

Materiales para la familia

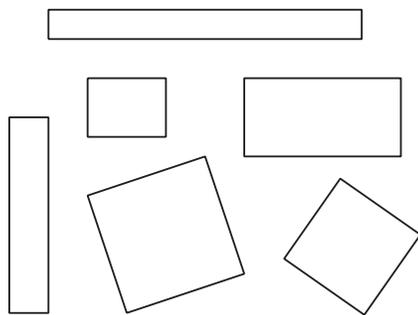
Figuras de dos dimensiones y perímetro

En esta unidad, los estudiantes razonan sobre atributos (características) de figuras y aprenden sobre el perímetro.

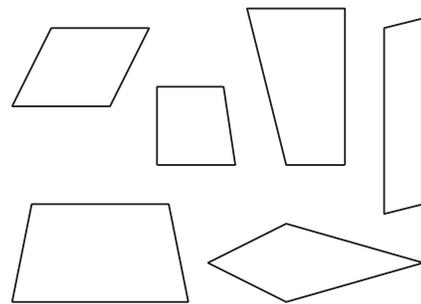
Sección A: Razonemos con figuras

En esta sección, los estudiantes describen, comparan y clasifican varias figuras. Piensan en distintas maneras en las que pueden clasificar triángulos y cuadriláteros en categorías más específicas teniendo en cuenta sus características. Se dan cuenta de que los triángulos y los cuadriláteros se pueden clasificar y nombrar de acuerdo a sus lados (según si algunos lados tienen la misma longitud) y ángulos (según si tienen ángulos rectos).

Estos son rectángulos.



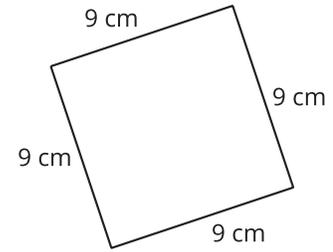
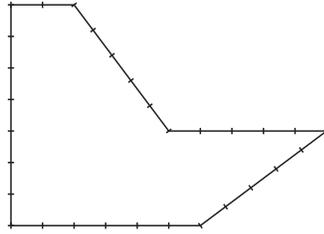
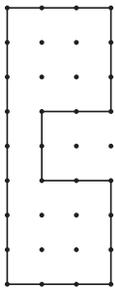
Estos no son rectángulos.



Los estudiantes se dan cuenta de que una figura puede tener más de un nombre si tiene las características que definen a figuras diferentes. Por ejemplo, una figura que es un cuadrado también es un rombo y un rectángulo.

Sección B: ¿Qué es el perímetro?

En esta sección, los estudiantes aprenden que el perímetro es la distancia alrededor de una figura. Primero encuentran el perímetro contando o sumando las unidades de longitud de cada lado de una figura. Después, encuentran el perímetro de figuras en las que los lados tienen sus longitudes marcadas.

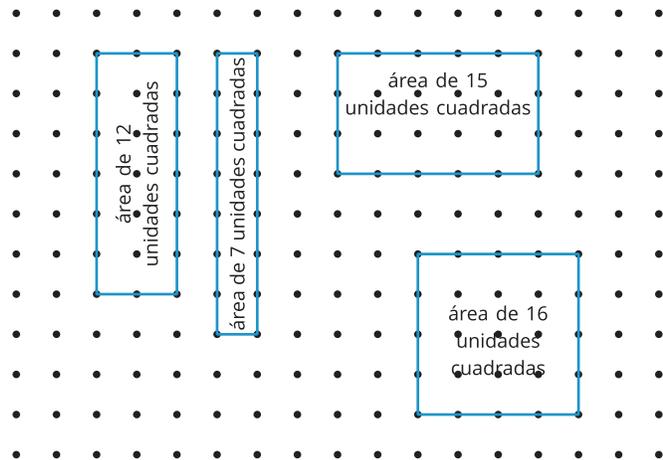


Los estudiantes también dibujan figuras con un perímetro dado y entienden que varias figuras que son diferentes pueden tener el mismo perímetro.

Sección C: Profundicemos sobre el perímetro

En esta sección, los estudiantes resuelven problemas que involucran tanto el área como el perímetro. Dibujan rectángulos con la misma área y perímetros diferentes, y rectángulos con el mismo perímetro y áreas diferentes.

Por ejemplo, los rectángulos de la imagen tienen un perímetro de 16 unidades, pero tienen áreas diferentes.



Sección D: Diseños con perímetro y área

En esta sección, los estudiantes aplican lo que han aprendido sobre figuras geométricas, perímetro y área para resolver problemas de diseño. Diseñan un parque que tenga ciertas componentes, un patrón de tela de África Occidental con ciertas figuras para estampar con cera y un robot que cumpla ciertos requisitos.



¡Inténtenlo en casa!

Finalizando la unidad, pídale al estudiante que encuentre:

- estas figuras en la casa: un rombo, un rectángulo, un cuadrado y un cuadrilátero que no sea rombo, rectángulo ni cuadrado
- el área y el perímetro de un rectángulo que vea en la casa

Preguntas que pueden ayudar mientras trabaja:

- ¿Qué tipo de cuadrilátero es este? ¿Cómo lo sabes?
- ¿Estás midiendo el área o el perímetro? ¿Cómo lo sabes?