

## A Aprendizajes que se refuerzan

- Utiliza unidades de medida estándar para estimar y medir longitudes.

### Material

- Hoja
- Lápiz y colores
- Compás o molde circular
- Tres objetos para esconder como tesoro



### Me desafío

## La brújula de Simón

La actividad consiste en jugar “Simón dice” y pedir a los alumnos que vayan girando según tus instrucciones.

### Actividades

**A** Explica las instrucciones y las reglas del juego:

1. Pide a los estudiantes que se pongan de pie y que de-

jen espacio entre unos y otros para poderse mover fácilmente.

2. Deberán extender los brazos hacia el frente; engancharán sus dedos, pero dejarán los índices estirados, señalando hacia el frente.
3. Serán como brújulas que girarán de acuerdo con la instrucción.
4. Puedes decir o no decir “Simón dice” antes de la instrucción, pero, si no lo haces, los estudiantes no deben moverse.
5. Los giros pueden dirigirse a la izquierda o a la derecha y ser de  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{2}{4}$ ,  $\frac{3}{4}$  o  $\frac{4}{4}$ . De vez en cuando puedes decir “medio giro” o “giro entero” para ver si los estudiantes saben cómo reaccionar.
6. Pon otros movimientos para hacer más variado el juego: dar un paso hacia adelante, hacia atrás o de lado, tocarse los pies, apuntar hacia arriba, etcétera.
7. Si alguien se equivoca, puede seguir jugando, pero reconoce a quienes no se equivoquen.

En el cuaderno del estudiante:

- A** Escucha las instrucciones que va a dar tu docente.
1. Ponte de pie y, en tu lugar, haz los movimientos que diga tu docente.
  2. Antes de cada orden, debe decir “Simón dice”. Si no lo hace, no te muevas de tu lugar.
  3. Una vuelta completa se debe dar en cuatro movimientos, cada uno de  $\frac{1}{4}$  de vuelta.
  4. Te puede pedir que des vueltas de más de  $\frac{1}{4}$ , así que pon atención.



Explico y recuerdo

### Para medir los giros

En esta actividad, los estudiantes harán un transportador para medir algunos ángulos. Se pasará de reconocer los giros como fracciones de vuelta a identificar algunos ángulos, específicamente los de  $45^\circ$ ,  $90^\circ$  y  $180^\circ$ .

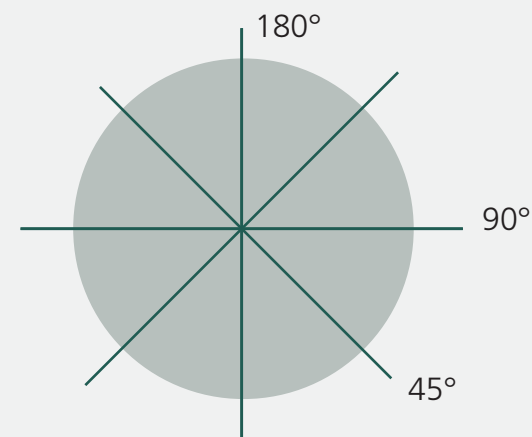
### Actividades

- A** Entrega una hoja a cada estudiante.
- B** Apoya a los estudiantes durante la elaboración del transportador para que hagan los dobleces lo más parejo posible, de modo que sus ángulos no varíen tanto.
- C** Reflexionen acerca de la medición de ángulos con el transportador y su similitud con la medición de longitudes con la regla.

En el cuaderno del estudiante:

- A** Hagamos un transportador.
  1. Dibuja un círculo con un compás o usando un molde circular.
  2. Recórtalo.
  3. Dóblalo a la mitad.
  4. Ahora dóblalo en cuartos (mitad de la mitad).
  5. Dóblalo en octavos (mitad del cuarto).

- 6. Ábrelo; debes tener un círculo dividido en octavos.
- 7. Dibuja en el borde de cada doblez el grado que corresponde:  $45^\circ$ ,  $90^\circ$  y  $180^\circ$ .



- 8. ¿Qué números de grados irán en las otras marcas? Platíquenlo en grupo.  **$45^\circ$ ,  $90^\circ$ ,  $135^\circ$ ,  $180^\circ$ ,  $225^\circ$ ,  $270^\circ$ ,  $315^\circ$  y  $360^\circ$  (o  $0^\circ$ )**



Exploro  
e intento

### Mide ángulos a tu alrededor

Ayuda a los estudiantes a encontrar ángulos en su entorno directo. Revisen los espacios y los objetos que puedan medirse con el transportador.

### Actividades

- A** Verifica que coincidan las mediciones y los registros que hagan los estudiantes. Si les cuesta trabajo identificar ángulos en su entorno, apóyalos y muéstrales algunos objetos que puedan medir.
- B** También puedes dibujar algunos ángulos en el pizarrón para que los estudiantes los midan con su transportador.
- C** Tal vez haya algunos ángulos que sean diferentes a los que se han solicitado; averigua cómo se imaginan que podrían obtener los ángulos deseados.

En el cuaderno del estudiante:

- A** Busca objetos cuyos ángulos puedas medir y registra el resultado.
  1. Algunos de estos objetos podrían ser una silla, el pizarrón o un libro o cuaderno abierto en el ángulo que decidas. Mira a tu alrededor: ¿qué otros ángulos puedes medir?

2. Abre y cierra la puerta del salón para medir diferentes ángulos.
3. Pide a tu docente que dibuje algunos ángulos en el pizarrón para que puedas medirlos.
4. Registra al menos dos ángulos de  $45^\circ$ , dos de  $90^\circ$  y dos de  $180^\circ$ .



Aplico y  
reflexiono

### Encuentra el tesoro

Vayan al patio para jugar a encontrar un tesoro.

### Actividades

- A** Revisen las instrucciones del juego.
- B** Determina si jugarán por equipos o todos juntos y establece el orden de los turnos para que los estudiantes pasen como buscadores.
- C** Ayuda al resto del grupo a dar las indicaciones sobre los ángulos y los pasos que deben dar los buscadores de manera correcta.

- D** Asegúrate de que los buscadores hagan únicamente lo que sus compañeros indiquen para que sea evidente cuando la instrucción se dé o se ejecute de manera equivocada y puedan corregir.

En el cuaderno del estudiante:

- A** Escojan a tres personas para que sean los buscadores de tesoros.
1. Pídanles que esperen dentro del salón o que se volteen.
  2. Su docente esconderá tres objetos a la vista de todos los demás.
  3. Los tres buscadores se pararán en algún lugar del patio.
  4. En orden, levantando la mano, los demás miembros del grupo darán indicaciones a alguno de los tres buscadores para que encuentre el objeto oculto.
  5. Sólo pueden dar las siguientes instrucciones:
    - a) Avanza \_\_\_\_ pasos.
    - b) Da un giro de \_\_\_\_° a la derecha o a la izquierda.
  6. Los buscadores no pueden hacer movimientos diferentes a los indicados. Si los cambian o se equivocan, pierden su turno.
  7. Cuando los buscadores encuentren los objetos escondidos, éstos se pueden esconder en otros lugares para repetir el juego con otros buscadores.

## Cierre

Para el cierre, pide a los estudiantes que se formen en una sola línea. Cada uno dará una instrucción de giro con grados al compañero que le siga en la fila. Seguirán en orden hasta que todos hayan dado una indicación.