



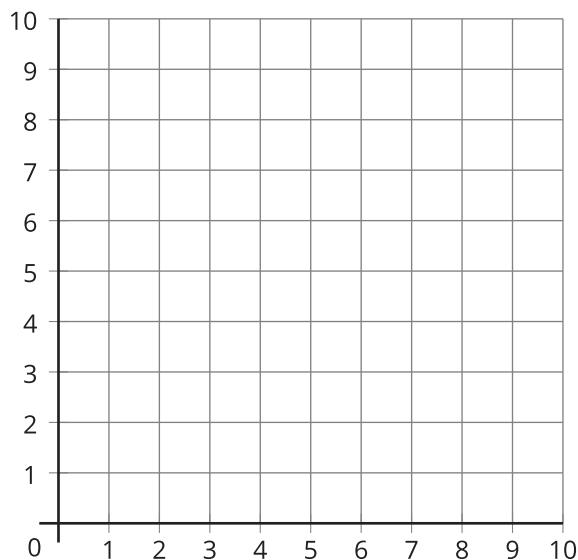
Exploraremos la cuadrícula de coordenadas

Exploraremos la cuadrícula de coordenadas.

Calentamiento

Observa y pregúntate: La cuadrícula

¿Qué observas? ¿Qué te preguntas?



Actividad 1

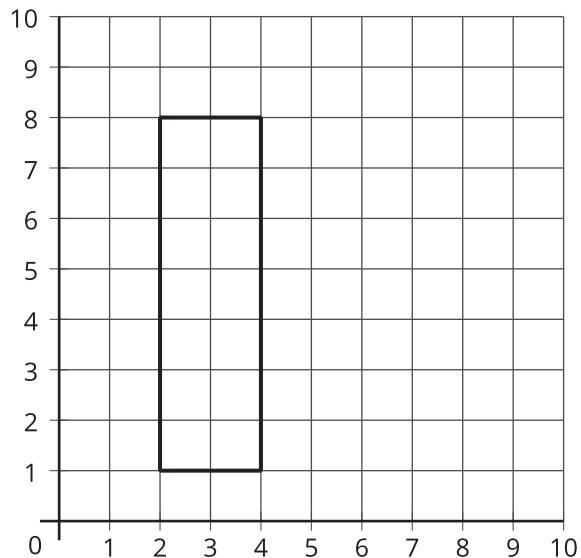
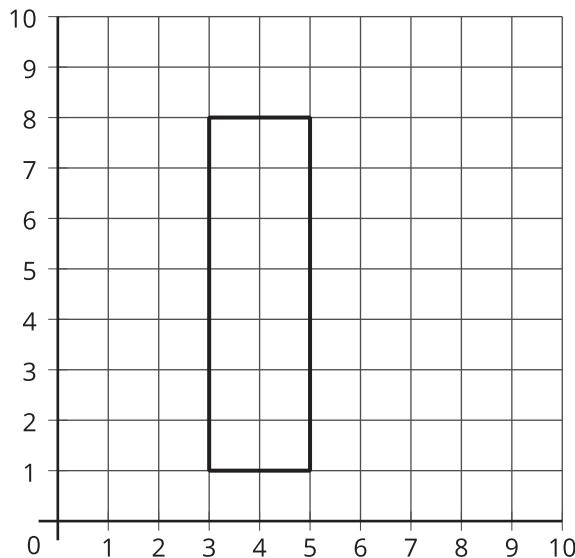
Conozcamos “¿Puedes dibujarla?: Figuras en la cuadrícula de coordenadas”

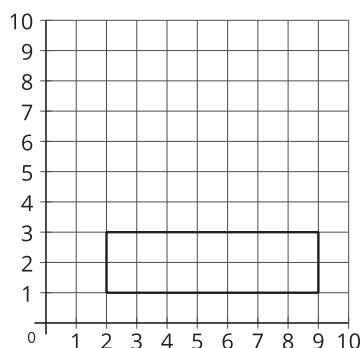
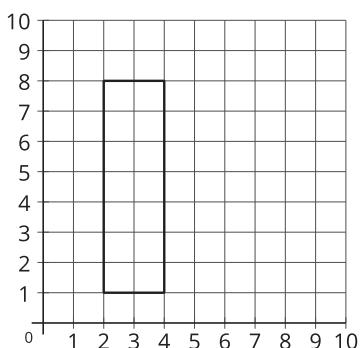
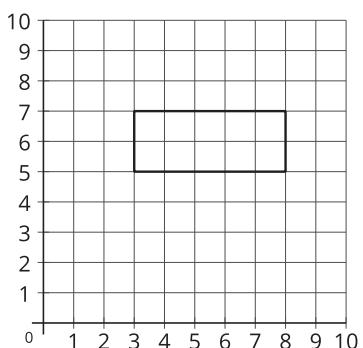
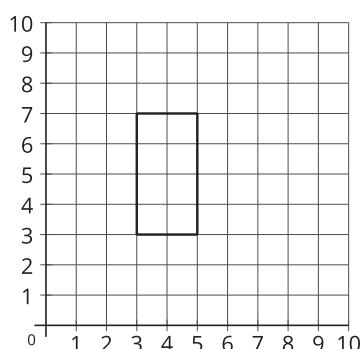
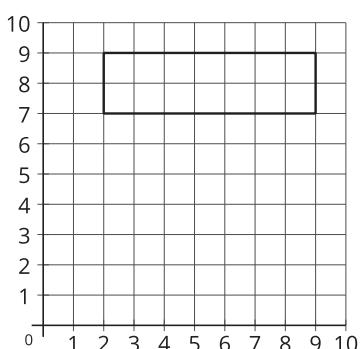
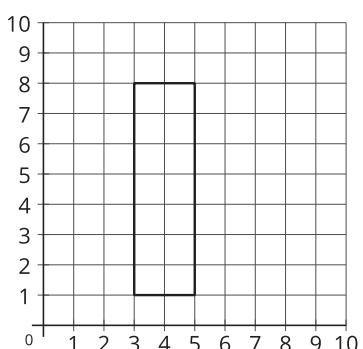
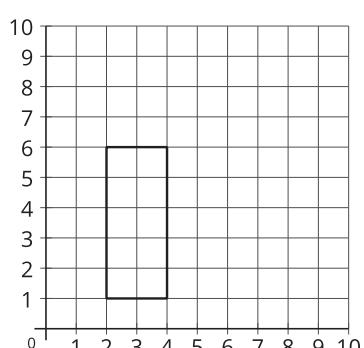
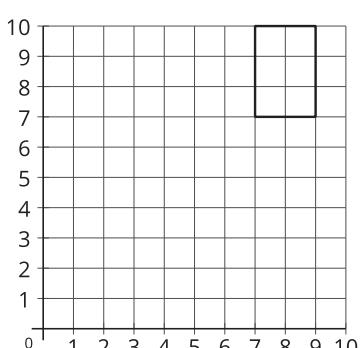
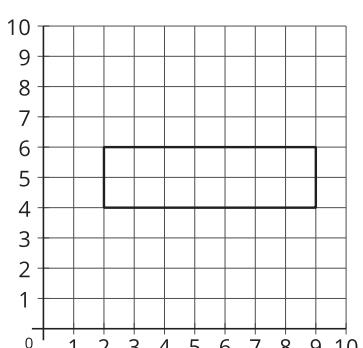
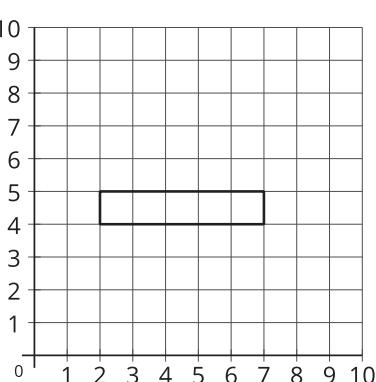
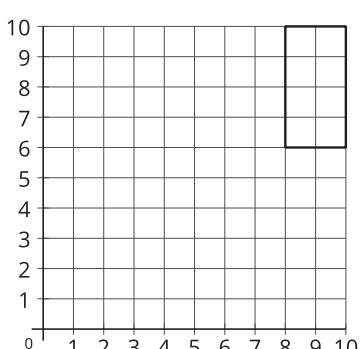
1. Jueguen 3 rondas de “¿Puedes dibujarla?”. Usen los 3 grupos de tarjetas y las 2 hojas de registro que les dio su profesor.
 - a. Usen un grupo de tarjetas diferente en cada ronda.
 - Ronda 1: Las figuras no están en una cuadrícula.
 - Ronda 2: Las figuras están en una cuadrícula sin números.
 - Ronda 3: Las figuras están en una cuadrícula marcada con números.
 - b. En cada ronda:
 - El compañero A escoge una tarjeta y describe la figura sin mostrarla.
 - El compañero B dibuja la figura según la descripción.
 - El compañero A muestra la tarjeta y el compañero B muestra el dibujo.
 - Juntos, comparan las figuras y discuten: ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes?
 - c. Puntaje de la ronda para el compañero B.
 - Gana 2 puntos si su figura coincide exactamente con la figura de la tarjeta del compañero A.
 - Gana 1 punto si su figura no coincide exactamente, pero sus características corresponden a la descripción dada.
 - d. Intercambien roles y repitan hasta terminar la ronda.
 - e. Gana el compañero que tenga el puntaje más alto después de jugar 3 rondas.
2. Observen los dibujos del compañero B de cada ronda. ¿Cuándo se parece más el dibujo del compañero B a la figura de la tarjeta? Expliquen por qué creen que esto ocurre.

Actividad 2

¿Cuál es?: Figuras en la cuadrícula de coordenadas

1. Jueguen una ronda de “¿Cuál es?”.
 - Siéntense uno al lado del otro.
 - Compañero A:
Escoge una de las figuras de la A a la L de la siguiente página. No digas ni muestres cuál figura escogiste.
 - Compañero B:
Haz preguntas de *sí* o *no* para descubrir cuál figura escogió el compañero A.
2. Intercambien roles y jueguen otra ronda de “¿Cuál es?”.
3. Diego y Kiran juegan una ronda de “¿Cuál es?”. Diego escoge una de estas dos figuras. ¿Qué pregunta puede hacer Kiran para descubrir cuál figura escogió Diego?



A**B****C****D****E****F****G****H****I****J****K****L**