

# Differentiated Math Centers

## Measurement, Data, Volume, and Geometry

### Massive Amounts

A game for 2 players

**Materials**

- Dodecahedra Die
- Paperclip

**What to Do**

- The object of the game is to be the first player to get a total of at least 15 points.
- Players toss the die to see who takes a turn first. The player who tosses the greater number is Player 1.
- Spin the spinner for a measurement conversion and toss the die for a measure to convert.

**Show Your Work**

- If you spun grams to kilograms, divide the number you tossed by 1,000. If you spun kilograms to grams, multiply the number you tossed by 1,000.
- Look for the answer in the table and add that number of points to your total score. If the answer is not included in the table, you earn 1 point.
- Player 2 performs Steps 3-5.
- Repeat Steps 3-6. The first player to earn 20 points wins.

Explain why someone who rolls a 6 and spins YOUR CHOICE would decide to convert grams to kilograms.

**Points Table**

Answer	Point Value
0.003	2
0.005	2
0.006	3
0.008	3
0.012	4
1,000	2
2,000	2
4,000	3
7,000	3
9,000	4

Grade 5 • Measurement, Data, Volume, and Geometry

### Log Roll

A game for 2-4 players

**Materials**

- Log
- Markers
- Die

**What to Do**

Players make a starting line on the floor with tape. Players roll the die to see who takes a turn first. The player who rolls the greater number is Player 1. Player 1 rolls the marker off his or her fingertips to see how far the log rolls.

**Show Your Work**

Estimate the length of the log rolled in centimeters, then measure the actual length. Record the estimate and the actual length. Earn 5 points if the estimate is within 5 centimeters of the actual length.

Grade 5 • Measurement, Data, Volume, and Geometry

### Weighty Wizard!

A game for 2 players

**Materials**

- Dodecahedra Die
- Decahedra Die
- Scale
- Blackline Master #2

**What to Do**

- Player 1 tosses both dice and adds the results to find the first target weight. The blue die represents the number of pounds; the red die represents the number of ounces.
- Each player selects an object (or combination of objects) that he or she estimates is equivalent to the target weight. Each player lists the selected object(s) on his or her Weighty Wizard Chart.
- Players work together to weigh the selected objects, then they record the actual weight of the objects on their Weighty Wizard Charts. The player whose estimate is closest to the target weight earns 5 points. If a player comes within 2 ounces of the target weight, he or she earns 5 additional bonus points.
- Player 2 takes a turn tossing the dice to find the target weight for the next row on the Weighty Wizard Chart.
- Players repeat Steps 2-4, until the charts are completed.
- Players can calculate the total weight of all of the items on the chart to earn 10 additional bonus points.
- Players total their points. The player with the most points wins the game.

**Show Your Work**

I tossed a 3 and a 2.

**Weighty Wizard! Chart**

Object (record name of objects chosen)	Target Weight (in pounds & ounces)	Actual Weight (in pounds & ounces)
3 staplers	3 pounds & ounces 3 pounds 2 ounces	

How did you estimate the target weights? Explain.

Grade 5 • Measurement, Data, Volume, and Geometry

# CONTENTS

---

Blackline Masters .....3-10  
Activity Cards ..... 11-52

**PLEASE NOTE:** Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on black line master 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 Differentiated Math Center Topic. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

---

**Differentiated Math Centers: Measurement, Data, Volume, and Geometry Spanish Supplement, Grade 5**  
86965SP-T3



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • [hand2mind.com](http://hand2mind.com)

© 2017 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.

# Tabla para Troncos que ruedan

	<b>Longitud estimada de la rodada</b> (en m o cm)	<b>Longitud real</b> (en m o cm)	<b>Diferencia entre la longitud estimada y la real</b> (en m o cm)	<b>Puntos</b> (Obtiene 5 puntos por cada estimación que esté dentro de los 10 cm de la longitud real obtenida.)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
	<b>Longitud real total</b> (que rodaron los troncos)			<b>Puntos adicionales</b>
			<b>Puntaje total</b>	

# Tabla para El genio del peso

Hoja  
fotocopiable  
2

	<b>Objeto</b> (anota el nombre de los objetos elegidos)	<b>Peso objetivo</b> (en libras y en onzas)	<b>Peso real</b> (en libras y onzas)	<b>Puntos</b> (¡Recibe 5 puntos si ese peso real está dentro de las 2 onzas del peso objetivo!)
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
	<b>Bono de 10 puntos</b> (Calcula el peso real total de todos los artículos pesados. Escribe la respuesta en libras y onzas.)			
			<b>Puntaje total</b>	

# Recta numérica



# Tarjetas de fracciones

Hoja  
fotocopiable  
4

$$\frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{2}$$

$$\frac{3}{4}$$

1

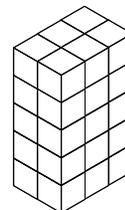
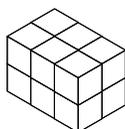
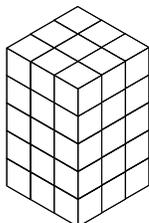
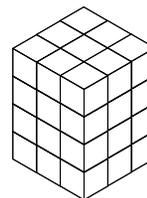
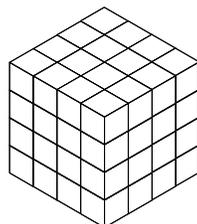
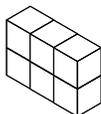
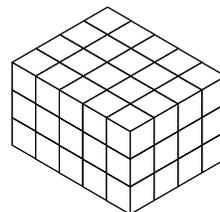
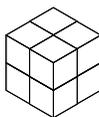
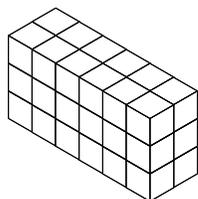
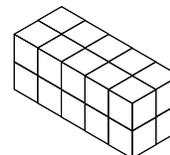
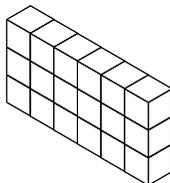
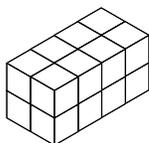
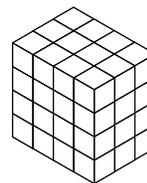
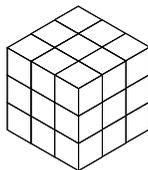
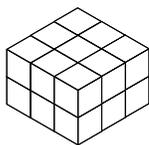
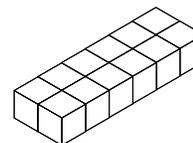
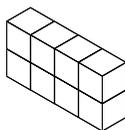
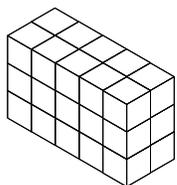
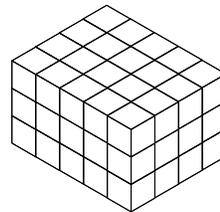
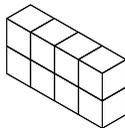
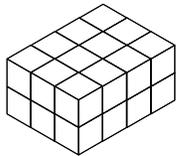
$$1\frac{1}{4}$$

$$1\frac{1}{2}$$

$$1\frac{3}{4}$$

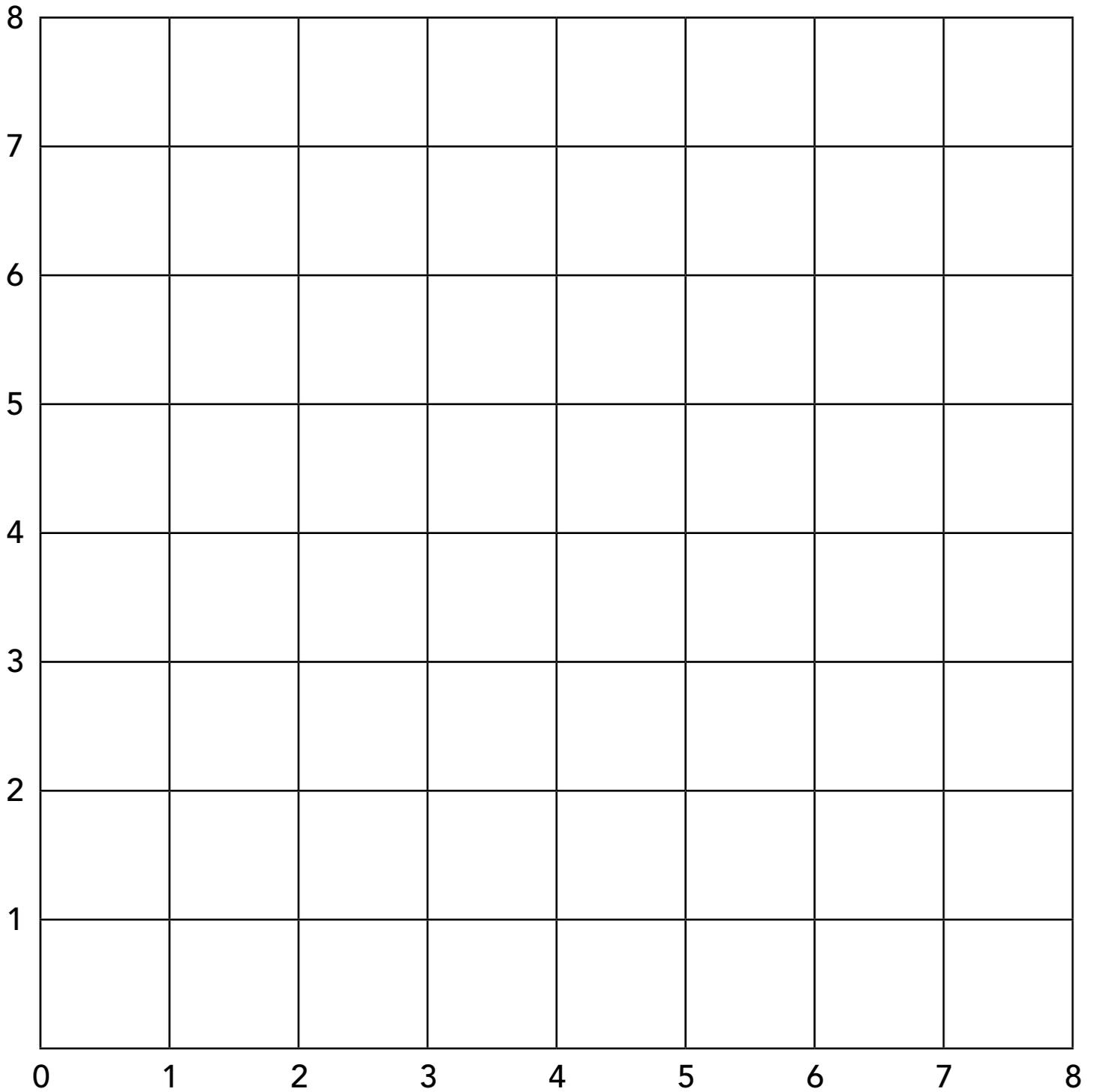
2

# Tarjetas de prismas rectangulares



# Cuadrícula de coordenadas

Hoja  
fotocopiable  
6



# Tablero para el juego del nombre del polígono

3 lados y 2 lados iguales	4 lados y 1 par de lados paralelos	¡Retrocede 2 lugares!	4 lados, lados opuestos paralelos, sin ángulos rectos	8 lados y 8 ángulos	4 lados, sin lados iguales, sin ángulos iguales
5 lados y 5 ángulos	4 lados y 4 ángulos rectos; lados opuestos iguales	4 lados y 4 ángulos rectos; lados opuestos iguales	4 lados, lados opuestos iguales, sin ángulos rectos		9 lados y 9 ángulos
3 lados y 3 ángulos iguales	10 lados iguales y 10 ángulos iguales	10 lados iguales y 10 ángulos iguales	7 lados y 7 ángulos		3 lados y 1 ángulo recto
4 lados iguales y 4 ángulos rectos	3 lados; ni lados iguales ni ángulos iguales	3 lados; ni lados iguales ni ángulos iguales	¡Avanza 3 lugares!		<b>LLEGADA</b>
<b>SALIDA</b>	6 lados iguales y 6 ángulos iguales	6 lados iguales y 6 ángulos iguales			

# Tabla para los dibujos de figuras

Hoja  
fotocopiable  
8

Nombre de la figura	Dibujo de la figura	Puntos
	<b>Puntos totales</b>	

# Cantidades enormes

Juego para 2 jugadores



## Materiales



Dado dodecaédrico



## Qué hacer

1. El objetivo del juego es ser el primer jugador en conseguir un total de al menos 15 puntos.
2. Los jugadores lanzan el dado para ver quién es el primero. El jugador 1 es el que saca el número mayor.
3. Gira la rueda para obtener una conversión de medida y lanza el dado para obtener una medida para convertir.

Obtuve gramos a kilogramos con la rueda y obtuve 12 con el dado.



12 gramos = 0.012 kilogramos.

## Muestra tu trabajo

4. Si obtuviste *gramos a kilogramos* con la rueda, divide entre 1,000 el número que obtuviste con el dado. Si obtuviste *kilogramos a gramos* con la rueda, multiplica por 1,000 el número que obtuviste con el dado.
5. Busca la respuesta en la tabla y suma esa cantidad de puntos a tu puntuación total. Si la respuesta no está incluida en la tabla, ganas 1 punto.
6. El jugador 2 realiza los pasos 3 a 5.
7. Repitan los pasos 3 a 6. Gana el primer jugador que obtiene 20 puntos.

¡0.012 vale 4 puntos!

Explica por qué decidiría convertir de gramos a kilogramos alguien que obtenga un 6 con el dado y TU ELECCIÓN con la rueda.

Tabla de puntos	
Respuesta	Valor de los puntos
0.003	2
0.005	2
0.006	3
0.008	3
0.012	4
1,000	2
2,000	2
4,000	3
7,000	3
9,000	4

© hand2mind®, Inc.



# Práctica de la destreza

Halla cada valor que falta. Pistas: 1 kilogramo = 1,000 gramos y  
1 gramo = 1,000 miligramos.

1. 2 kilogramos = \_\_\_\_ gramos

2. 3 gramos = \_\_\_\_ miligramos

3. 2.5 gramos = \_\_\_\_ miligramos

4. 6,000 miligramos = \_\_\_\_ gramos

5. 4,200 gramos = \_\_\_\_ kilogramos

6. 500 miligramos = \_\_\_\_ gramos

7. 200 gramos = \_\_\_\_ kilogramos

8. 1,600 gramos = \_\_\_\_ kilogramos

9. 300 miligramos = \_\_\_\_ gramos

10. 0.56 kilogramos = \_\_\_\_ gramos

11. 65,870 miligramos = \_\_\_\_ gramos

12. 852 gramos = \_\_\_\_ kilogramos

13. 60 gramos = \_\_\_\_ kilogramos

14. 50 miligramos = \_\_\_\_ gramos

15. 0.87 kilogramos = \_\_\_\_ gramos

16. 2,354 miligramos = \_\_\_\_ gramos

# Troncos que ruedan

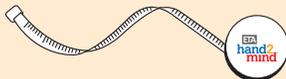
Juego para 2 a 4 jugadores



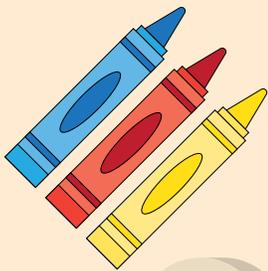
## Materiales



Dado  
dodecaédrico



Cinta de medir



Hoja  
fotocopiable #1



## Qué hacer

1. Los jugadores crean una línea de salida en el suelo con cinta adhesiva. Los jugadores se arrodillan en la línea de salida con sus troncos (crayones).
2. Los jugadores lanzan el dado para ver quién es el primero. El jugador 1 es el que saca el número mayor.
3. El jugador 1 hace rodar el crayón desde los dedos para ver cuánto rueda.

## Muestra tu trabajo

4. El jugador 1 estima la distancia que rodó el tronco en metros y en centímetros, y la anota en su Tabla para Troncos que ruedan.
5. Luego, los jugadores miden la distancia real que rodó el tronco. El jugador 1 obtiene 5 puntos si su estimación está dentro de los 10 centímetros de la distancia real que rodó.
6. Es el turno del jugador 2, quien hace rodar el tronco y anota una estimación. Los jugadores miden la distancia real y la comparan con la estimación del jugador 2, para ver si este obtiene 5 puntos.

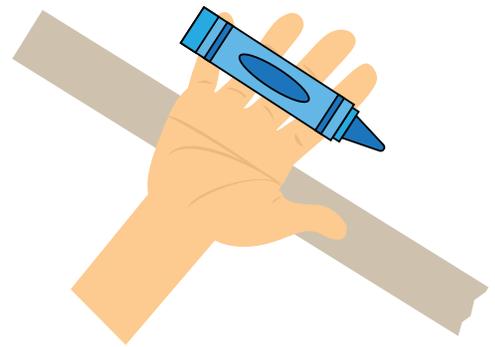


Tabla para Troncos que ruedan

	Longitud estimada de la rodada (en m o cm)	Longitud real (en m o cm)
1.	4 metros	5 metros y 10 centímetros

7. Los jugadores se turnan para repetir los pasos 3 a 6.
8. Gana el juego el primer jugador que obtiene 25 puntos.

*¿Cuál fue tu estrategia para estimar la distancia que rodó el tronco? Explícalo.*

# Práctica de la destreza

Copia la tabla y complétala.

	Milímetros	Centímetros	Decímetros	Metros
1.	1,000 mm		10 dm	
2.	2,000 mm			
3.		500 cm		
4.			3 dm	
5.			6 dm	
6.				0.1 m
7.	375 mm			
8.				2.5 m
9.			7.5 dm	
10.		7.5 cm		
11.				0.256 m
12.				3.675 m

# ¡El genio del peso!

Juego para 2 jugadores



Convert measurements.

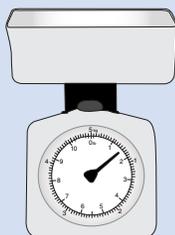
## Materiales



Dado dodecaédrico



Dado decaédrico



Balanza de plataforma de doble dial



Hoja fotocopiable #2



## Qué hacer

1. El jugador 1 lanza ambos dados y suma los resultados para hallar el primer peso objetivo. El dado azul representa el número de libras; el dado verde representa el número de onzas.

## Muestra tu trabajo

2. Cada jugador elige un objeto (o combinación de objetos) que calcule que es equivalente al peso objetivo. Cada jugador anota los objetos elegidos en su Tabla para El genio del peso.
3. Los jugadores trabajan juntos para pesar los objetos elegidos, luego anotan el peso real de los objetos en su tabla. El jugador cuya estimación se acerque más al peso objetivo gana 5 puntos. Si un jugador se acerca a las 2 onzas del peso objetivo, gana 5 puntos adicionales.
4. Es el turno de que el jugador 2 lance los dados para hallar el peso objetivo para la siguiente fila de la Tabla para El genio del peso.
5. Los jugadores repiten los pasos 2 a 4 hasta completar las tablas.
6. Los jugadores pueden calcular el peso total de todos los artículos de la tabla para ganar 10 puntos adicionales.
7. Los jugadores suman sus puntos. Gana el juego el jugador que tiene más puntos.

Saqué un 3 y un 2.

Tabla para El genio del peso

	<b>Objeto</b> (anota el nombre de los objetos elegidos)	<b>Peso objetivo</b> (en libras y onzas)	<b>Peso real</b> (en libras y onzas)
1.	3 engrapadoras	3 libras y 2 onzas	

¿Cómo estimaste el peso objetivo? Explícalo.

© hand2mind®, Inc.

# Práctica de la destreza

Halla el valor que falta. 1 tonelada = 2,000 libras y 1 libra = 16 onzas.

1. 6,000 libras = \_\_\_\_ toneladas

2. 32 onzas = \_\_\_\_ libras

3.  $1\frac{1}{2}$  libras = \_\_\_\_ onzas

4.  $\frac{1}{2}$  tonelada = \_\_\_\_ libras

5. 4 libras = \_\_\_\_ onzas

6.  $\frac{1}{4}$  de libra = \_\_\_\_ onzas

7. 8 onzas = \_\_\_\_ libra

8.  $3\frac{1}{2}$  libras = \_\_\_\_ onzas

9. 80 onzas = \_\_\_\_ libras

10.  $\frac{1}{4}$  de tonelada = \_\_\_\_ libras

11.  $1\frac{3}{4}$  toneladas = \_\_\_\_ libras

12.  $\frac{3}{4}$  de libra = \_\_\_\_ onzas

13. 1 onza = \_\_\_\_ libra

14.  $4\frac{1}{2}$  toneladas = \_\_\_\_ libras

15.  $7\frac{1}{2}$  libras = \_\_\_\_ onzas

16. 352 onzas = \_\_\_\_ libras

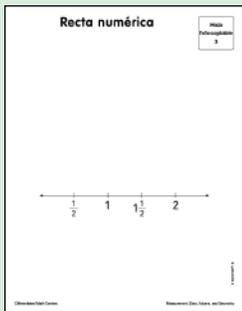
# Gira la rueda para hacer un diagrama de puntos

Actividad para 1 persona

## Materiales



Fichas de colores



Hoja fotocopiable #3

## Qué hacer

1. Gira la rueda.

## Muestra tu trabajo

2. Anota el resultado del giro usando la hoja de trabajo Recta numérica y fichas de colores.

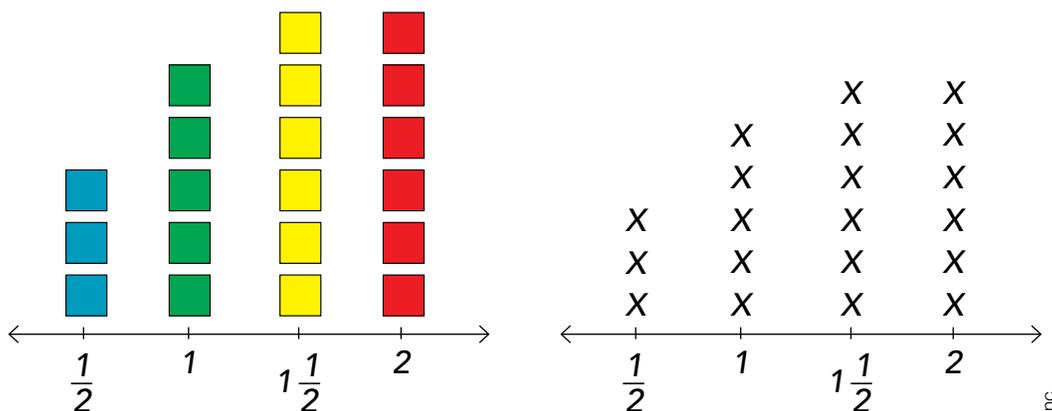
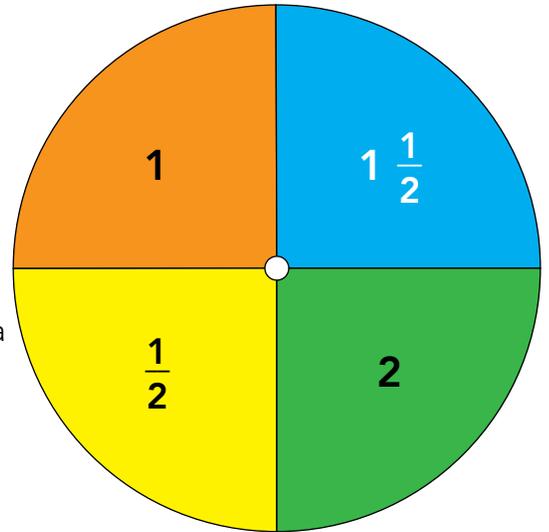
Cada vez que obtengas  $\frac{1}{2}$ , pon una ficha de color azul sobre  $\frac{1}{2}$  en la recta numérica.

Cada vez que obtengas 1, pon una ficha de color verde sobre el 1 de la recta numérica.

Cada vez que obtengas  $1\frac{1}{2}$ , pon una ficha de color amarillo sobre el  $1\frac{1}{2}$  de la recta numérica.

Cada vez que obtengas 2, pon una ficha de color rojo sobre el 2 de la recta numérica.

3. Repite los pasos 1 y 2 para un total de 20 giros.
4. Dibuja un diagrama de puntos trazando una X por cada ficha de color.



¿Cuántas fichas de colores se deben usar para hacer el diagrama de puntos? Explica cómo lo sabes.

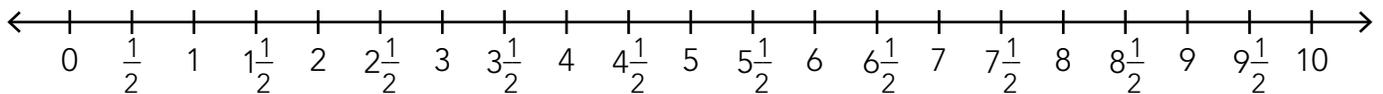
Use a line plot to make and interpret data.

# Práctica de la destreza

1. Nicolás anotó la cantidad de horas de sueño que tuvo cada noche durante el último mes. Haz un diagrama de puntos de la cantidad de horas de sueño.

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
6	$7\frac{1}{2}$	8	$5\frac{1}{2}$	9	$6\frac{1}{2}$	8
$8\frac{1}{2}$	7	$7\frac{1}{2}$	8	$8\frac{1}{2}$	$6\frac{1}{2}$	7
9	$5\frac{1}{2}$	8	$9\frac{1}{2}$	6	7	8
$7\frac{1}{2}$	$6\frac{1}{2}$	$8\frac{1}{2}$	9	$7\frac{1}{2}$	7	9
8	$8\frac{1}{2}$					

Cantidad de noches



Cantidad de horas de sueño

2. ¿Cuál fue la cantidad más común de horas que Nicolás tuvo por noche? Explica cómo lo sabes.

---

---

---

---

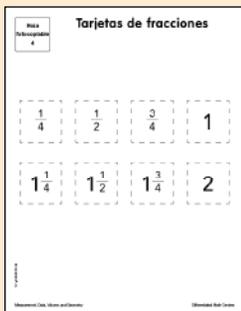
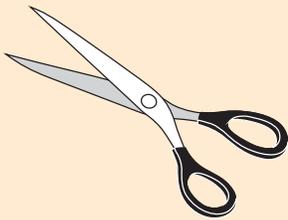
# Corte de pelo

Actividad para 2 personas

## Materiales



Cubo numerado



Hoja fotocopiable #4



## Qué hacer

1. Sallie trata de decidir cuántas pulgadas de cabello cortarse. Está decidiendo sobre longitudes que van desde  $\frac{1}{4}$  de pulgada a 2 pulgadas.

La tarjeta tiene la fracción  $\frac{1}{2}$ .  
Obtuve un 3 con el cubo.

## Muestra tu trabajo

2. Haz una tabla de conteo como la que se muestra.
3. Recorta las Tarjetas de fracciones. Ponlas boca abajo en una pila.
4. Pídele a tu compañero que elija al azar una tarjeta para determinar cuál será la cantidad de pulgadas. No devuelvas la tarjeta a la pila.
5. Luego lanza el cubo numerado para determinar cuál será la frecuencia. Anota el resultado en la tabla de conteo.
6. Repite los pasos 4 y 5 hasta que se hallan elegido cada una de las tarjetas.
7. Haz un diagrama de puntos con los datos de la tabla de conteo, dibujando una X por cada marca sobre la correspondiente longitud fraccionaria.

Cantidad	Frecuencia
$\frac{1}{4}$	
$\frac{1}{2}$	X X X
$\frac{3}{4}$	
1	
$1\frac{1}{4}$	
$1\frac{1}{2}$	
$1\frac{3}{4}$	
2	

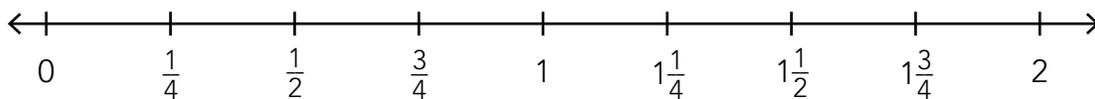
¿Cuántas pulgadas de cabello se cortará Sallie?  
Explica cómo lo sabes.

# Práctica de la destreza

1. Steve anotó la cantidad de millas que trotó cada día durante los 20 últimos días. Haz un diagrama de puntos para registrar la cantidad de días en los que Steve trotó cada cantidad de millas.

Cantidad de millas trotadas	Cantidad de días
0	2
$\frac{1}{4}$	0
$\frac{1}{2}$	1
$\frac{3}{4}$	2
1	5
$1\frac{1}{4}$	2
$1\frac{1}{2}$	3
$1\frac{3}{4}$	1
2	4

Cantidad de días



Cantidad de millas trotadas

2. ¿Cuántas millas trotó Steve durante los 20 últimos días? Explica cómo lo sabes.

---

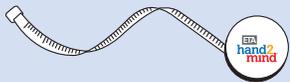
---

---

# Longitud del zapato

Actividad para 1 persona

## Materiales



Cinta medidora

## Qué hacer

1. Sigue las instrucciones para medir la longitud del zapato de uno de tus compañeros.
2. Lee la longitud al  $\frac{1}{4}$  de pulgada más cercano.

## Muestra tu trabajo

3. Anota la longitud en una tabla de conteo como la que se muestra.
4. Repite diecinueve veces más los pasos 1 a 3, midiendo el zapato de una persona diferente cada vez, de modo que tengas un total de 20 mediciones anotadas.
5. Haz un diagrama de puntos con los datos de la tabla, dibujando una X por cada longitud de zapato sobre la correspondiente longitud fraccionaria.

Medida (pulgadas)	Frecuencia
6	
$6\frac{1}{4}$	
$6\frac{1}{2}$	
$6\frac{3}{4}$	
7	
8	
9	



*Supón que todos los zapatos están colocados en una línea. Explica cómo usar la suma y la multiplicación para hallar la longitud total de todos los zapatos.*

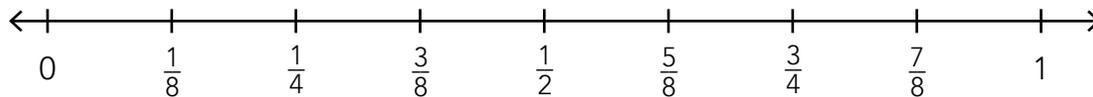
Use a line plot to make and interpret data.

# Práctica de la destreza

1. La tabla de conteo muestra la cantidad de líquido que hay en 20 recipientes idénticos. Haz un diagrama de puntos para mostrar la cantidad de recipientes que tienen diferentes cantidades de líquido.

Cantidad de galones	Cantidad de recipientes
$\frac{1}{8}$	
$\frac{1}{4}$	<del>    </del>
$\frac{3}{8}$	
$\frac{1}{2}$	
$\frac{5}{8}$	
$\frac{3}{4}$	
$\frac{7}{8}$	
1	

Cantidad de recipientes



Cantidad de galones

2. Marty quiere equilibrar de manera equitativa la cantidad de líquido entre 20 recipientes idénticos. ¿Cuánto líquido habría en cada recipiente? Explícalo.

---

---

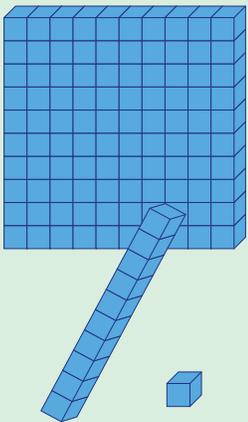
---

# Cuenta los cubos

Actividad para 1 persona

★  
★  
★  
3

## Materiales



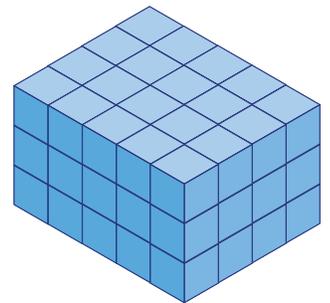
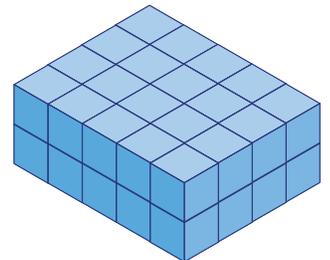
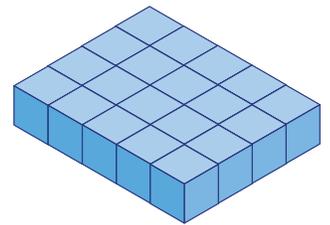
Bloques de base diez

## Qué hacer

1. Sigue las instrucciones para construir con cubos unitarios un prisma rectangular de 5 unidades por 4 unidades por 3 unidades.

## Muestra tu trabajo

2. Usa cubos unitarios para hacer la base del prisma. La base mide 5 unidades por 4 unidades. Sea cada  = 1 unidad cúbica.
3. Cuenta la cantidad de cubos unitarios que se usaron para hacer la base del prisma. Para hacerla, se usaron 20 cubos unitarios.
4. Usa cubos unitarios para hacer la segunda capa del prisma. La segunda capa mide 5 unidades por 4 unidades.
5. Cuenta la cantidad de cubos unitarios que se usaron para hacer la segunda capa del prisma. Para hacerla, se usaron 20 cubos unitarios.
6. Usa cubos unitarios para hacer la capa superior del prisma. La capa superior mide 5 unidades por 4 unidades.
7. Cuenta la cantidad cubos unitarios que se usaron para hacer la capa superior del prisma. Para hacerla, se usaron 20 cubos unitarios.

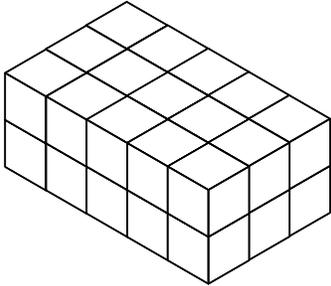


*¿Cuántos cubos unitarios usaste para hacer el prisma? ¿Cuál es el volumen del prisma?*

# Práctica de la destreza

Cuenta la cantidad de cubos unitarios que se usaron para hacer cada prisma. Luego halla el volumen de cada prisma. Cada  = 1 unidad cúbica.

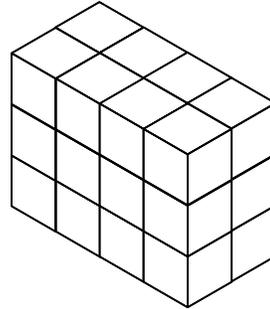
1.



cantidad de cubos unitarios = \_\_\_\_\_

volumen = \_\_\_\_\_ unidades cúbicas

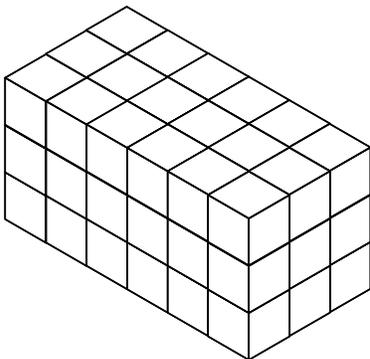
2.



cantidad de cubos unitarios = \_\_\_\_\_

volumen = \_\_\_\_\_ unidades cúbicas

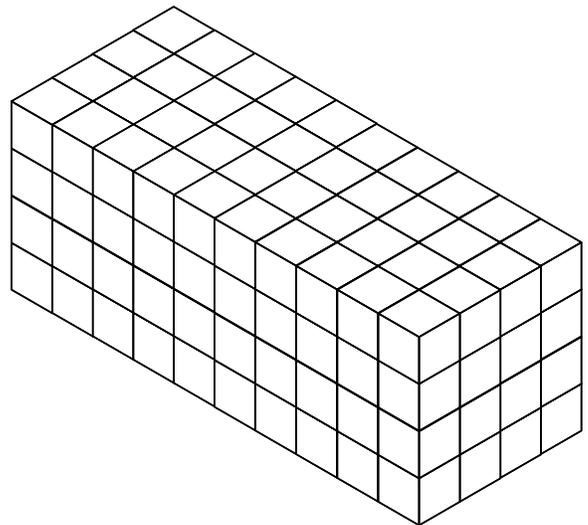
3.



cantidad de cubos unitarios = \_\_\_\_\_

volumen = \_\_\_\_\_ unidades cúbicas

4.



cantidad de cubos unitarios = \_\_\_\_\_

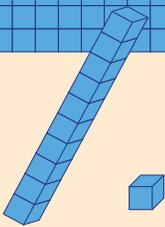
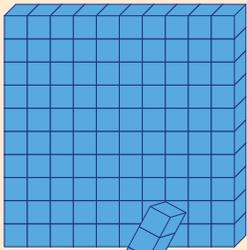
volumen = \_\_\_\_\_ unidades cúbicas

# Carrera para hallar el volumen

Juego para 2 jugadores

3

## Materiales



Bloques de base diez



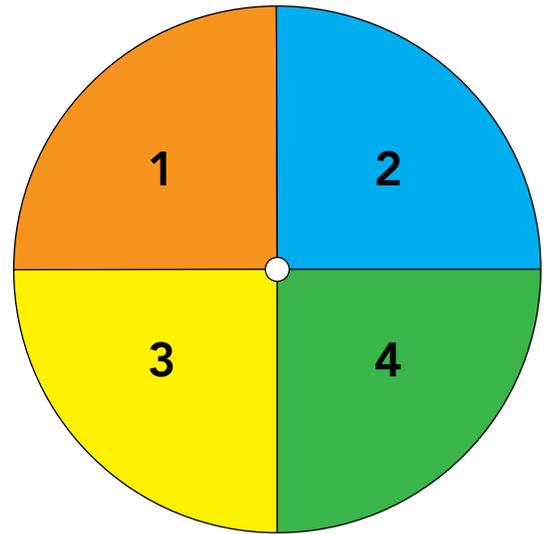
## Qué hacer

1. Gira la rueda 3 veces. El primer giro será la longitud de un prisma, en pulgadas. El segundo giro será el ancho del prisma, en pulgadas. El tercer giro será la altura del prisma, en pulgadas.

Obtuve un 2, un 4 y un 3.

## Muestra tu trabajo

2. Usa cubos unitarios para hacer una carrera de construcción de un prisma rectangular con las dimensiones que hallaste con la rueda giratoria.  
Sea cada  =  $1 \text{ in}^3$ .
3. Cuenta la cantidad de cubos unitarios que usaste para construir el prisma.
4. Halla el volumen del prisma.
5. La primera persona que construya correctamente el prisma y halle el volumen recibe 1 punto.
6. Repite los pasos 1 a 5 hasta que un jugador anote 5 puntos.

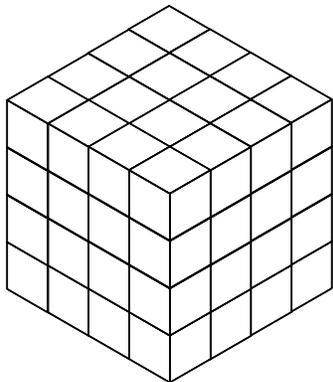


*Si usas  $n$  cubos unitarios para construir un prisma, ¿cuál es el volumen del prisma? Explica cómo lo sabes.*

# Práctica de la destreza

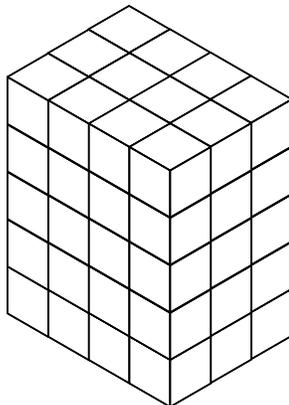
Cuenta la cantidad de cubos unitarios que se usaron para hacer cada prisma. Luego halla el volumen de cada prisma. Cada  = 1 cm<sup>3</sup>.

1.



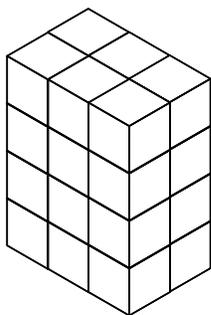
volumen = \_\_\_\_\_ cm<sup>3</sup>

2.



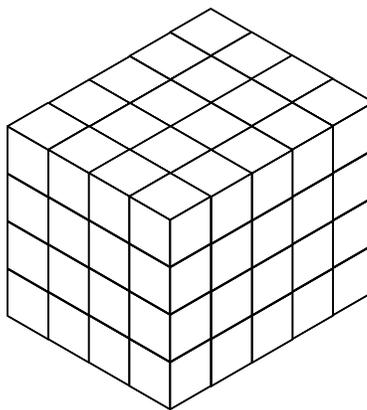
volumen = \_\_\_\_\_ cm<sup>3</sup>

3.



volumen = \_\_\_\_\_

4.

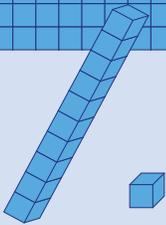
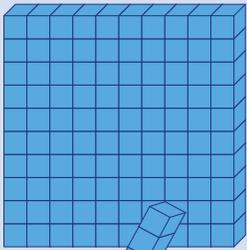


volumen = \_\_\_\_\_

# Volumen de maneras diferentes

Actividad para 1 persona

## Materiales



Bloques de base diez



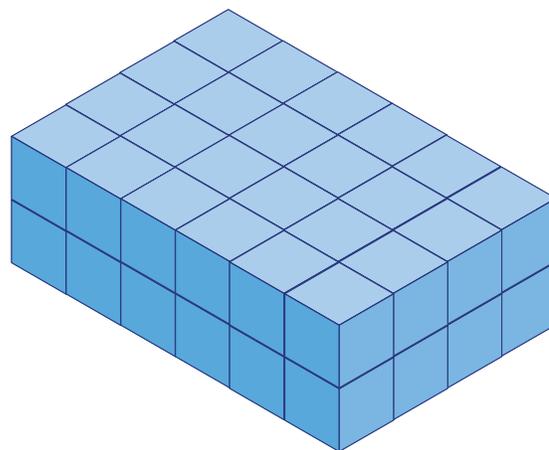
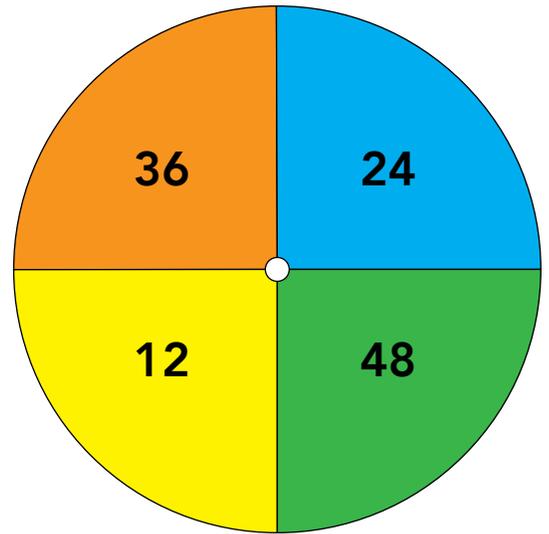
## Qué hacer

1. Gira la rueda.

Obtuve 48.

## Muestra tu trabajo

2. Haz un prisma rectangular con el número de cubos unitarios que obtuviste en la rueda.  
Sea cada  $\text{cubo} = 1 \text{ ft}^3$ .
3. Halla el volumen del prisma rectangular que hiciste.  
**El volumen es de  $48 \text{ ft}^3$ .**
4. Repite cinco veces más los pasos 1 a 3. Si la rueda se detiene en un número que ya hayas usado, crea un prisma rectangular diferente con el mismo volumen.



Este prisma mide 6 ft de largo, 4 ft de ancho y 2 ft de alto.



Explica cómo puede tener el mismo volumen un prisma con dimensiones diferentes.

# Práctica de la destreza

Usa cubos unitarios para construir un prisma rectangular con cada una de las cantidades dadas de cubos unitarios. Escribe las tres dimensiones del prisma. Luego halla el volumen del prisma.

Sea cada  = 1 in<sup>3</sup>.

1. 20

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

2. 40

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

3. 32

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

4. 16

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

5. 72

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

6. 42

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

7. 98

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

8. 50

dimensiones \_\_\_\_\_

volumen \_\_\_\_\_

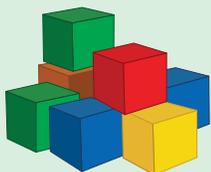
# ¡Dale volumen!

Juego para 2 jugadores



4

## Materiales



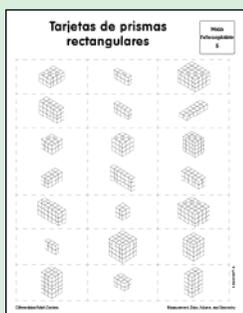
Cubos de un centímetro



Dado decaédrico



Cronómetro digital



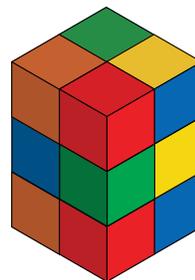
Hoja fotocopiable #5



## Qué hacer

Volumen = longitud  $\times$  ancho  $\times$  altura, o  $V = l \times a \times h$ .

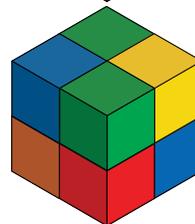
1. Los jugadores recortan las Tarjetas de prismas rectangulares, las mezclan y luego las ponen boca abajo en una pila.
2. Los jugadores lanzan el dado para ver quién es el primero. El jugador 1 es el que saque el número menor.



$$V = l \times a \times h$$

$$V = 2 \text{ unidades} \times 2 \text{ unidades} \times 3 \text{ unidades}$$

$$V = 12 \text{ unidades cúbicas}$$



$$V = l \times a \times h$$

$$V = 2 \text{ unidades} \times 2 \text{ unidades} \times 2 \text{ unidades}$$

$$V = 8 \text{ unidades cúbicas}$$

## Muestra tu trabajo

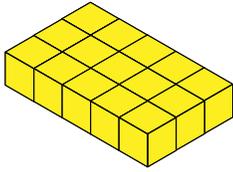
3. El jugador 1 da vuelta la tarjeta superior de la pila y usa la información de la tarjeta para calcular el volumen de un prisma rectangular con esas dimensiones.
4. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1 contando la cantidad de cubos unitarios que hay en el prisma rectangular. Si el volumen es correcto, el jugador 1 sigue con el paso 5. Si no, el jugador 1 deja la tarjeta en la parte de abajo de la pila y los jugadores saltan al paso 7.
5. El jugador 1 construye un prisma rectangular con el volumen que se muestra. Luego el jugador 2 controla el tiempo y el jugador 1 tiene 60 segundos para construir un segundo cuerpo geométrico (cubo o prisma rectangular) con el mismo volumen.
6. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1. El jugador 1 recibe 3 puntos por calcular el volumen correcto y 3 puntos por cada modelo construido correctamente (lo que da un total de hasta 9 puntos por cada ronda).
7. Es el turno del jugador 2, que repite los pasos 3 a 6.
8. El juego continúa hasta que se hayan usado todas las tarjetas de la pila. El ganador es el jugador que tenga la mayor cantidad de puntos después de usar todas las tarjetas.

*¿Qué observas al comparar la cantidad de cubos unitarios que se necesitan para construir un prisma con el volumen?*

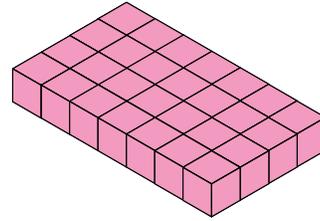
# Práctica de la destreza

Halla el volumen de cada prisma rectangular.

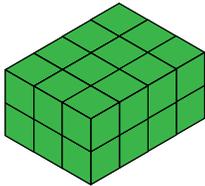
1.



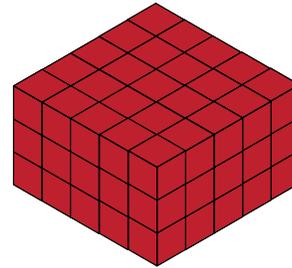
2.



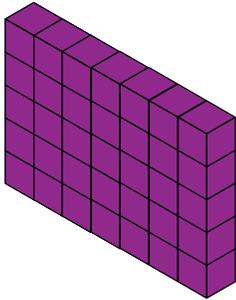
3.



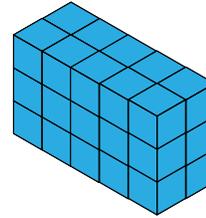
4.



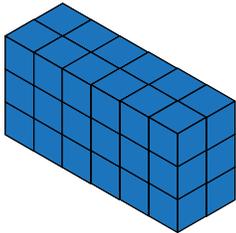
5.



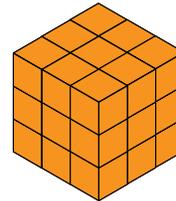
6.



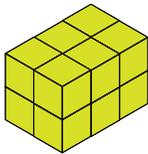
7.



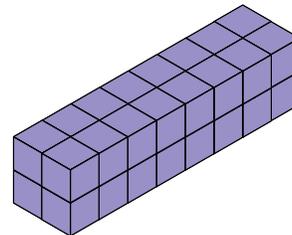
8.



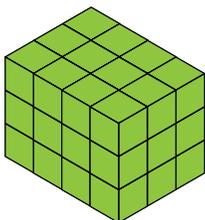
9.



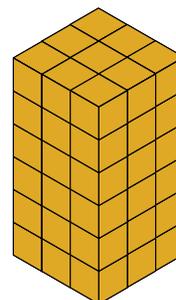
10.



11.



12.



# Volumen usando la fórmula

Actividad para 1 persona



4

## Materiales



Cubo numerado

## Qué hacer

1. Lanza 3 veces el cubo numerado. El primer lanzamiento será la longitud de un prisma rectangular, en centímetros. El segundo lanzamiento será el ancho del prisma rectangular, en centímetros. El tercer lanzamiento será la altura del prisma rectangular, en centímetros.

## Muestra tu trabajo

2. Anota las dimensiones del prisma rectangular.

$$l = 5 \text{ cm} \quad a = 4 \text{ cm} \quad h = 6 \text{ cm}$$

3. Usa la fórmula para hallar el volumen del prisma rectangular.

$$V = l \times a \times h$$

$$V = 5 \times 4 \times 6$$

$$V = 120 \text{ cm}^3$$

4. Repite nueve veces más los pasos 1 a 3.

Obtuve un 5,  
un 4 y un 6.

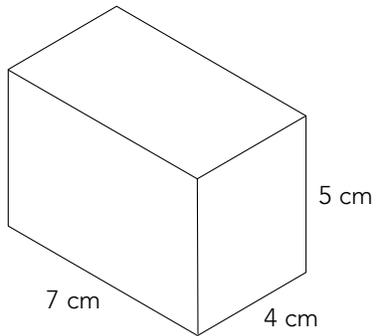


*Explica por qué el volumen de un cuerpo geométrico se mide en unidades cúbicas.*

# Práctica de la destreza

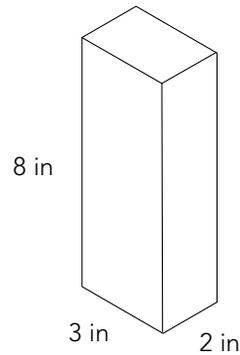
Halla el volumen de cada prisma rectangular.

1.



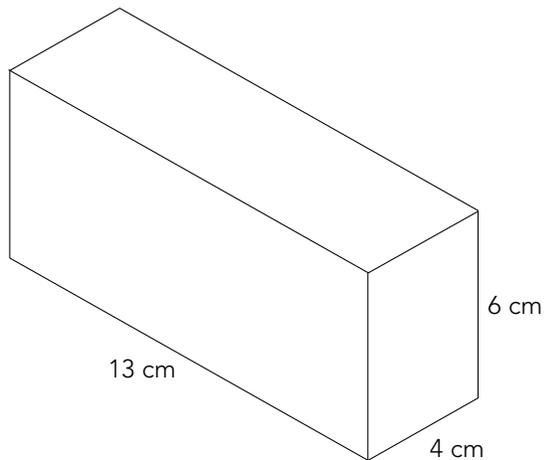
volumen = \_\_\_\_\_  $\text{cm}^3$

2.



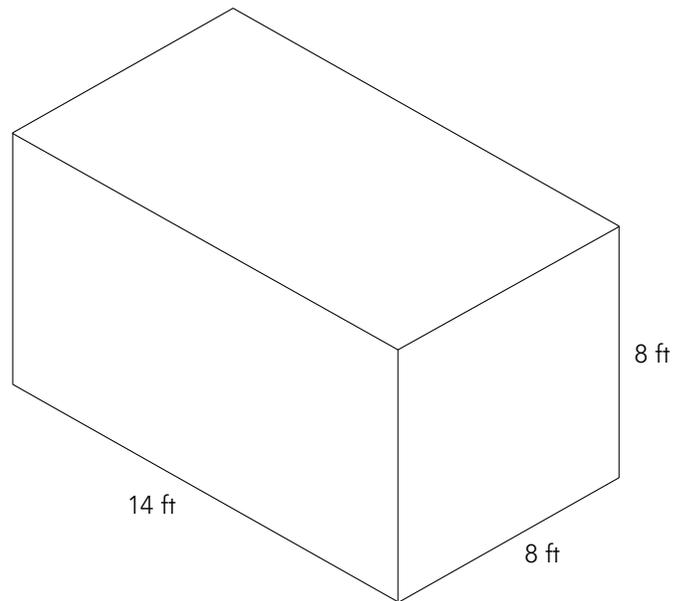
volumen = \_\_\_\_\_  $\text{in}^3$ .

3.



volumen = \_\_\_\_\_

4.



volumen = \_\_\_\_\_

5.  $l = 9 \text{ m}$ ,  $a = 15 \text{ m}$ ,  $h = 5 \text{ m}$

volumen = \_\_\_\_\_

6.  $l = 6 \text{ in}$ ,  $a = 18 \text{ in}$ ,  $h = 16 \text{ in}$

volumen = \_\_\_\_\_

# Volumen de más de un prisma

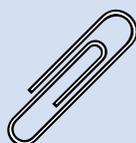
Actividad para 1 persona



## Materiales



Cubo numerado



## Qué hacer

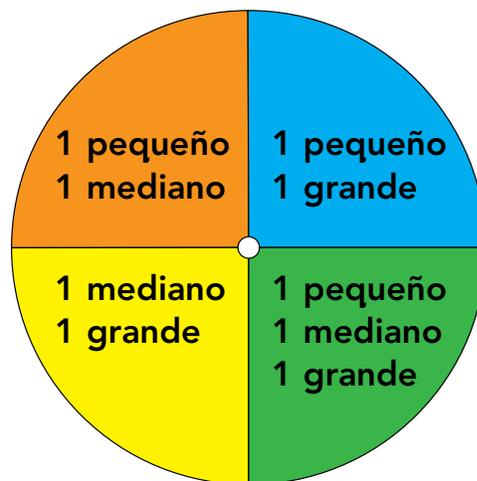
1. Una compañía de transporte quiere averiguar cuánto espacio (volumen) ocupan pilas de paquetes de diferente tamaño. Las dimensiones de los diferentes paquetes se muestran a continuación.

paquete pequeño: 8 in por 10 in por 12 in

paquete mediano: 10 in por 12 in por 15 in

paquete grande: 12 in por 16 in por 18 in

2. Gira la rueda para hallar el tamaño de los paquetes que se apilarán.



Obtuve 1 paquete pequeño y 1 mediano.

## Muestra tu trabajo

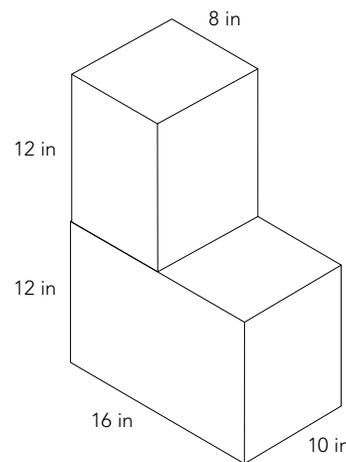
3. Haz un bosquejo de un modelo posible para 1 paquete pequeño y 1 mediano.
4. Halla el volumen del paquete pequeño.
5. Halla el volumen del paquete mediano.
6. Halla el volumen de 1 paquete pequeño y 1 mediano:

$$V = l \times a \times h = 8 \times 10 \times 12 = 960 \text{ in}^3$$

$$V = l \times a \times h = 16 \times 10 \times 12 = 1,920 \text{ in}^3$$

$$V = 960 + 1,920 = 2,880 \text{ in}^3$$

7. Repite tres veces más los pasos 2 a 5. Si ya hallaste el volumen de la combinación de paquetes, vuelve a girar la rueda.

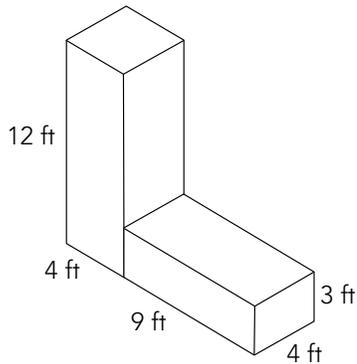


Explica cómo hallar el volumen de dos prismas rectangulares que están uno junto al otro.

# Práctica de la destreza

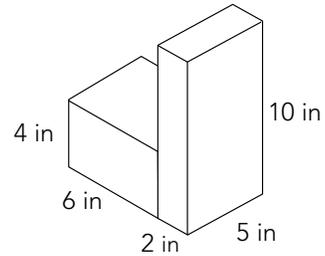
Halla el volumen de cada figura.

1.



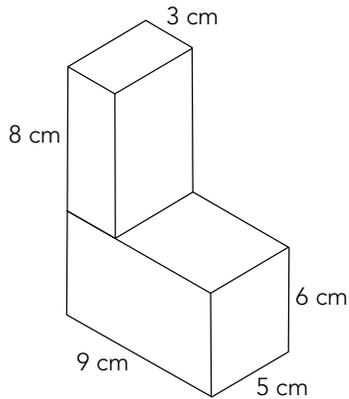
volumen \_\_\_\_\_

2.



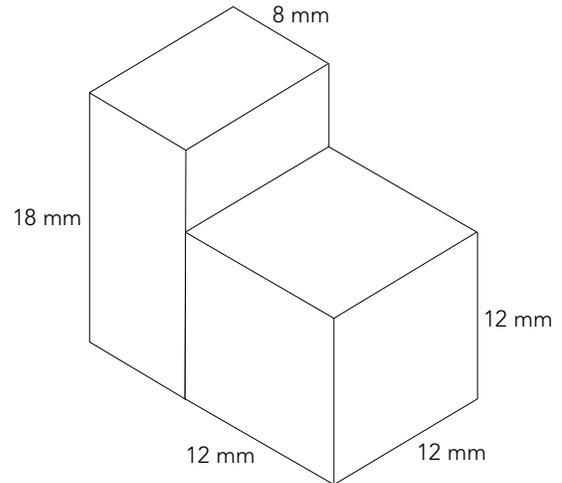
volumen \_\_\_\_\_

3.



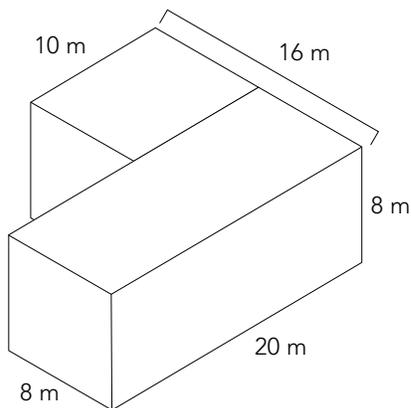
volumen \_\_\_\_\_

4.



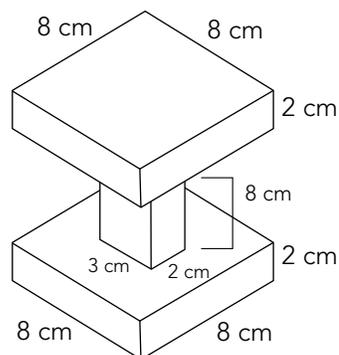
volumen \_\_\_\_\_

5.



volumen \_\_\_\_\_

6.

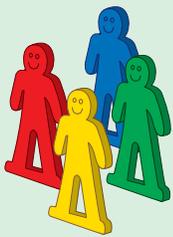


volumen \_\_\_\_\_

# Sigue mis indicaciones

Actividad para 2 personas

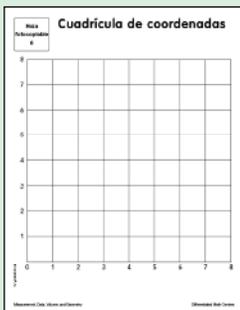
## Materiales



Fichas para clasificar



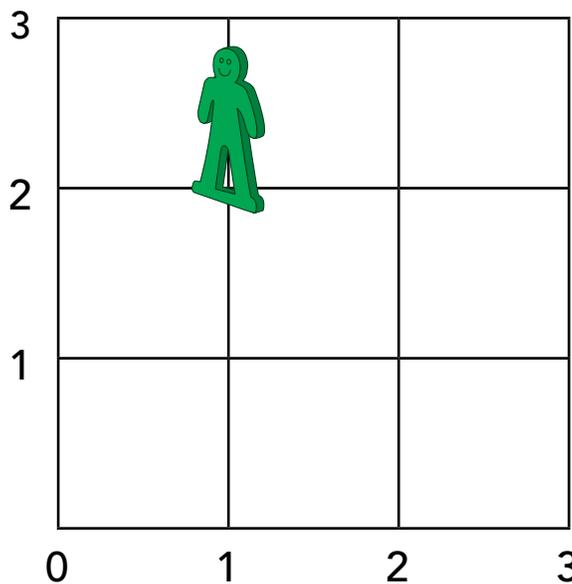
Libro separador



Hoja  
fotocopiable #6

## Qué hacer

1. Apoya un libro separador para ocultar tu Cuadrícula de coordenadas. Pon 6 fichas en el mapa en los puntos de intersección de las líneas.
2. Luego di: "Sigue mis indicaciones". Dile a tu compañero dónde poner cada ficha en su mapa para que coincida con el tuyo.



*Toma tu ficha. Empieza en 0. Avanza 1 espacio hacia la derecha. Luego avanza 2 espacios hacia arriba. Este es el par ordenado: (1, 2).*

## Muestra tu trabajo

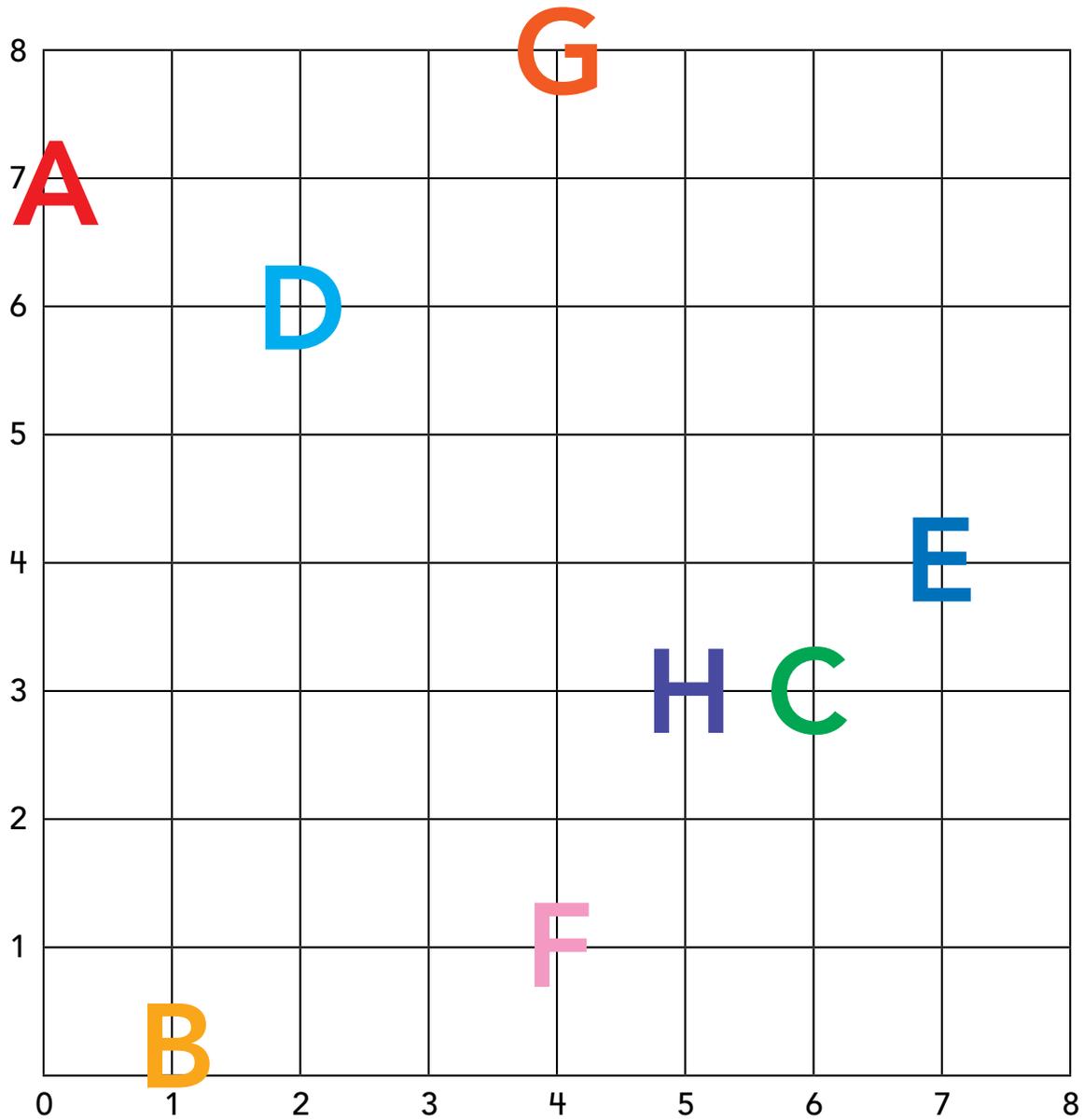
3. Revisen ambos mapas para ver si coinciden.
4. Tórnense. Jueguen otra vez.

*Explica cómo poner una ficha en (4, 0) en el mapa.*



# Práctica de la destreza

¿Qué letra está en cada par ordenado?



1. (5, 3) \_\_\_\_\_

2. (4, 8) \_\_\_\_\_

3. (4, 1) \_\_\_\_\_

4. (7, 4) \_\_\_\_\_

5. (2, 6) \_\_\_\_\_

6. (6, 3) \_\_\_\_\_

7. (1, 0) \_\_\_\_\_

8. (0, 7) \_\_\_\_\_

# Captura a los piratas

Juego para 2 jugadores

★  
★  
★  
5

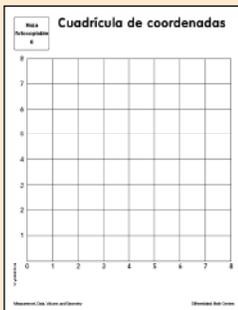
## Materiales



Fichas para clasificar



Libro separador



Hoja fotocopiable #6

## Qué hacer

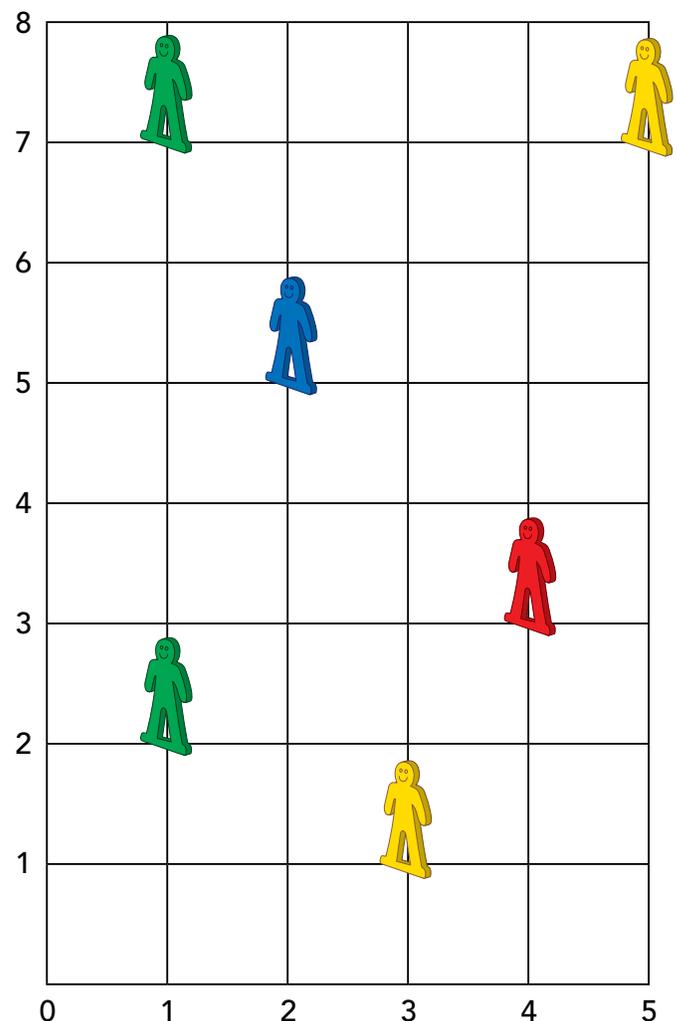
1. Pon un libro separador para ocultar tu Cuadrícula de coordenadas. Pon 6 fichas de personas (piratas) en 6 puntos diferentes de la cuadrícula.

## Muestra tu trabajo

2. Cada jugador intenta ubicar y capturar los piratas del otro jugador. Túrname con tu compañero para preguntar: "¿Tienes un pirata en ( , )?".
3. Si tienes un pirata, debes entregarlo.
4. Gana el primer jugador que capture todos los piratas del otro jugador.

¿Tienes un pirata en (2, 5)?

Tengo un pirata allí. Lo quitaré.



¿Por qué un pirata en (2, 8) está en un lugar diferente que un pirata en (8, 2)?

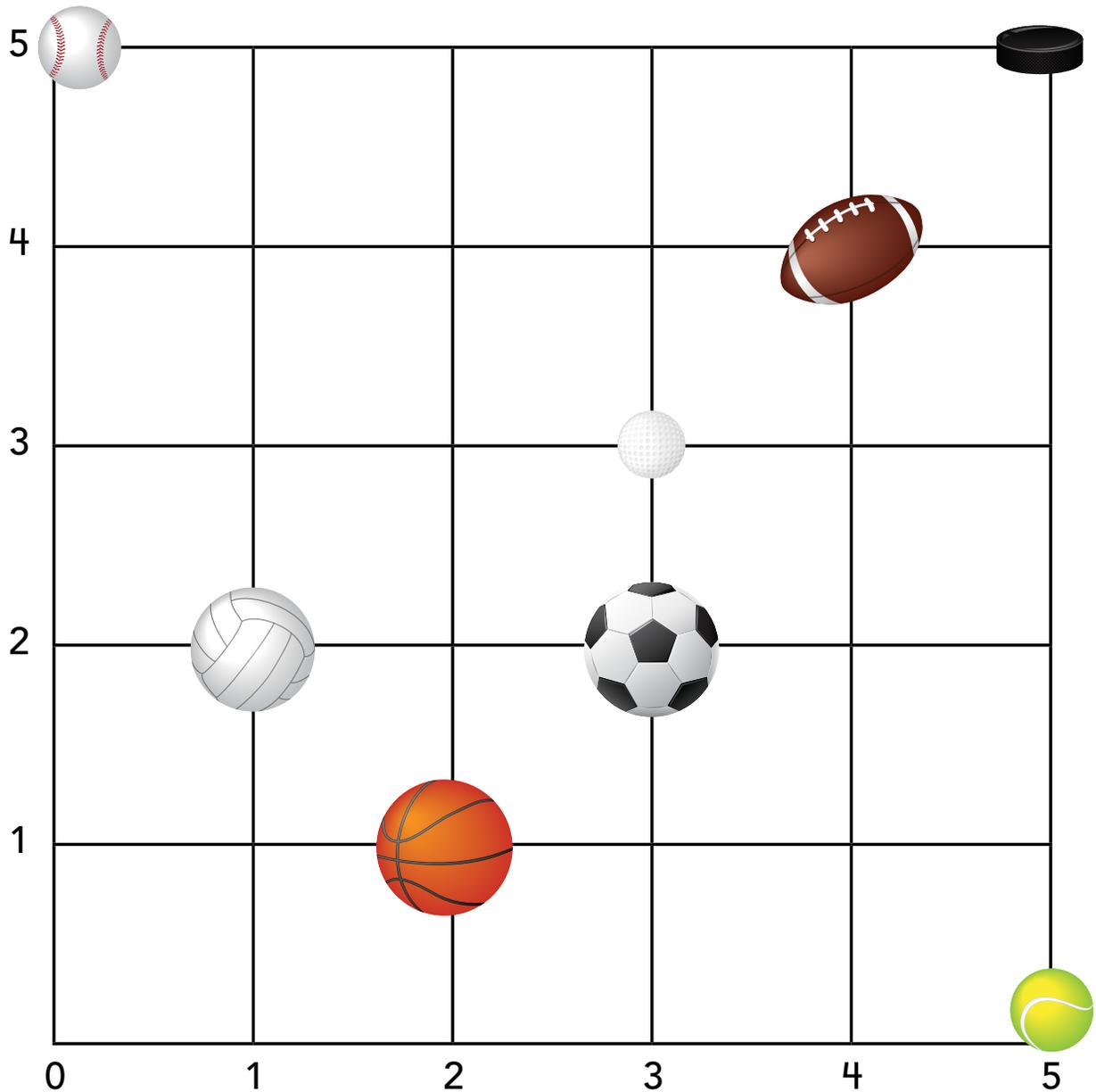


Locate and name ordered pairs.

© hand2mind®, Inc.

# Práctica de la destreza

¿Qué está en cada par ordenado?



1. (3, 2) \_\_\_\_\_

2. (3, 3) \_\_\_\_\_

3. (5, 5) \_\_\_\_\_

4. (2, 1) \_\_\_\_\_

5. (1, 2) \_\_\_\_\_

6. (4, 4) \_\_\_\_\_

7. (0, 5) \_\_\_\_\_

8. (5, 0) \_\_\_\_\_

# Árboles para trepar

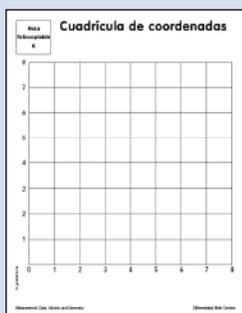
Actividad para 1 persona

★  
★  
★  
5

## Materiales



Fichas para clasificar



Hoja  
fotocopiable #6

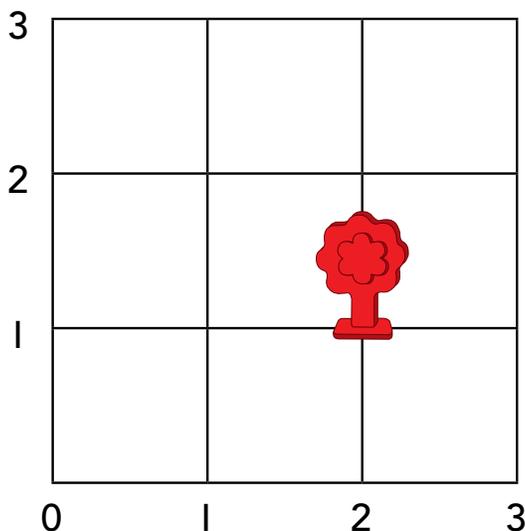
## Qué hacer

1. El parque quiere plantar más árboles para trepar. Te piden que uses un mapa del parque (tu Cuadrícula de coordenadas) para elegir 5 posiciones.
2. Ubica 5 fichas de árboles en el mapa. Pon cada árbol en un punto de intersección de las líneas.

## Muestra tu trabajo

3. Escribe los pares ordenados  $(\_, \_)$  para cada árbol. Estos indicadores dicen dónde plantar los árboles.

Pista: Empieza en 0. El primer número indica cuántos espacios ir hacia la derecha. El segundo número indica cuántos espacios ir hacia arriba.



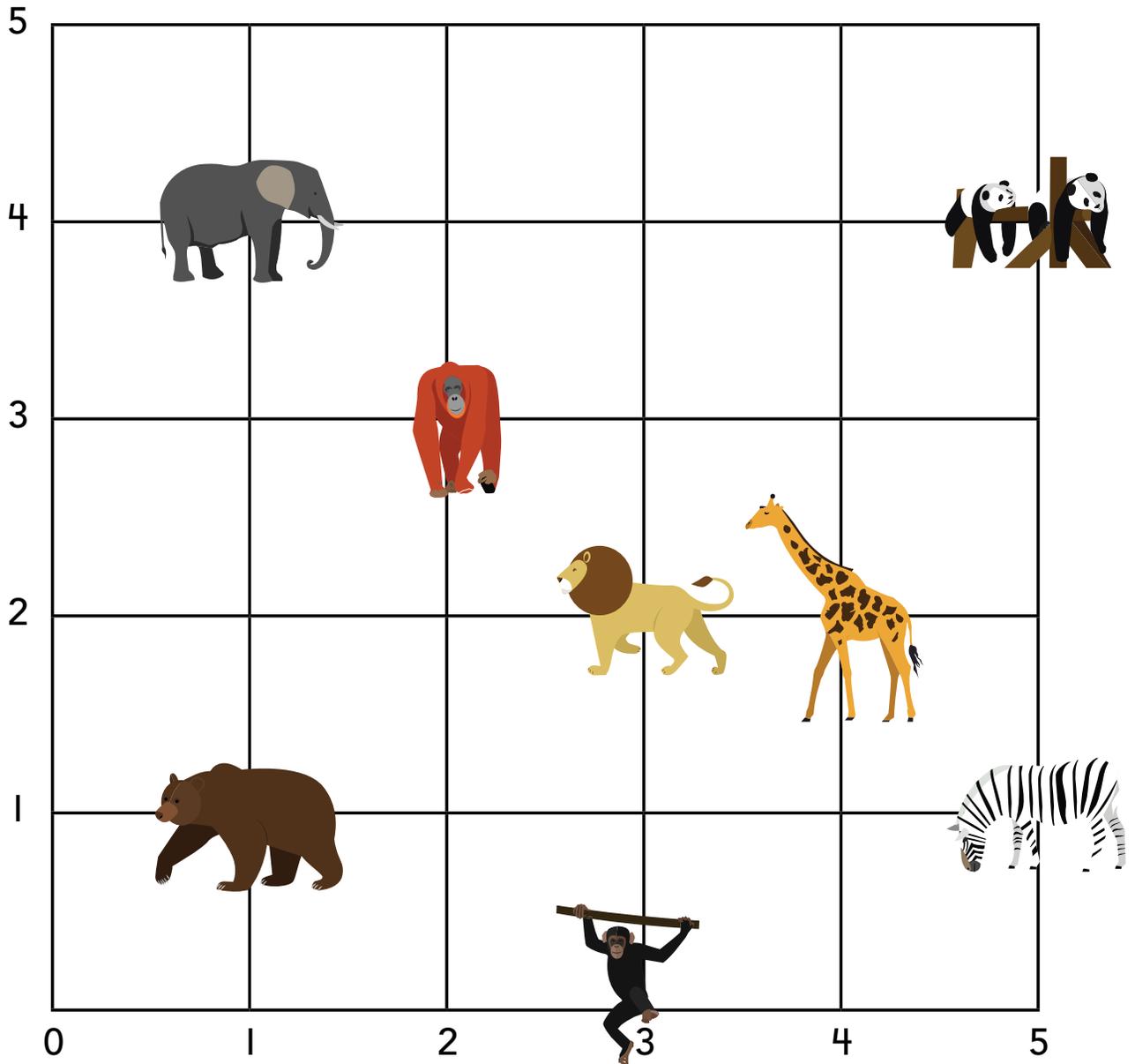
Planté un árbol  
en  $(2, 1)$ .



*Explica cómo hallar el punto  $(3, 2)$  en el mapa.*

# Práctica de la destreza

Escribe el par ordenado para cada animal.

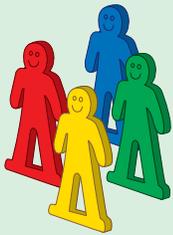


- león \_\_\_\_\_
- cebra \_\_\_\_\_
- jirafa \_\_\_\_\_
- gorila \_\_\_\_\_
- panda \_\_\_\_\_
- elefante \_\_\_\_\_
- mono \_\_\_\_\_
- oso \_\_\_\_\_

# Patrulla de esquí

Juego para 2 jugadores

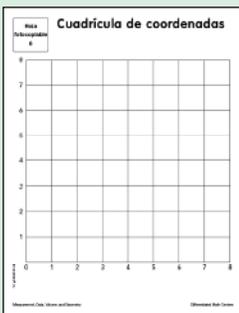
## Materiales



Fichas para clasificar



Libro separador



Hoja fotocopiable #6



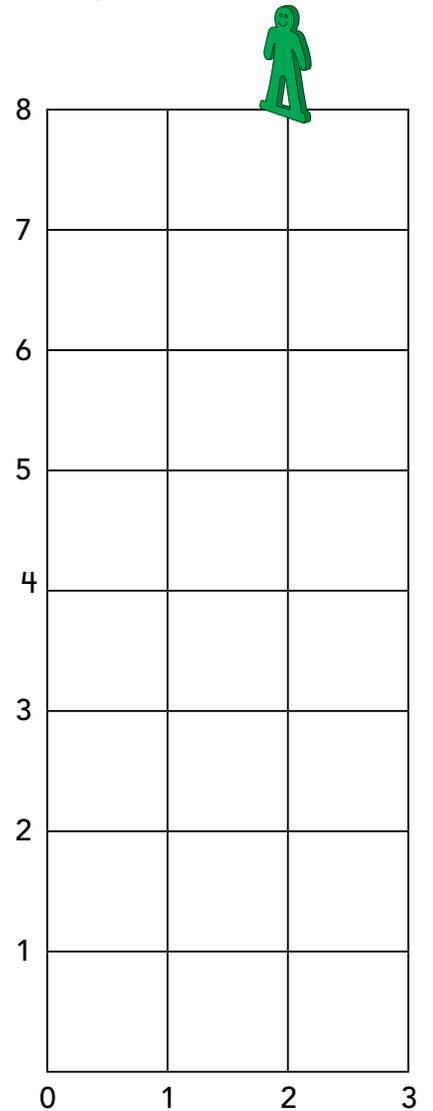
## Qué hacer

1. Pon un libro separador.
2. El jugador 1 pone su esquiador (ficha de persona) en cualquier punto de la Cuadrícula de coordenadas, como (2, 8), ¡para indicar la posición en la cual ha caído y necesita que lo rescaten!
3. El jugador 1 le envía al jugador 2 su ubicación exacta en la Cuadrícula de coordenadas a través de su transmisor, usando palabras que indican dirección como *izquierda*, *derecha*, *arriba* y *abajo*.

## Muestra tu trabajo

4. El jugador 2 pone a su rescatista de la patrulla de esquí (ficha de persona) en (4, 4). Cuando el jugador 1 le da cada indicación, el jugador 2 mueve su ficha para llegar a la ubicación exacta del esquiador del jugador 1. El jugador 2 anota el par ordenado de la ubicación en la Cuadrícula de coordenadas.
5. El jugador 1 comprueba el trabajo del jugador 2. El jugador 2 gana 1 punto por una ficha de persona correctamente ubicada y un punto adicional si el par ordenado está escrito correctamente.
6. Los jugadores se alternan y repiten los pasos 2 a 5.
7. Gana el juego el primer jugador que anote 21 puntos.

*Empieza en (4, 4). Avanza 2 espacios hacia la izquierda. Luego avanza 4 espacios hacia arriba.*

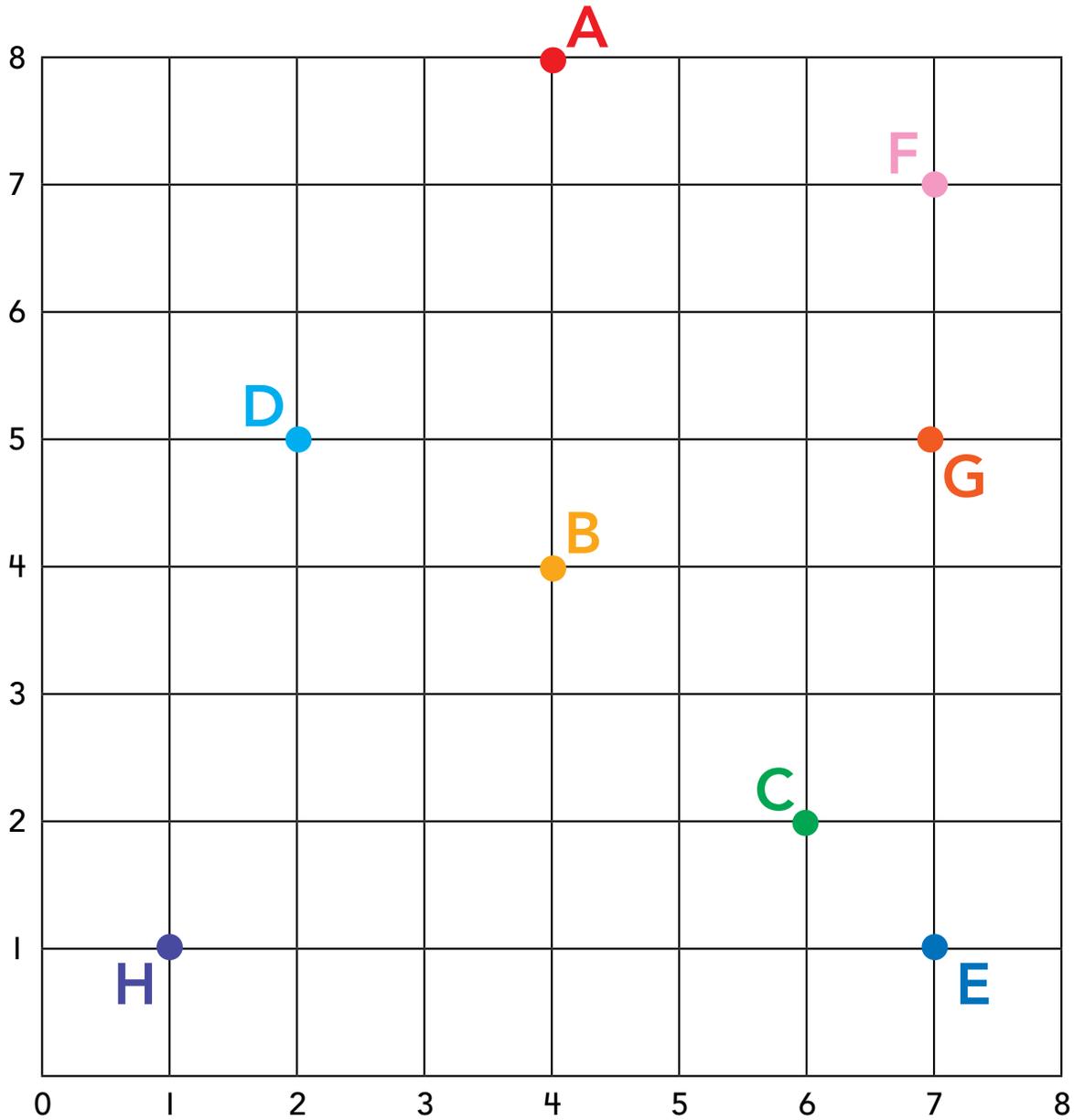


*Este es el par ordenado (2, 8).*

*Explica cómo mover una ficha de persona desde (4, 4) hasta (4, 1) en una cuadrícula de coordenadas.*

# Práctica de la destreza

Escribe el par ordenado para cada letra.



1. A \_\_\_\_\_

2. B \_\_\_\_\_

3. C \_\_\_\_\_

4. D \_\_\_\_\_

5. E \_\_\_\_\_

6. F \_\_\_\_\_

7. G \_\_\_\_\_

8. H \_\_\_\_\_

# ¡Cada minuto cuenta!

Juego para 2 jugadores

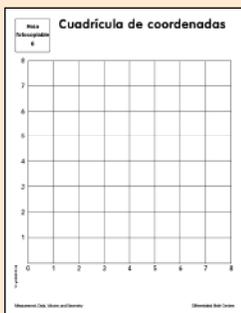
## Materiales



Fichas para clasificar



Dado decaédrico



Hoja fotocopiable #6

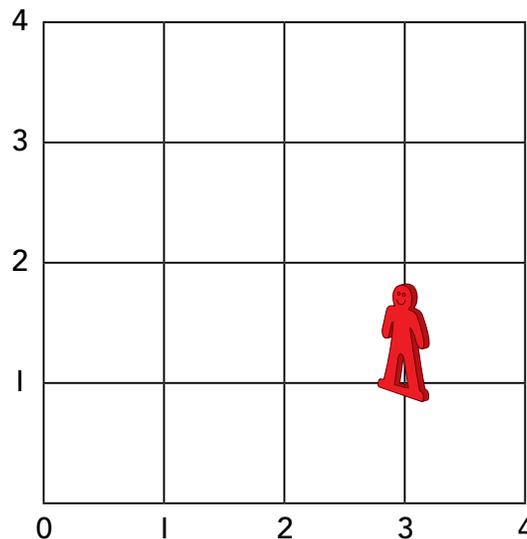


## Qué hacer

1. Cada jugador lanza un dado para ver quién empieza primero. El jugador 1 es el que saque el número mayor.
2. El jugador 1 pone 8 fichas en la Cuadrícula de coordenadas.

## Muestra tu trabajo

3. El jugador 2 tiene 1 minuto para identificar y anotar el par ordenado para cada ficha.



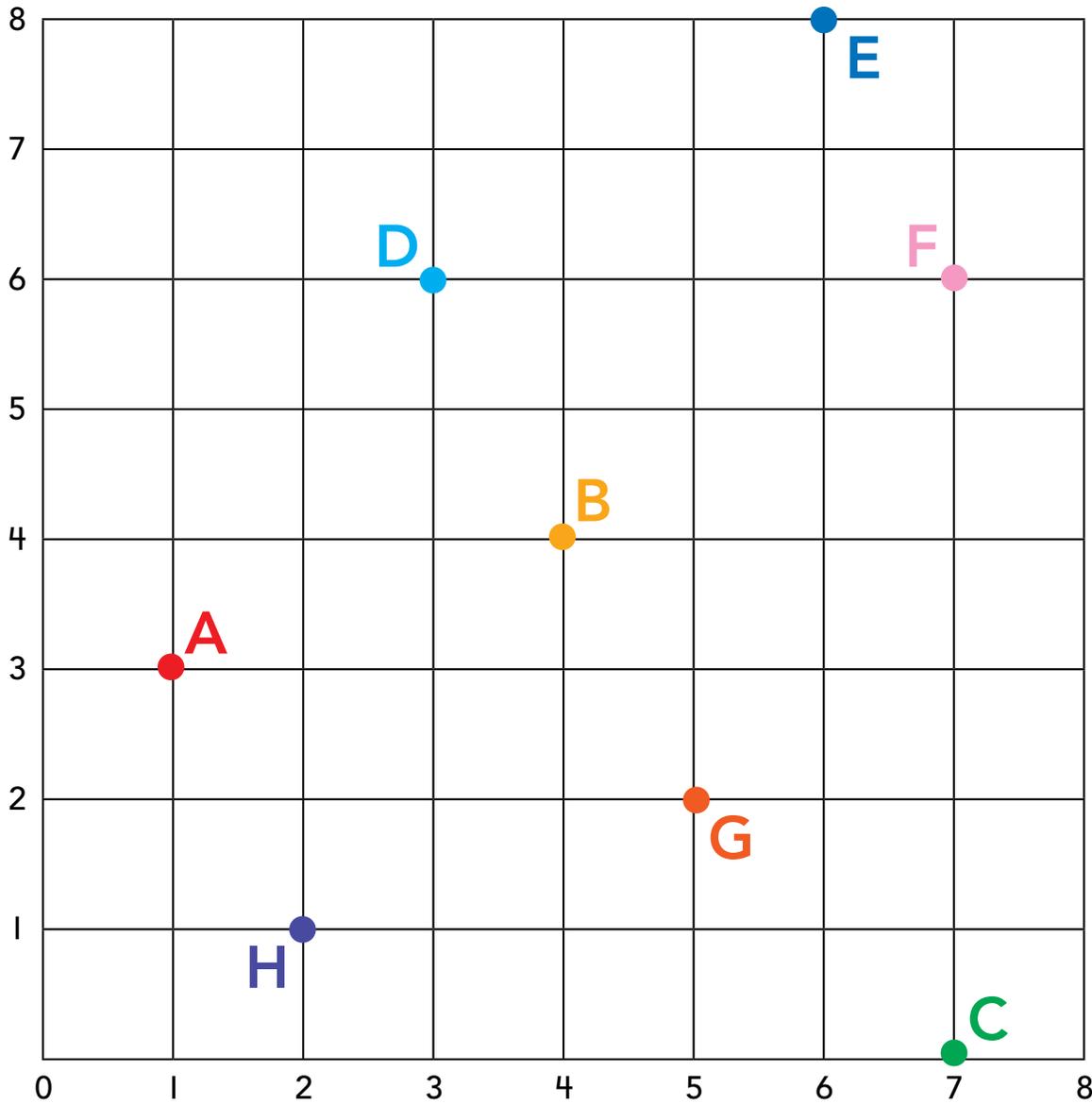
*La persona roja está ubicada en (3, 1).*

4. El jugador 1 comprueba el trabajo del jugador 2. Los jugadores reciben 1 punto por cada par ordenado que se nombra correctamente. Los jugadores reciben 2 puntos por cada par ordenado que se escribe correctamente.
5. Los jugadores se turnan para repetir los pasos 2 a 4.
6. Gana el juego el primer jugador que anote 48 puntos.

*¿Qué significa si una de las coordenadas de un par ordenado es 0?*

# Práctica de la destreza

Nombra la letra que representa cada par ordenado.



1. (7, 0) \_\_\_\_\_

2. (3, 6) \_\_\_\_\_

3. (6, 8) \_\_\_\_\_

4. (2, 1) \_\_\_\_\_

5. (7, 6) \_\_\_\_\_

6. (1, 3) \_\_\_\_\_

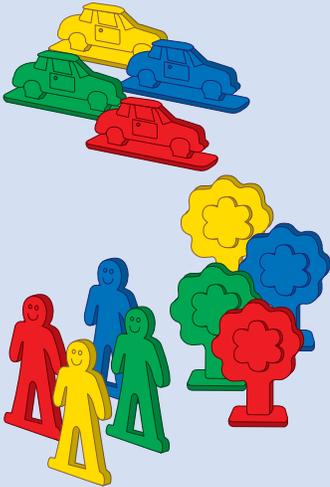
7. (5, 2) \_\_\_\_\_

8. (4, 4) \_\_\_\_\_

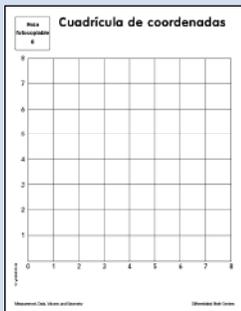
# Bingo de coordenadas

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Fichas para clasificar

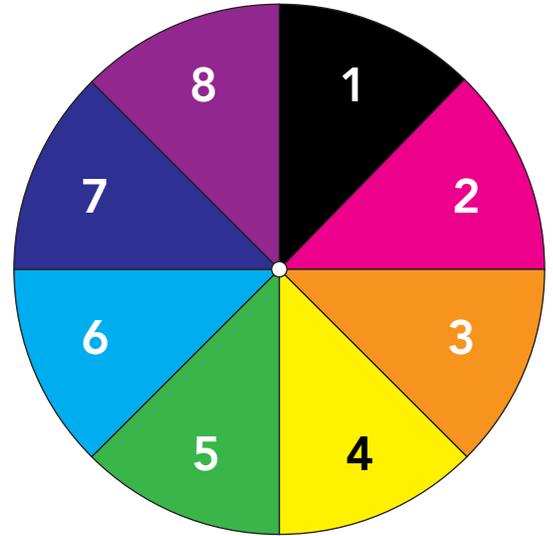


Hoja fotocopiable #6



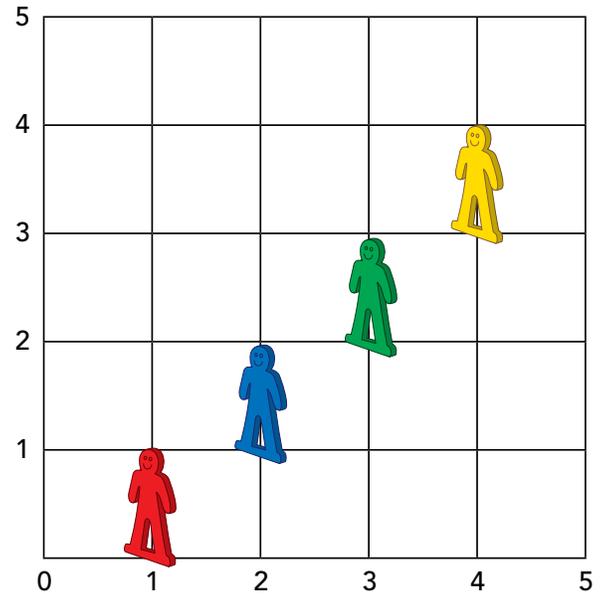
## Qué hacer

1. Cada jugador elige un tipo diferente de ficha.
2. El jugador 1 gira la rueda dos veces para formar un par ordenado. El primer número obtenido es la coordenada  $x$ . El segundo número obtenido es la coordenada  $y$ .



## Muestra tu trabajo

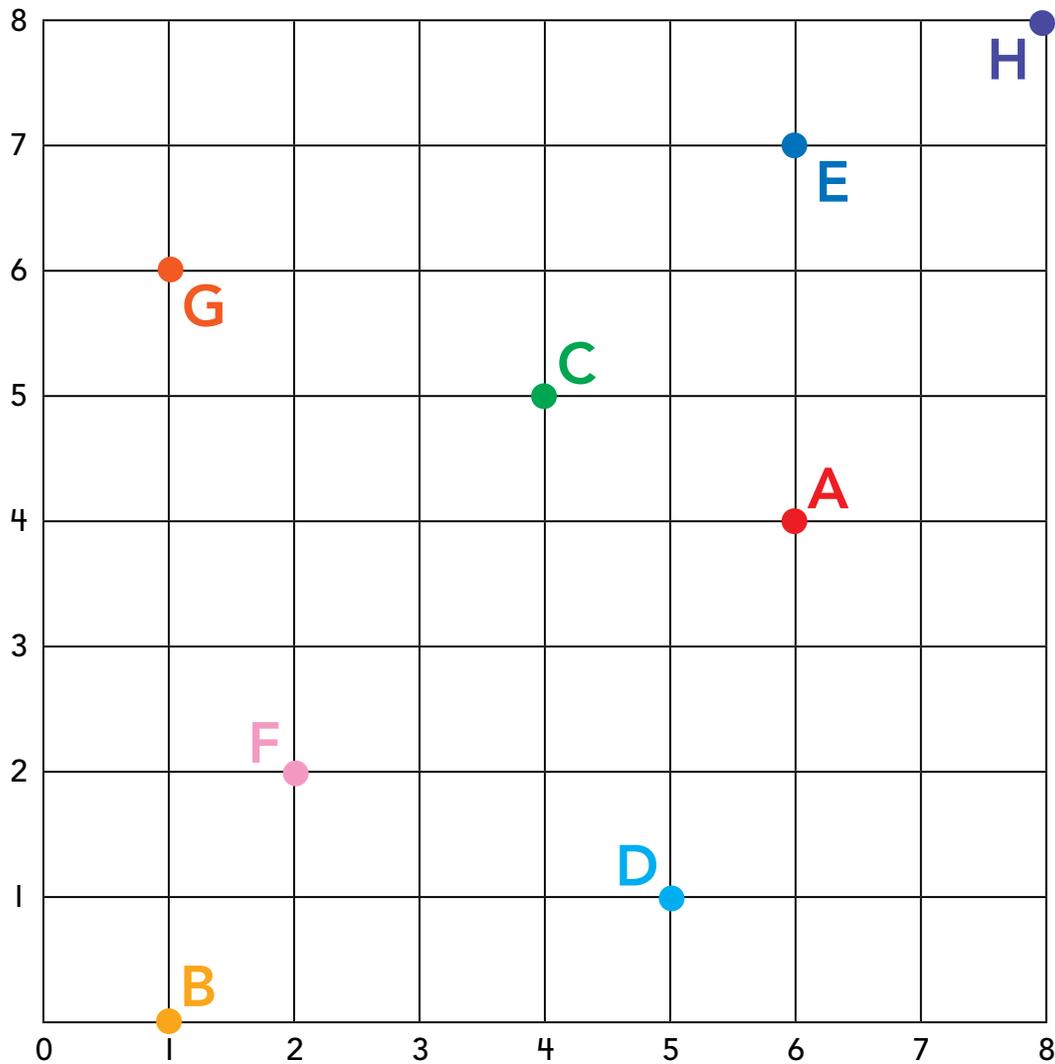
3. Luego, el jugador 1 pone su ficha en la Cuadrícula de coordenadas. El jugador 2 comprueba si la ficha está ubicada correctamente. Si la ficha está ubicada correctamente, queda en la cuadrícula. Si no, el jugador 1 retira la ficha y espera su próximo turno.
4. En su turno, el jugador 2 repite los pasos 2 y 3. Si un jugador obtiene un par ordenado que ya tiene una ficha en ese punto, vuelve a girar la rueda.
5. Gana el juego el primer jugador que consigue 4 fichas en una fila, una columna o una diagonal.



*Representa cuatro pares ordenados que tengan iguales la coordenada  $x$  y la coordenada  $y$ , como  $(3, 3)$ . Conecta los puntos. ¿Qué observas con respecto a la línea formada por estos puntos?*

# Práctica de la destreza

Escribe las indicaciones para mostrar cómo ir desde (4, 4) hasta cada punto de la cuadrícula. Luego escribe el par ordenado de cada punto.



1. A \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. B \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. C \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. D \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. E \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. F \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

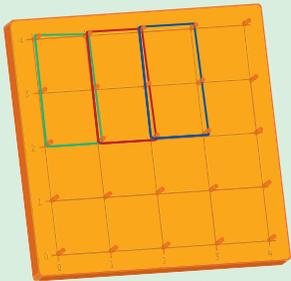
7. G \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. H \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

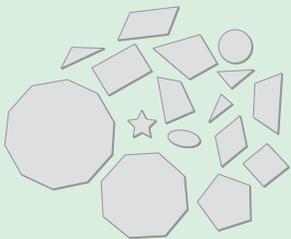
# ¡La nombraste!

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Geoplano



Figuras para delinear



Dado icosaédrico



Libro separador



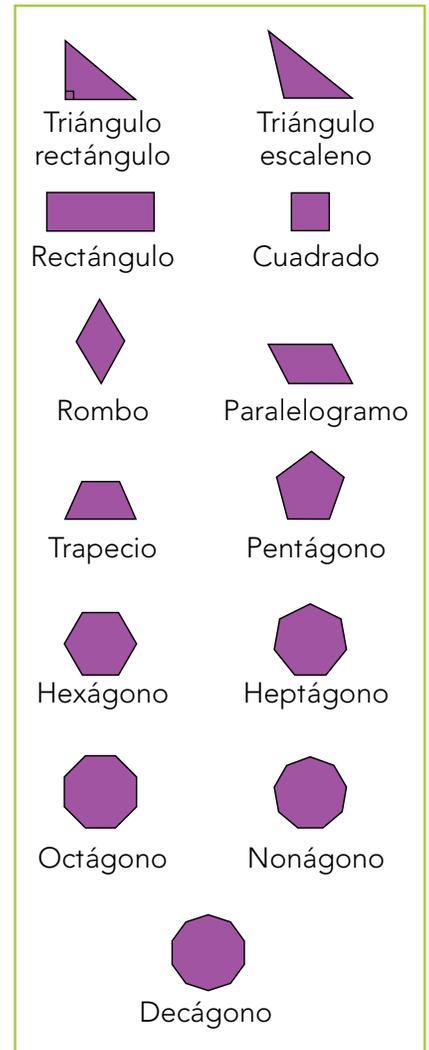
## Qué hacer

1. Los jugadores ponen un libro separador y lanzan el dado para ver quién es el primero. El jugador 1 es el que saque el número mayor.
2. El jugador 1, en secreto, forma una de las figuras mostradas a la derecha usando un geoplano y bandas elásticas.

## Muestra tu trabajo

3. El jugador 1 le da al jugador 2 una pista sobre la figura. El jugador 2 anota la pista y trata de adivinar la figura del jugador 1 (ayudándose con el conjunto de figuras para delinear cuando sea necesario). Los jugadores obtienen puntos de acuerdo con la tabla de abajo.
4. El jugador 1 le da al jugador 2 una pista por vez. Cada vez, el jugador 2 anota la pista y trata de adivinar la figura. El jugador 1 puede darle hasta 5 pistas al jugador 2. Si el jugador 2 no puede adivinar la figura del jugador 1 en 5 pistas o menos, entonces el jugador 1 revela la figura secreta y los jugadores se alternan.
5. Los jugadores se turnan y repiten los pasos 2 a 4.
6. Los jugadores llevan un total acumulado de sus puntos. Gana el juego el primer jugador que obtenga 50 puntos.

*¿Cómo te aseguraste de que tu oponente no adivinara correctamente al primer intento? Explícalo.*

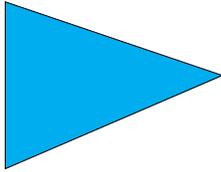


Pistas	Puntos
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

# Práctica de la destreza

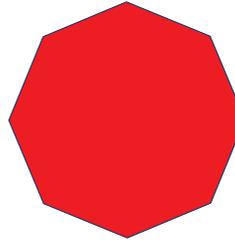
Nombra cada figura.

1.



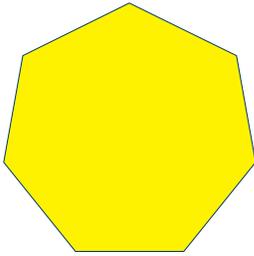
\_\_\_\_\_

2.



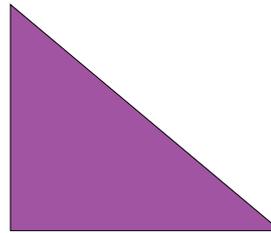
\_\_\_\_\_

3.



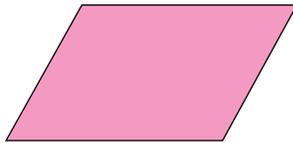
\_\_\_\_\_

4.



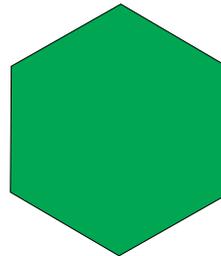
\_\_\_\_\_

5.



\_\_\_\_\_

6.



\_\_\_\_\_

7. polígono con 10 lados y 10 ángulos

\_\_\_\_\_

8. polígono de 5 lados

\_\_\_\_\_

9. polígono de 3 lados iguales

\_\_\_\_\_

10. polígono de 4 lados con 4 ángulos rectos y 2 pares de lados opuestos iguales

\_\_\_\_\_

11. polígono de 9 lados con 9 ángulos

\_\_\_\_\_

12. polígono de 4 lados iguales y ningún ángulo recto

\_\_\_\_\_

13. polígono de 3 lados desiguales

\_\_\_\_\_

14. polígono de 4 lados con solo un par de lados opuestos paralelos

\_\_\_\_\_

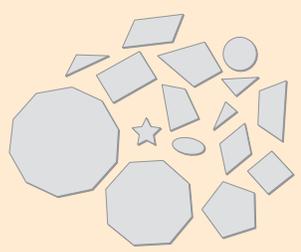
# El juego del nombre del polígono

Juego para 2 a 4 jugadores

## Materiales



Fichas de colores



Figuras para delinear



Cubo numerado



Hoja fotocopiable #7



## Qué hacer

1. Los jugadores eligen una ficha de un color diferente cada uno y la ponen en SALIDA en el Tablero para el juego del nombre del polígono.
2. Los jugadores lanzan el cubo numerado para ver quién empieza primero. El jugador 1 es el que saque el número mayor.
3. El jugador 1 lanza el cubo numerado y avanza esa cantidad de lugares en el tablero de juego.

Saqué un 1.

## Muestra tu trabajo

4. El jugador 1 identifica la figura descrita en el lugar (ayudándose con las piezas del conjunto de figuras para delinear cuando sea necesario).
5. El jugador 2 comprueba la respuesta del jugador 1. Si la respuesta es correcta, el jugador 1 permanece en el lugar. Si la respuesta no es correcta, entonces el jugador 1 retrocede 2 lugares.
6. Es el turno del jugador 2. Si el jugador 2 cae en el lugar del jugador 1, puede retroceder 1 lugar la ficha del jugador 1. El jugador 1 tiene la misma opción cuando caiga en el lugar del jugador 2.
7. Gana el juego el primer jugador que caiga en LLEGADA.

3 lados y 3 ángulos iguales
4 lados iguales y 4 ángulos rectos
<b>SALIDA</b>

*¿De qué manera pudiste ayudarte con las figuras para delinear? Explícalo.*

# Práctica de la destreza

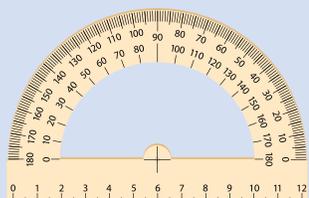
Elige la respuesta correcta de la lista de la derecha.

- |           |  |                         |
|-----------|--|-------------------------|
| 1. _____  | Soy un paralelogramo con 4 lados iguales y 4 ángulos rectos.                   | a. decágono             |
| 2. _____  | Soy un polígono con 5 lados.   | b. cuadrilátero         |
| 3. _____  | Soy un polígono con 8 lados.   | c. triángulo equilátero |
| 4. _____  | Soy un paralelogramo con 4 lados iguales y ningún ángulo recto.                | d. paralelogramo        |
| 5. _____  | Soy cualquier polígono con 4 lados.  | e. pentágono            |
| 6. _____  | Soy un triángulo con 2 lados iguales.  | f. cuadrado             |
| 7. _____  | Soy un cuadrilátero que tiene un par de lados paralelos.                       | g. triángulo rectángulo |
| 8. _____  | Soy un polígono con 10 lados.  | h. rombo                |
| 9. _____  | Soy un triángulo que no tiene lados iguales.                                   | i. nonágono             |
| 10. _____ | Soy un polígono con 6 lados.   | j. hexágono             |
| 11. _____ | Soy un polígono con 9 lados.   | k. triángulo escaleno   |
| 12. _____ | Soy cualquier cuadrilátero que tiene 2 pares de rectas paralelas.              | l. rectángulo           |
| 13. _____ | Soy un triángulo con un ángulo de $90^\circ$ .                                 | m. trapecio             |
| 14. _____ | Soy un paralelogramo con 4 ángulos rectos y 2 pares de lados opuestos iguales. | n. triángulo isósceles  |
| 15. _____ | Soy un triángulo con 3 lados iguales.  | ñ. octágono             |

# Dibujos de figuras

Juego para 2 jugadores

## Materiales



Transportador



Hoja fotocopiable #8



## Qué hacer

1. El jugador 1 gira la rueda para ver qué figura va a dibujar.

## Muestra tu trabajo

2. El jugador 1 anota el nombre de la figura en la Tabla para los dibujos de figuras. Luego, el jugador 1 dibuja la figura, usando el borde recto del transportador para trazar las rectas y las medidas en grados del transportador para marcar los ángulos.
3. El jugador 2 comprueba el dibujo del jugador 1, usando un transportador para controlar las medidas de los ángulos y la longitud de los lados de la figura.
4. Es el turno de jugador 2, quien repite los pasos 1 a 3. Los jugadores reciben 5 puntos por cada dibujo correcto.
5. Gana el juego el primer jugador que obtenga 30 puntos.



Nombre de la figura	Dibujo de la figura	Puntos
rectángulo		5

¿Qué son rectas paralelas? ¿Qué figuras de las secciones de la rueda giratoria tienen 2 pares de rectas paralelas?

# Práctica de la destreza

Se muestra la mitad de una figura en cada problema. Delinea la figura y dibuja la otra mitad. Escribe el nombre de la figura.

