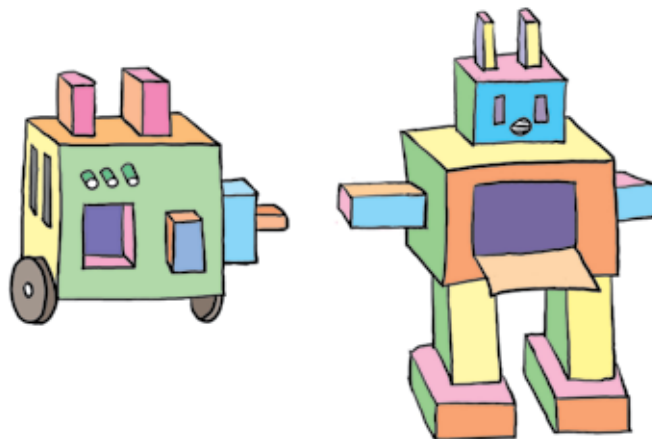


## Armemos esculturas



**1.** Utilicen cajas y hagan las esculturas.



**2.** Participen en las exposiciones de esculturas.

- ✓ Inventen otras esculturas. Pueden ser otros robots, carros, máquinas, casas, lo que quieran.
- ✓ Organicen una exposición de lo que hicieron.



Muestra tu trabajo  
al profesor

3. Haz una caja y sigue las instrucciones:

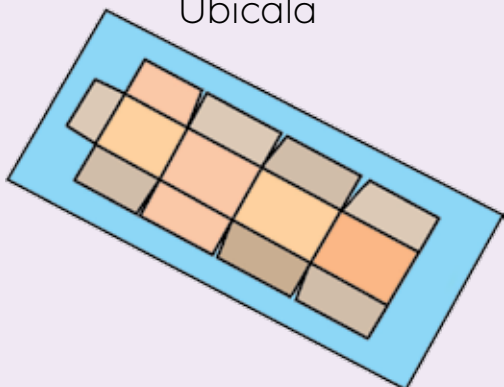
Consíguela



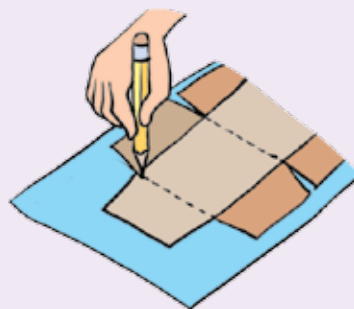
Desbarátala



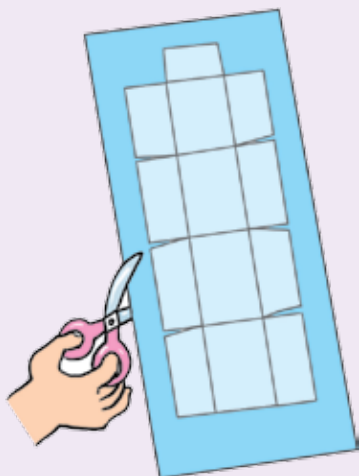
Ubícala



Dibújala



Recórtala



Pégala



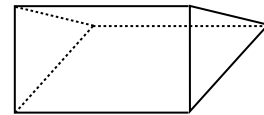
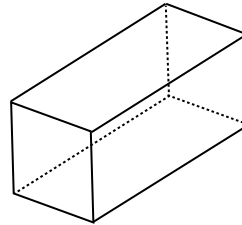
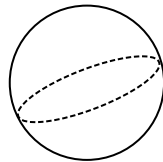
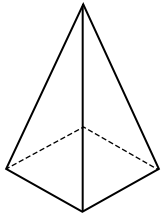
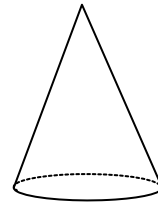
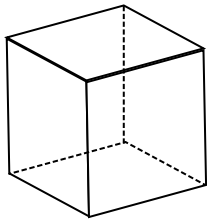
Que los niños desbaraten cajas y en una hoja realicen el molde y la vuelvan a armar como ilustra la muestra.

## Experimentemos con objetos

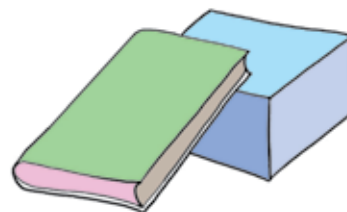
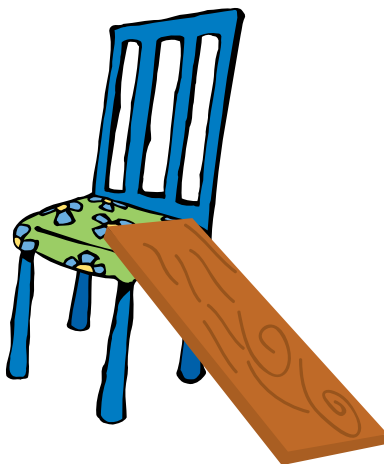


Trabaja en grupo

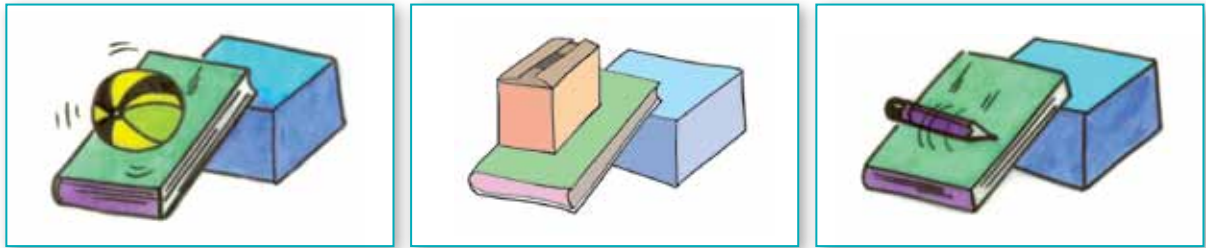
1. Consigan objetos que tengan estas formas.



2. Consigan una tabla o un libro de pasta dura.  
Colóquenlas así:

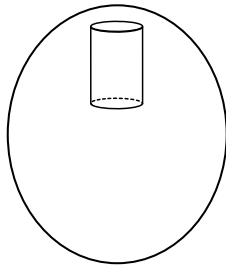


3. Coloquen los objetos conseguidos y suéltelos o impúselos.  
¿Qué pasa?

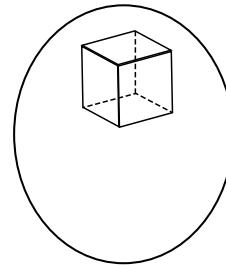


4. Dibujen los que ruedan y no ruedan.

Ruedan



No ruedan



5. Exploren con los ojos vendados.

Paso uno



Di si el objeto rueda o no.

Paso dos



Busca el objeto que te dieron.

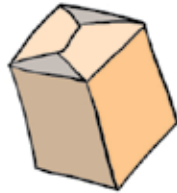


6. De la caja selecciona dos objetos: uno que rueda y otro que deslice. Dibújalos.

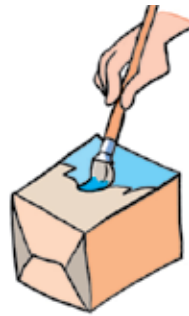


7. Realicen el siguiente experimento.

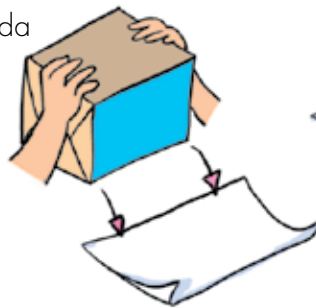
Consigan una caja



Échenle t mpera



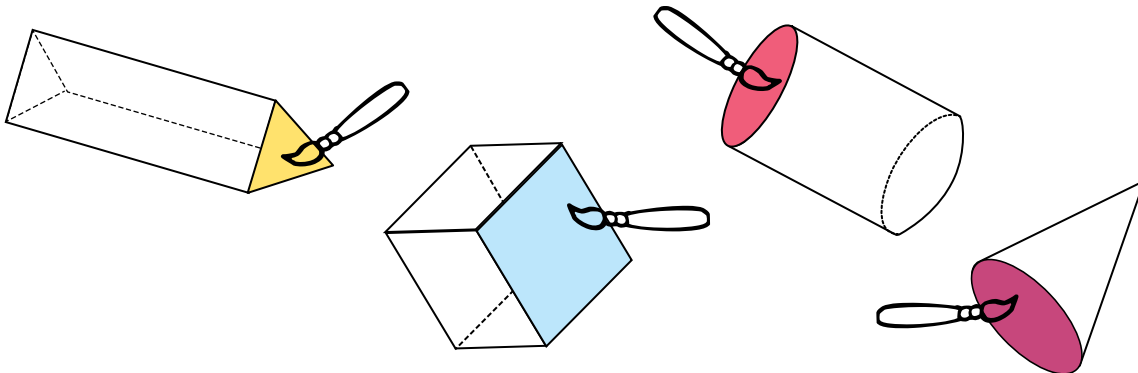
Presionen la cara pintada sobre un papel



Ret renla y observen la huella



8. Dibuja la huella que crees dejar a en el papel la cara pintada de estos objetos.

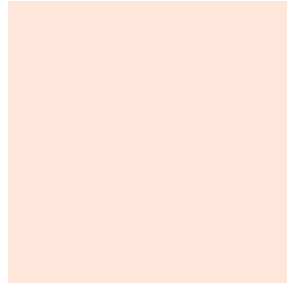
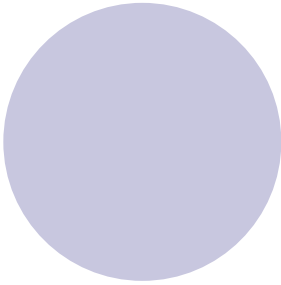


9. Haz el experimento y compara las huellas con los dibujos que hiciste.

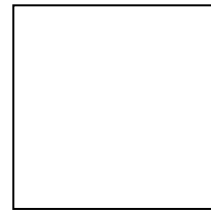
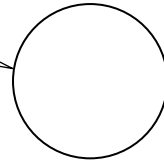
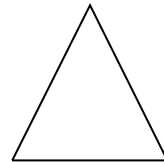
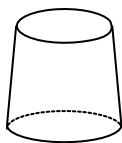
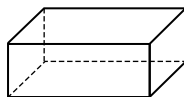
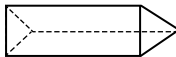
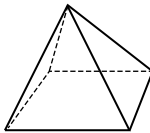
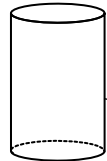
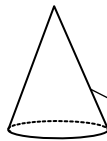




**10.** Busquen objetos que dejen estas huellas.



**11.** Une con una línea la huella que dejaría en el papel y el objeto que la produce.

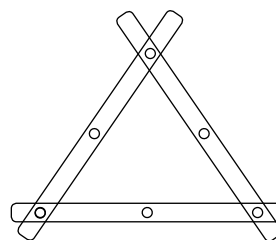
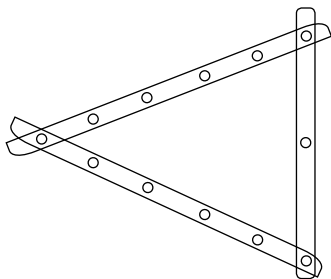


## Formemos figuras

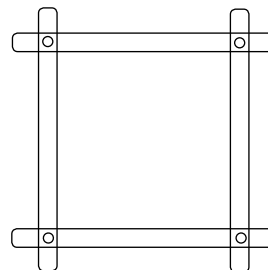
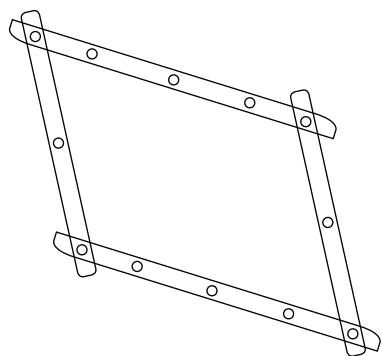


Trabaja en grupo

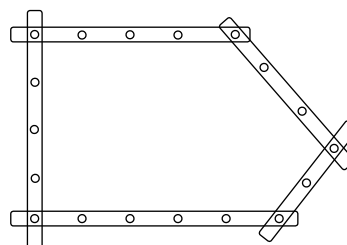
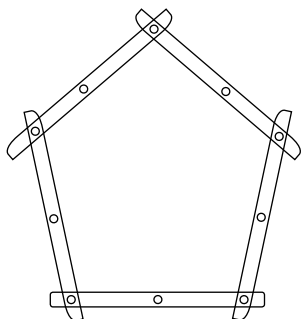
**1.** Elaboren figuras de 3 lados.



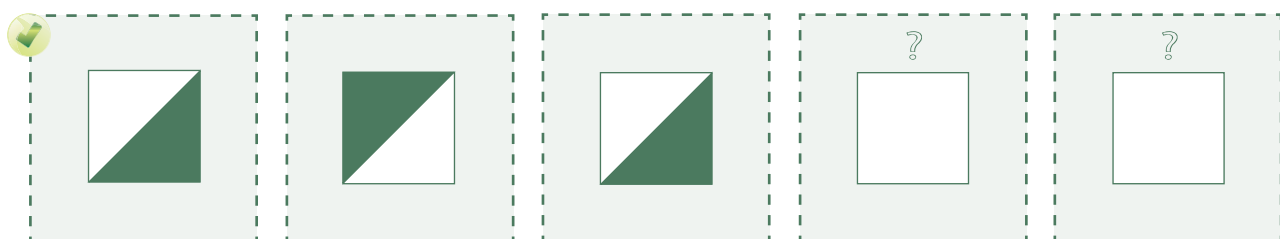
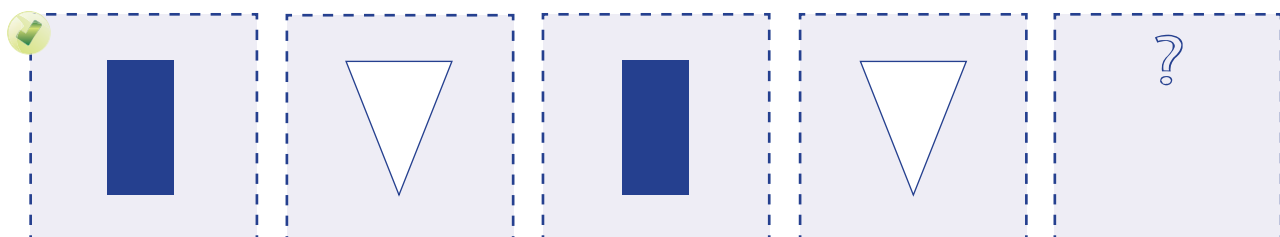
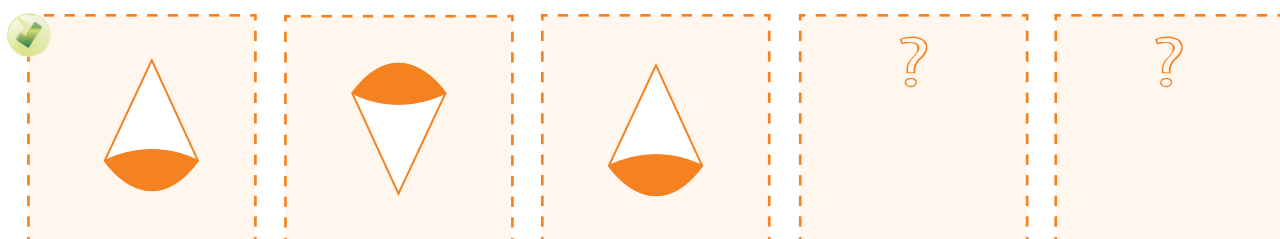
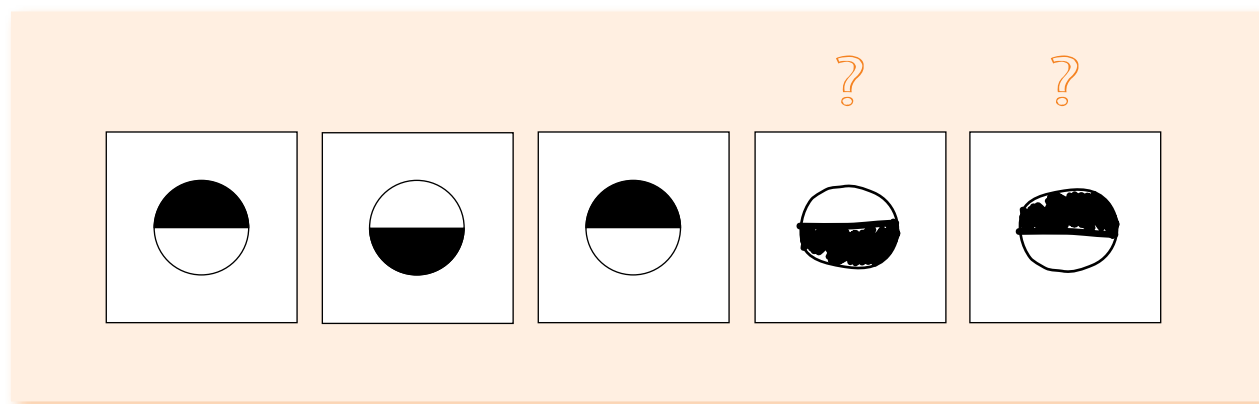
**2.** Elaboren figuras de 4 lados.



**3.** Elaboren figuras de 5 lados.



4. Completa la secuencia.





Aquí termina la  
primera cartilla del  
Grado primero.



Puedes continuar  
trabajando con la  
segunda cartilla.





# SUGERENCIAS PARA EL PROFESOR

Estas páginas son un complemento de la Guía del maestro, sugerimos al lector estudiar la parte de esta guía referida al área de matemáticas y especialmente, tener presente aquéllos apartados directamente relacionados con las actividades de esta cartilla. Aquí encontrará sugerencias prácticas y aclaraciones sobre las actividades que se proponen. Estas sugerencias le serán útiles para ayudar a los niños, pero no agotan sus necesidades de planeación y formación. Profesora o profesor, usted apoyará mejor a sus alumnos, entre mayor sea la comprensión que tenga de la forma como ellos piensan cuando desarrollan las actividades propuestas y entre mejor comprenda los conceptos que va a enseñar. Si le es posible revise otros materiales que aparecen en las referencias bibliográficas recomendadas en la Guía del maestro. Recuerde que es posible que algunos de ellos los encuentre en la biblioteca de aula.

Recordemos que en la metodología de Escuela Nueva se concibe la enseñanza como el espacio en el que el profesor dirige y orienta a los niños, apoyándolos para que construyan y complejicen su pensamiento. El camino para lograr esto no es el de brindar a los niños definiciones y procedimientos para que los memoricen. Más bien, consiste en enfrentar a los niños a múltiples y variadas experiencias, llenas de significado y sentido, que los problematice, para que apoyándose en sus propias comprensiones, creen y pongan a prueba ideas que los lleven progresivamente a mejores soluciones. En este proceso interviene el maestro, ofreciendo pequeñas sugerencias, haciendo nuevas preguntas, proponiendo nuevas experiencias que sugieran nuevas relaciones, orientando el intercambio de ideas, exigiendo explicaciones y razones, sugiriendo algunas consultas. En fin, estimulando y agudizando la curiosidad de los niños.

En la Guía del maestro, encontrará un cuadro en el que se indican los Estándares que se relacionan con las actividades propuestas en esta cartilla, se recomienda al maestro revisar este cuadro.

