

# ACTIVIDAD INV. 4—JUGUETES QUE SE MUEVEN .....

## **Juguetes que se mueven.**

¿Tienes juguetes que puedas mover empujándolos o halando de ellos? ¿Tienes juguetes que ruedan? Ve a por los juguetes y describe cómo se mueven.

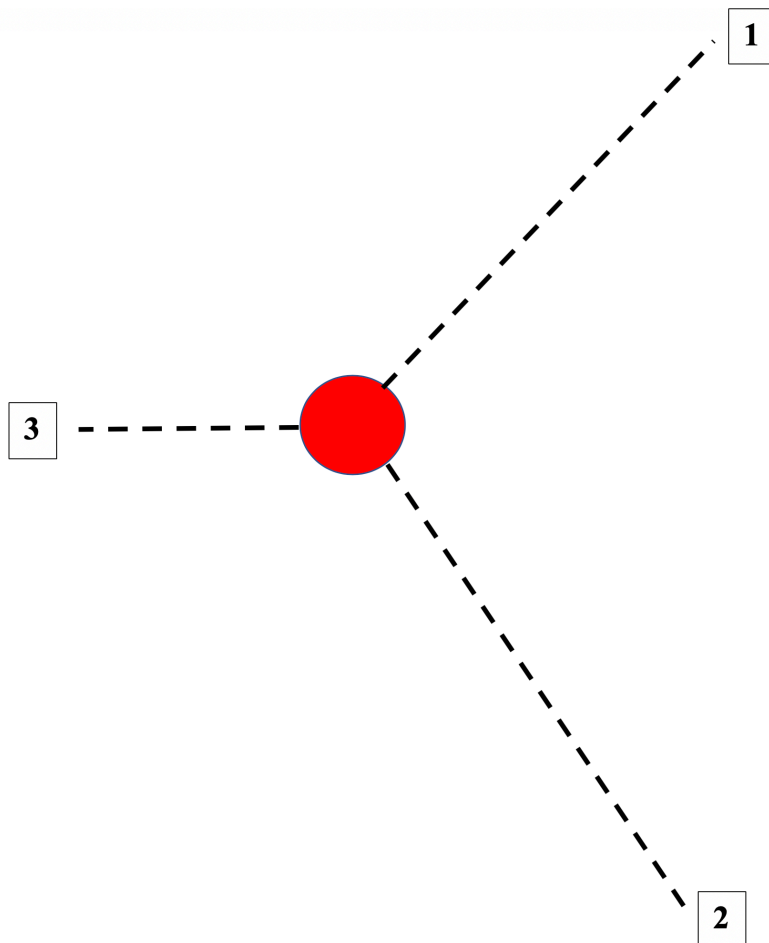
# ACTIVIDAD INV. 4—MATEMÁTICAS CON RAMPAS Y PELOTAS

---

## Extensiones de matemáticas—Comparar pistas

Trabaje en esta extensión de matemáticas junto con su hijo/a. Observen el dibujo de abajo. Muestra tres trayectorias diferentes que podría tomar (puntos 1, 2 o 3) una pelota (el círculo rojo).

Pida a su hijo que compare las longitudes de las trayectorias para descubrir cuál es la más larga y cuál es la más corta. Proporcione varios materiales como cuerda, clips o cuentas pequeñas para ayudarle a medir las longitudes de las trayectorias. Comenten las diferentes maneras en que los estudiantes hacen comparaciones.



# ACTIVIDAD INV. 4—EXPLORAR PELOTAS QUE RUEDAN

---

## Materiales

- Pelotas de interior y exterior
- Bloques, botellas de plástico o latas

## Procedimientos sugeridos

A. Reúne bloques, 6–12 botellas de plástico o latas y una pelota más pequeña.

Coloca los bloques, latas o botellas como si fueran bolos. Haz rodar la pelota para ver cuántos puedes derribar. Haz algunas predicciones sobre la trayectoria que tomará la pelota. Explora con diferentes velocidades.

Puedes intentar esto también en el exterior. Si hace viento, usa botellas de plástico con tapas y llénalas hasta la mitad de agua.

¿Cuáles son tus observaciones? Dibuja uno de tus sistemas.

B. Busca algo que tengas en casa para hacer una rampa (libros, cartón, etc.) Practica haciendo rodar pelotas sobre rampas y prediciendo la trayectoria de la pelota. Si tienes un lugar al exterior, puedes planear el diseño de una pendiente con cartón y hacer rodar los diferentes tipos de pelotas de exterior pendiente abajo. Cambia la velocidad de la pelota.

- ¿Qué observas?
- ¿Qué predicciones puedes hacer sobre adónde irá la pelota?
- ¿Qué hace que se muevan los objetos? Dibuja en tu cuaderno.