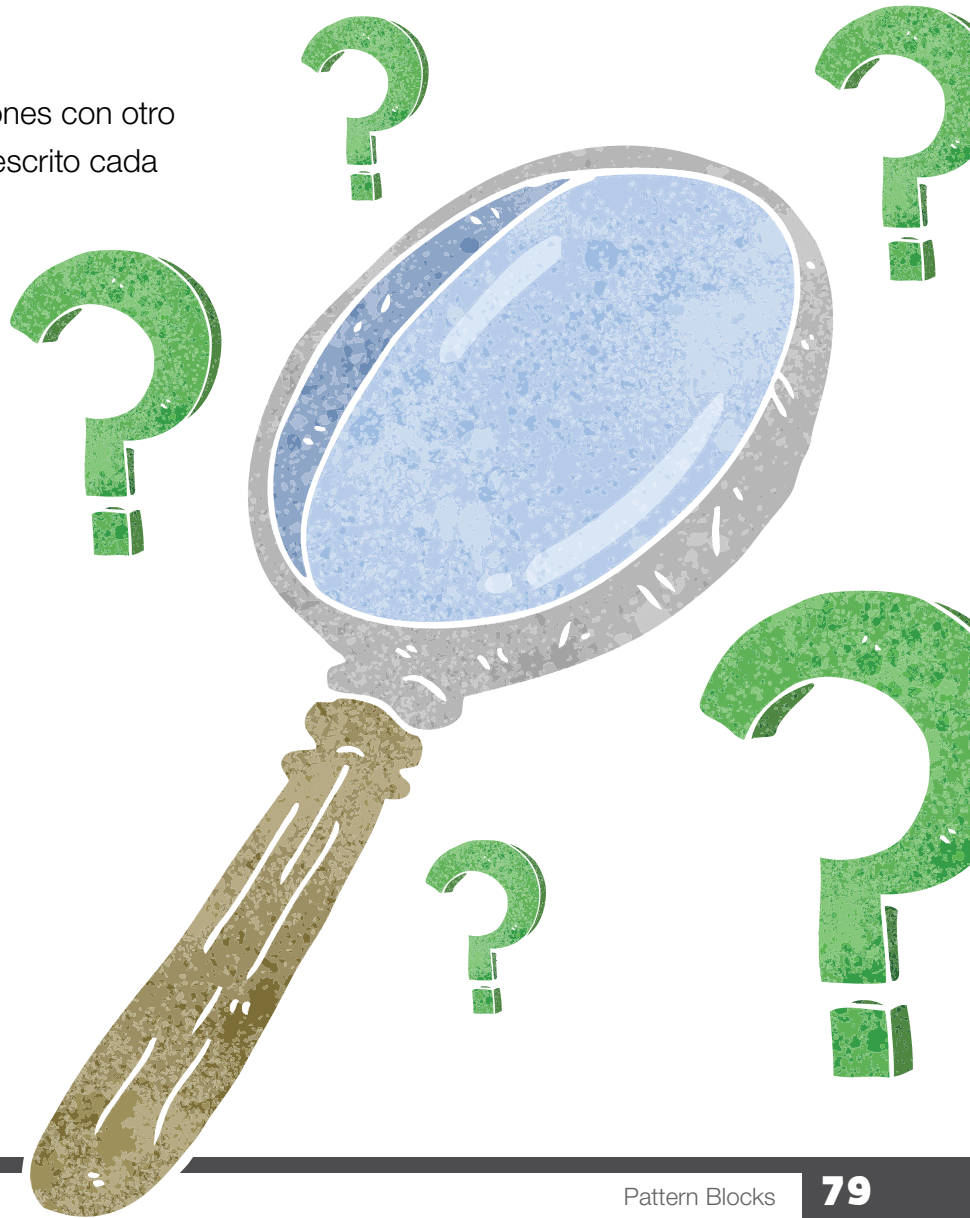
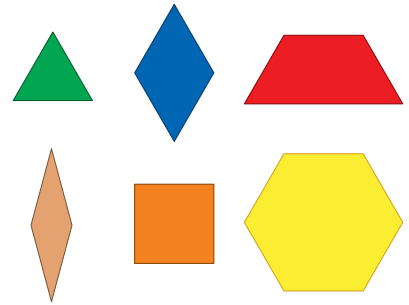
- Pista 1: Tiene 1 figura azul, 1 roja y 1 verde

¿Quién soy?

SIN AYUDA

¿Puedes describir 1 bloque de tu diseño de bloques de patrones, de manera que los demás sepan qué bloque estás describiendo?

- 1 Con un compañero, elige 4 o 5 bloques de patrones para hacer un diseño en una hoja de papel.
- 2 Delinea el contorno de los bloques de tu diseño.
- 3 Elige 1 de los bloques de tu diseño y escribe una descripción (sin el color del bloque) de ti mismo como si fueras el bloque, de manera que los demás puedan decir qué bloque eres.
- 4 Intercambia diseños y descripciones con otro compañero. Di qué bloque ha descrito cada compañero.



- 4 Intercambia diseños y descripciones con otro compañero.
Di qué bloque ha descrito cada compañero.
- 3 Elige 1 de los bloques de tu diseño y escribe una descripción (sin el color del bloque) de ti mismo como si fueras el bloque, de manera que los demás puedan decir qué bloque eres.
- 2 Delinea el contorno de los bloques de tu diseño.
- 1 Con un compañero, elige 4 o 5 bloques de patrones para hacer un diseño en una hoja de papel.

¿Puedes describir 1 bloque de tu diseño de bloques de patrones, de manera que los demás sepan qué bloque estás describiendo?

¿QUIÉN SOY?

¿QUIÉN SOY?

¿Puedes describir 1 bloque de tu diseño de bloques de patrones, de manera que los demás sepan qué bloque estás describiendo?

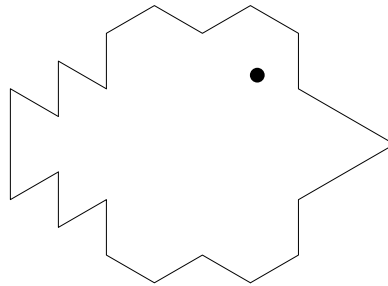
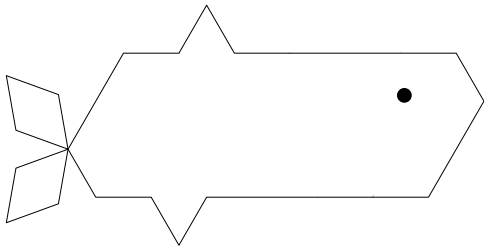
- 1 Con un compañero, elige 4 o 5 bloques de patrones para hacer un diseño en una hoja de papel.
- 2 Delinea el contorno de los bloques de tu diseño.
- 3 Elige 1 de los bloques de tu diseño y escribe una descripción (sin el color del bloque) de ti mismo como si fueras el bloque, de manera que los demás puedan decir qué bloque eres.
- 4 Intercambia diseños y descripciones con otro compañero.
Di qué bloque ha descrito cada compañero.

¿Quién pescó el pez más grande?

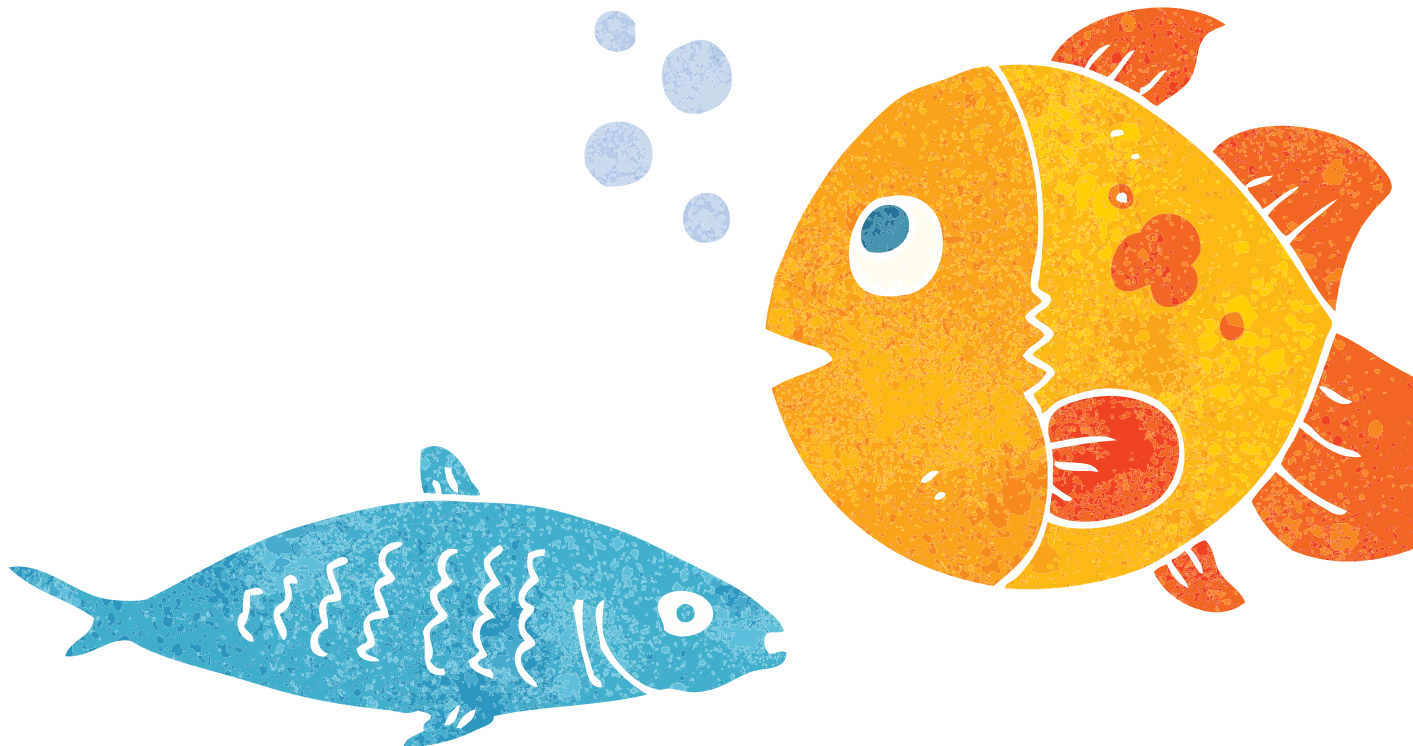
SIN AYUDA

¿Quién pescó el pez más grande, John o Carol?

Estos son los bosquejos de los peces de John y de Carol. Trabajando con tu compañero, usa bloques de patrones para hallar el tamaño de cada pez.



- 1 Llena los bosquejos con bloques de patrones.
- 2 Lleva la cuenta de la clase y la cantidad de bloques de patrones usados.
- 3 Decide cuál es el pez más grande. Explica tu respuesta.
- 4 Di cuánto más grande es el pez más grande.



4 Di cuánto más grande es el pez más grande.

respuesta.

3 Decide cuál es el pez más grande. Explica tu

bloques de patrones usados.

2 Lleva la cuenta de la clase y la cantidad de

1 Llena los bosquejos con bloques de patrones.

pez.

bloques de patrones para hallar el tamaño de cada
de Carol. Trabajando con tu compañero, usa
Estos son los bosquejos de los peces de John y

¿Quién pescó el pez más grande, John o Carol?

¿QUIÉN PESCÓ EL PEZ MÁS GRANDE?

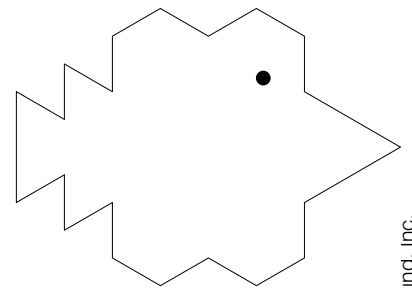
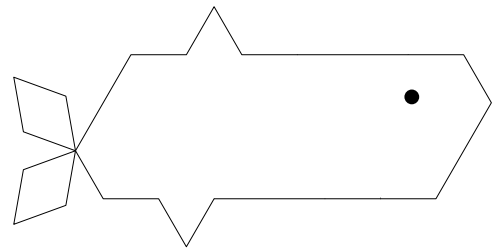
FOLD / FOLD

¿QUIÉN PESCÓ EL PEZ MÁS GRANDE?

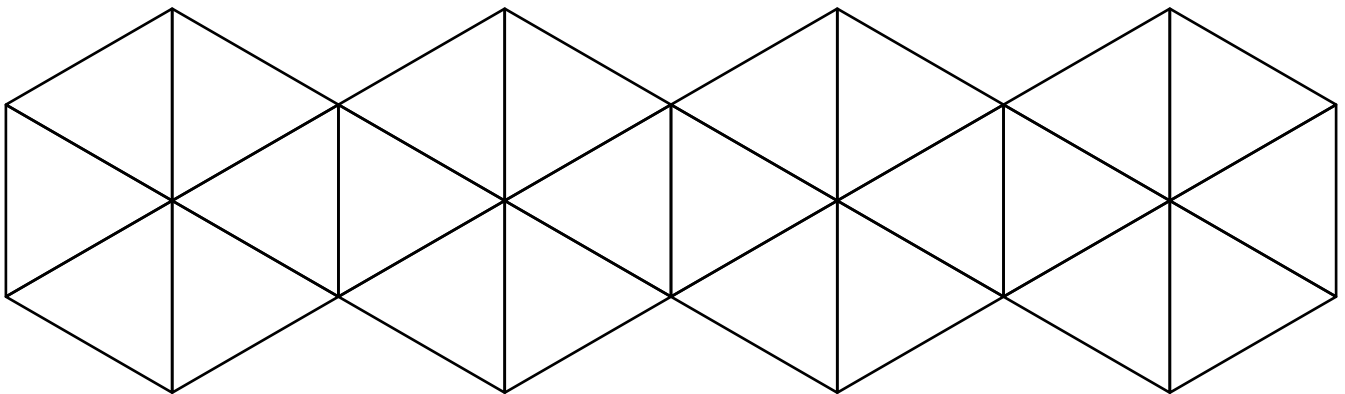
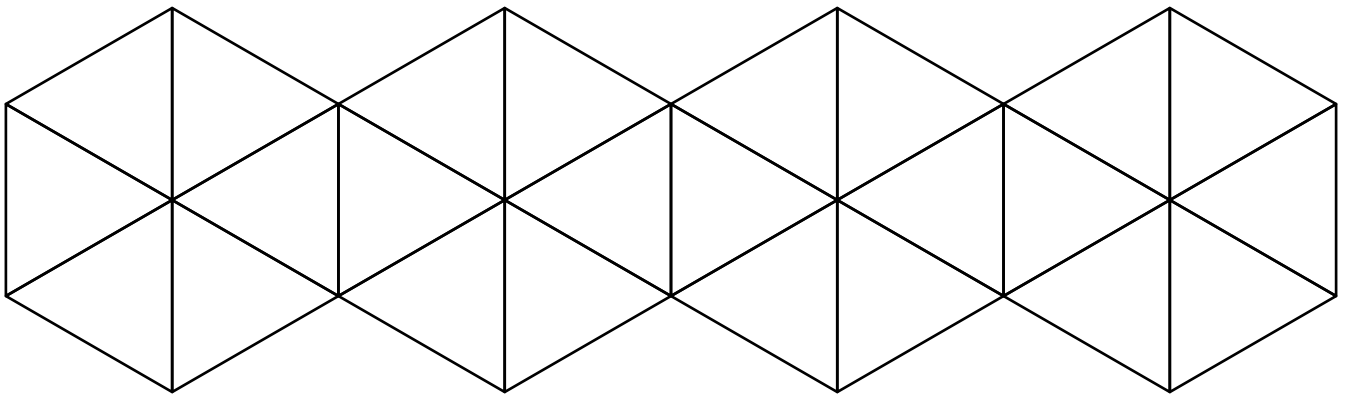
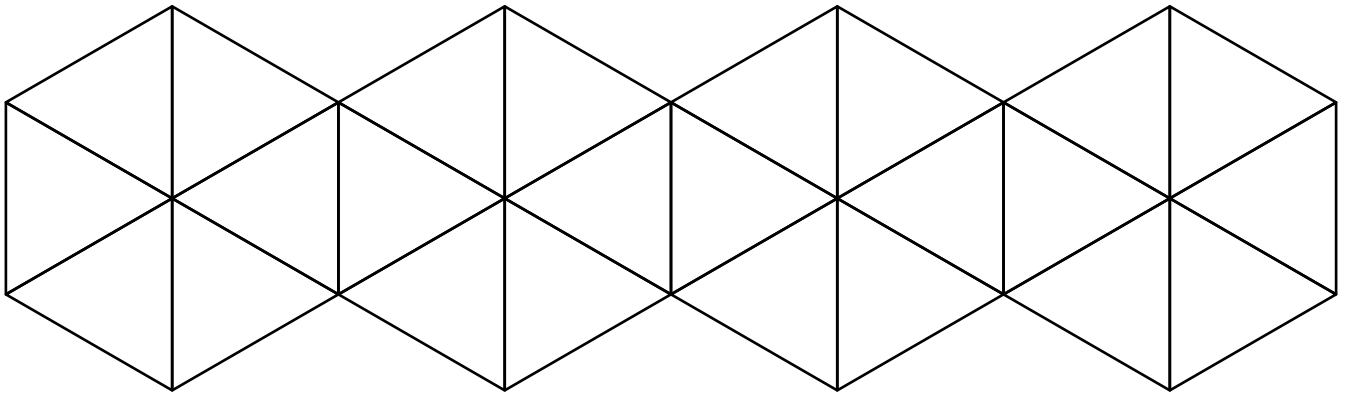
¿Quién pescó el pez más grande, John o Carol?

Estos son los bosquejos de los peces de John y de Carol. Trabajando con tu compañero, usa bloques de patrones para hallar el tamaño de cada pez.

- 1 Llena los bosquejos con bloques de patrones.
- 2 Lleva la cuenta de la clase y la cantidad de bloques de patrones usados.
- 3 Decide cuál es el pez más grande. Explica tu respuesta.
- 4 Di cuánto más grande es el pez más grande.

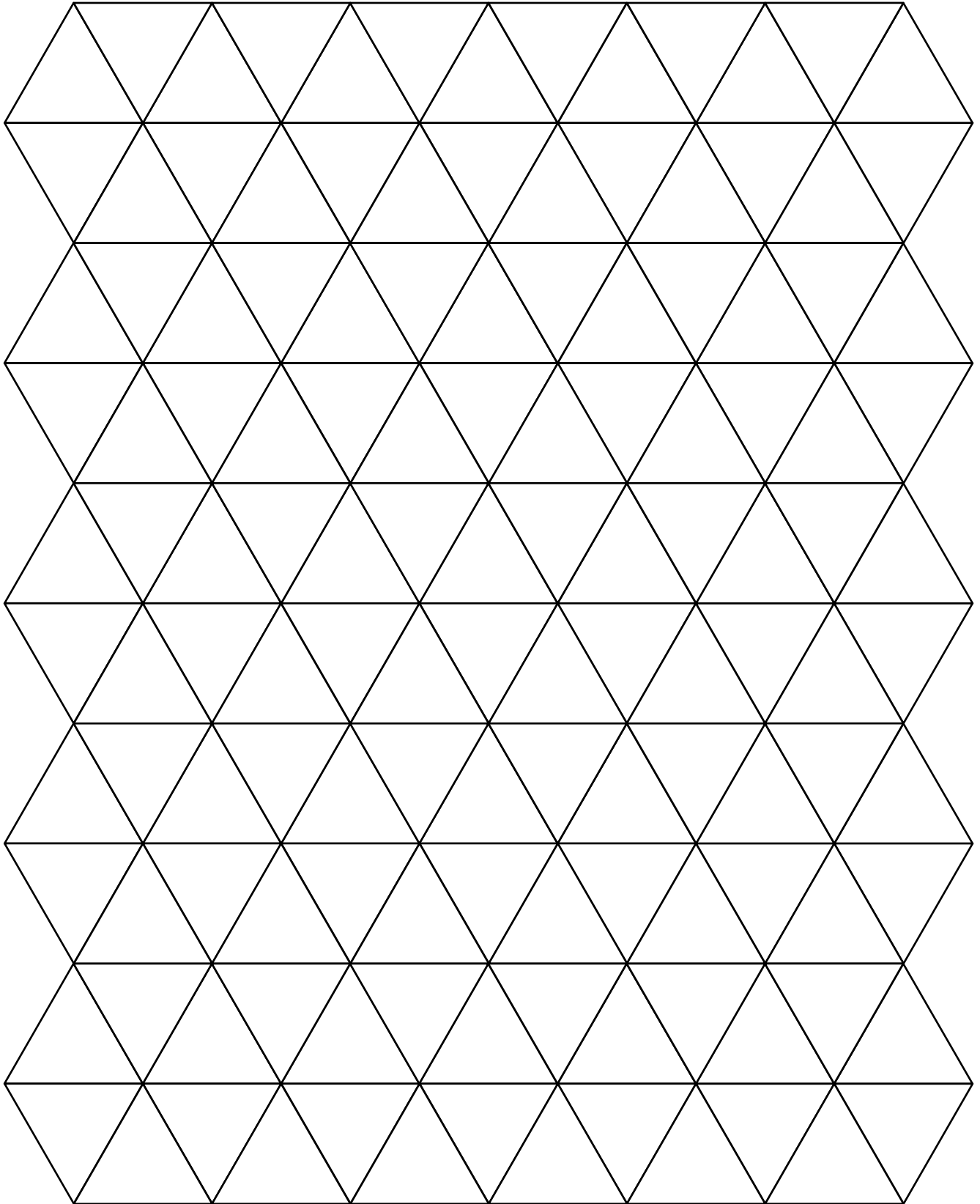


CUBRE LOS BOSQUEJOS DE ORUGAS



PAPEL TRIANGULADO PARA BLOQUES

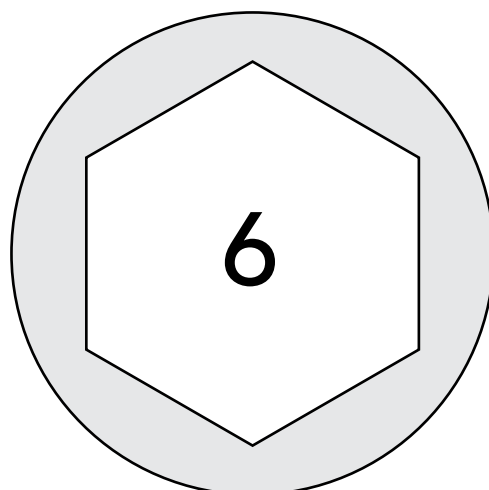
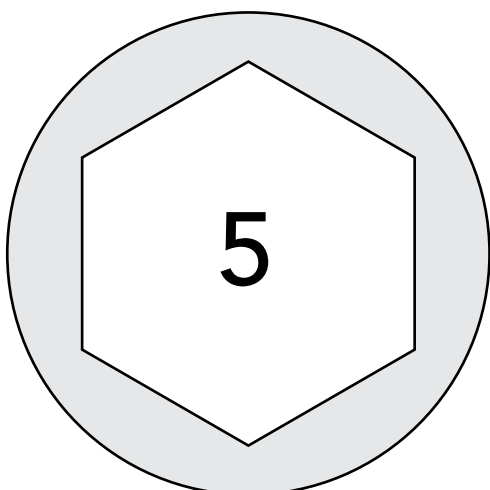
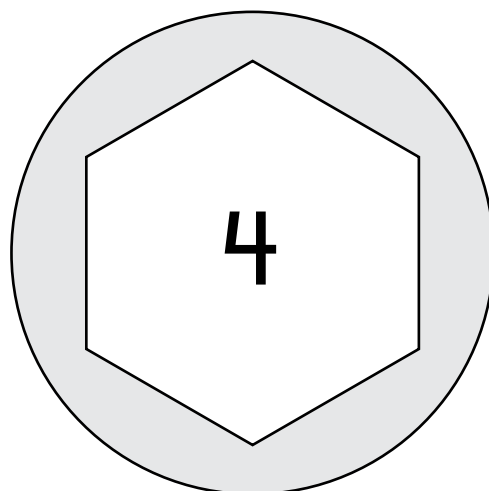
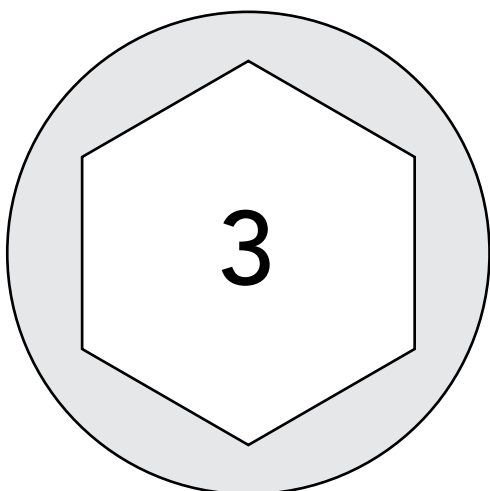
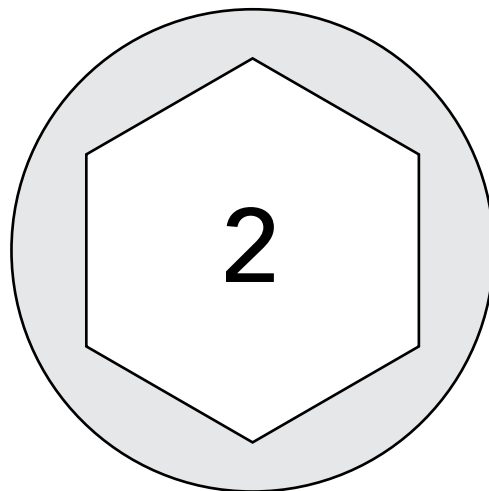
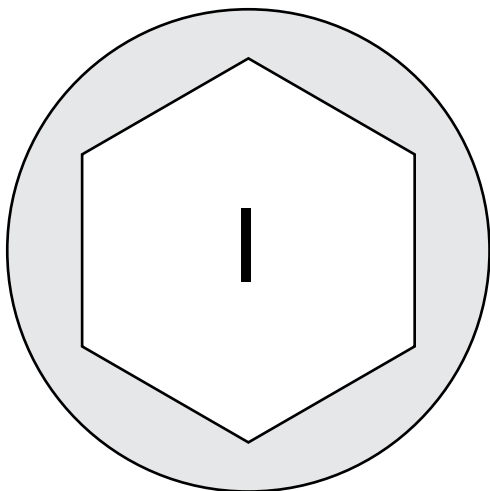
DE PATRONES



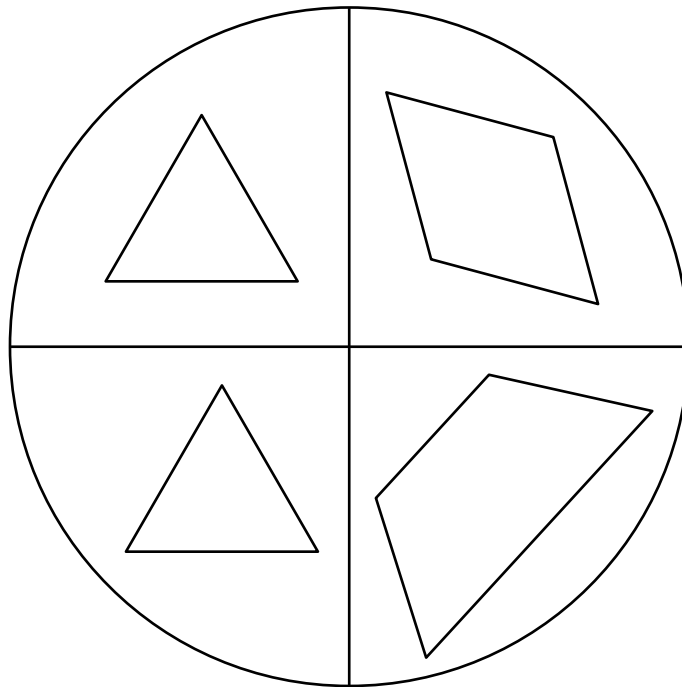
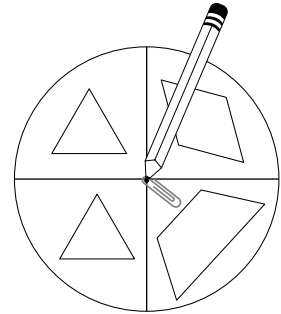
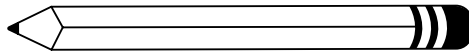
© hand2mind, Inc.

TABLERO DEL JUEGO

PIZZAS DE BLOQUES DE PATRONES



RUEDA GIRATORIA DE INGREDIENTES PARA LAS PIZZAS DE BLOQUES DE PATRONES

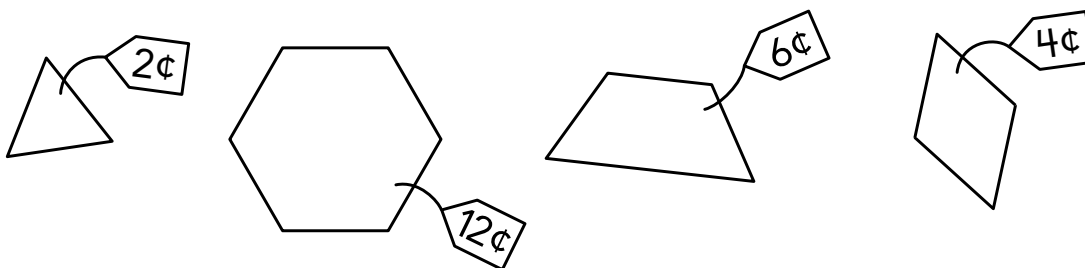


PÁGINA DEL CATÁLOGO DE JUGUETES

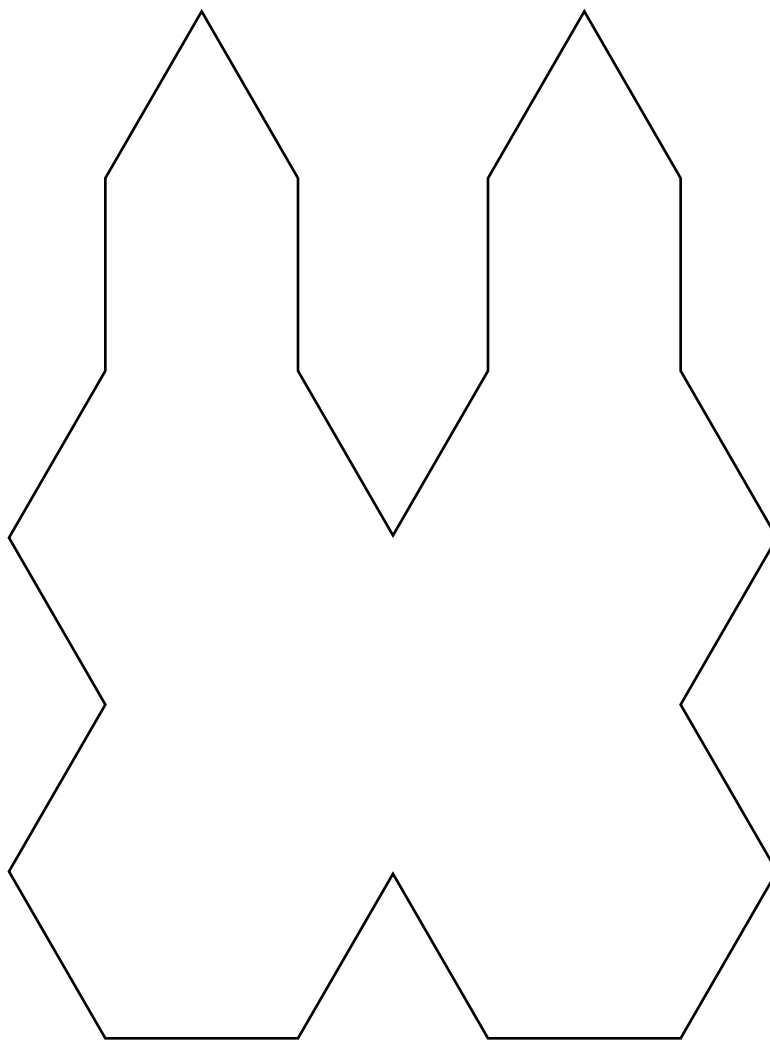
JUGUETE _____

PRECIO _____

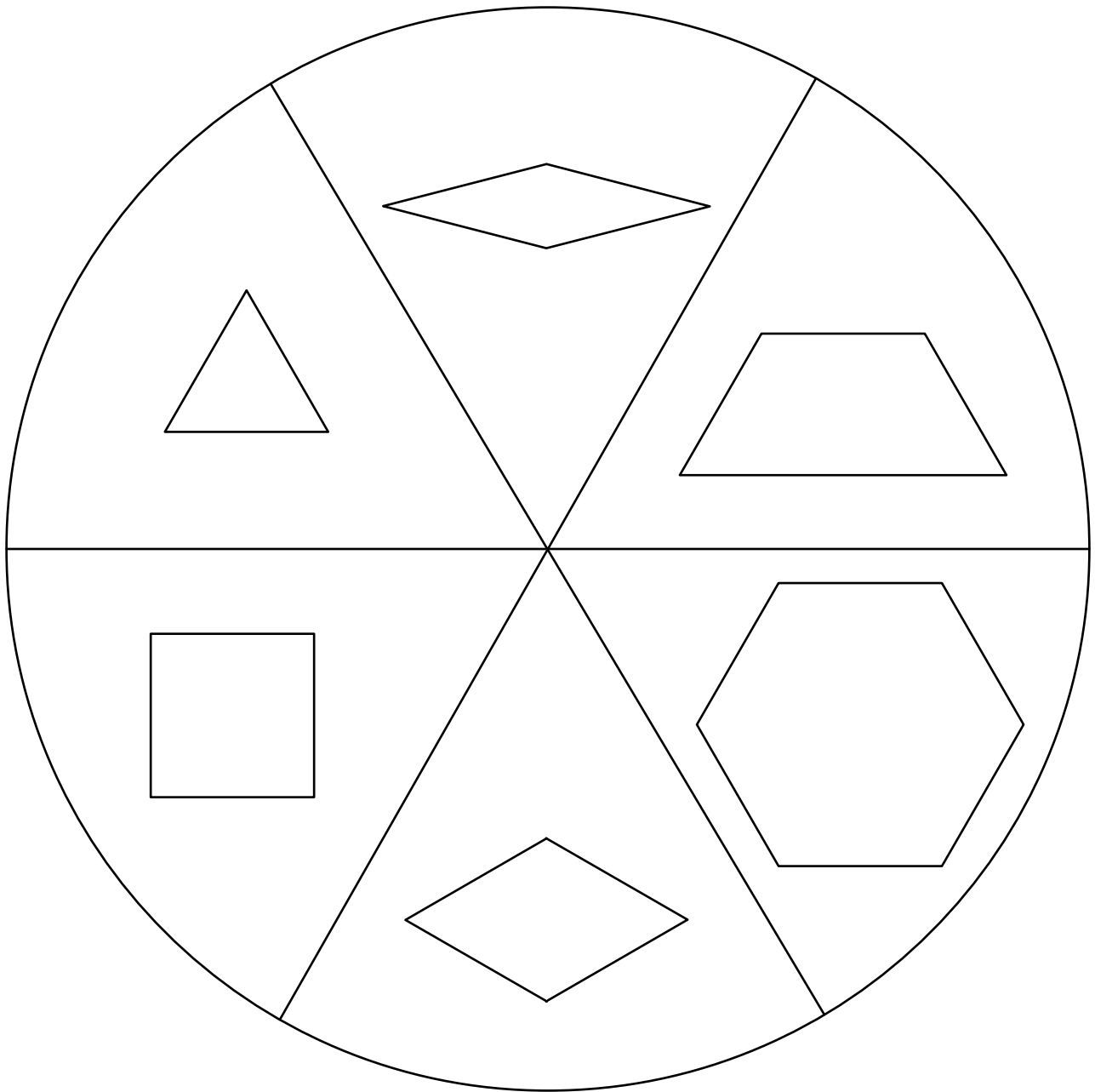
PÁGINA DEL CATÁLOGO DE JUGUETES



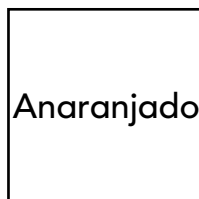
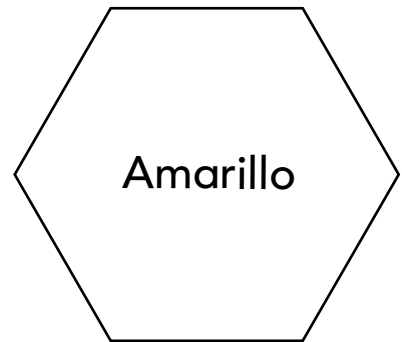
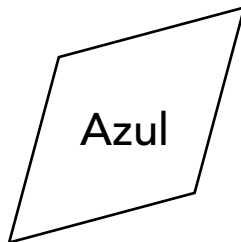
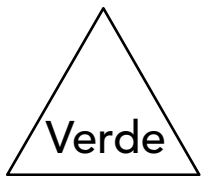
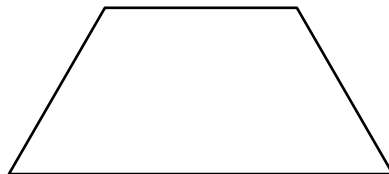
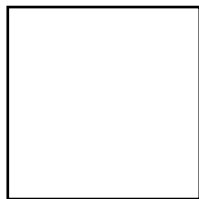
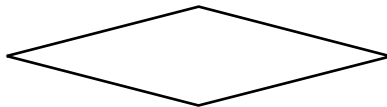
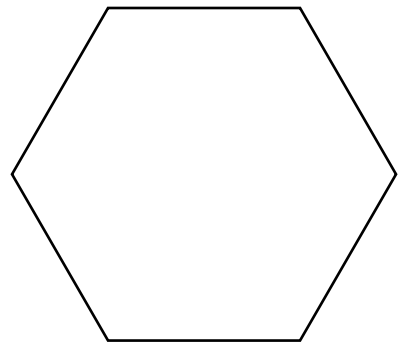
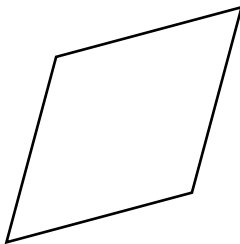
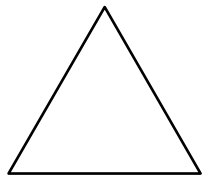
TABLERO DEL JUEGO GIRA LA RUEDA PARA GANAR



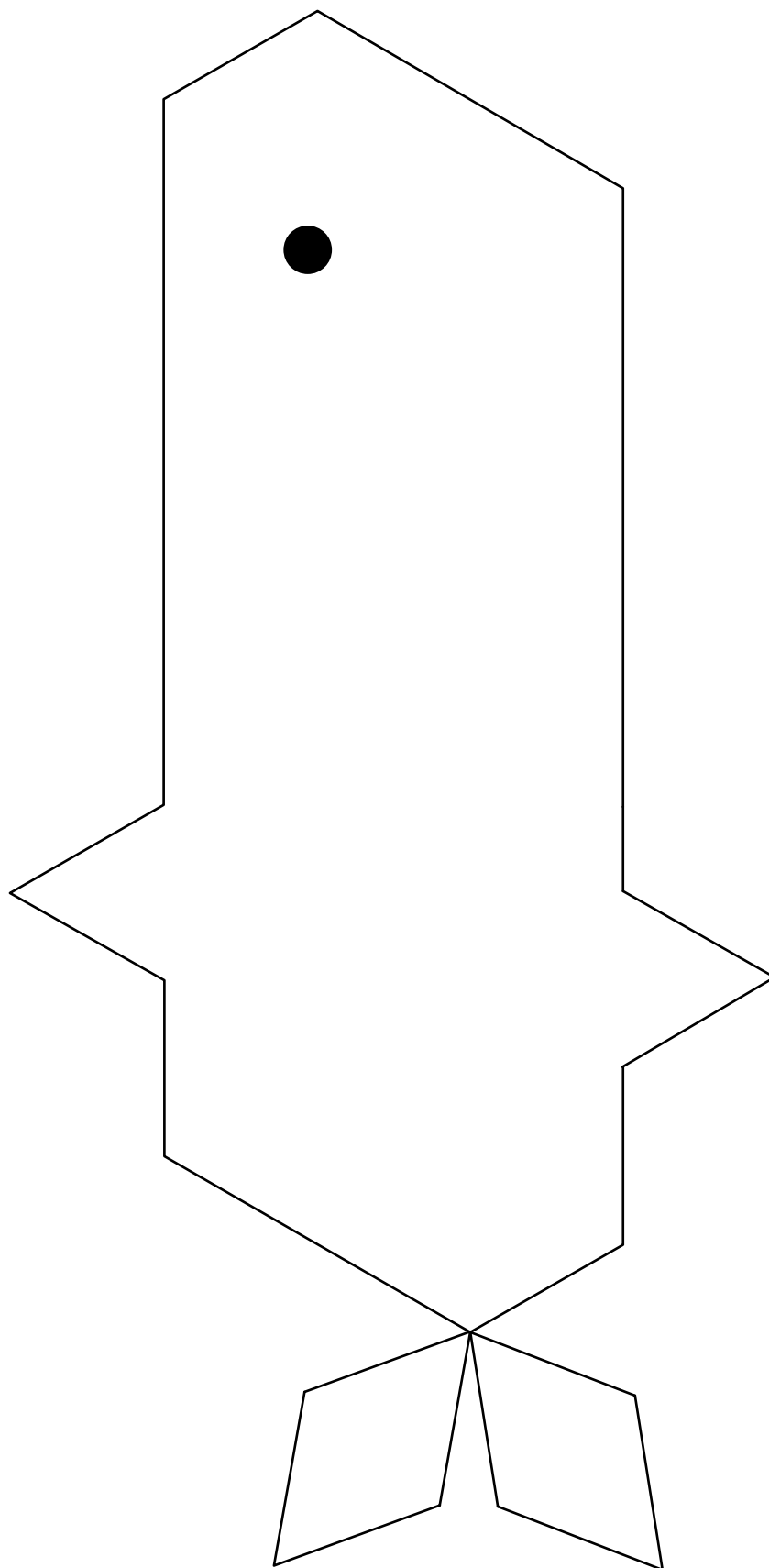
RUEDA GIRATORIA DE GIRA LA RUEDA PARA GANAR



FIGURAS DE BLOQUES DE PATRONES



BOSQUEJO DE PEZ



BOSQUEJO DE PEZ

