



A Story of Units

Pleasanton
UNIFIED SCHOOL DISTRICT

Mathematics Curriculum



Grado K • MÓDULO 6

Analizar, comparar y construir formas

PROBLEM SETS

Video tutorials: <http://embarc.online>
Info for parents: <http://bit.ly/pusdmath>

Version 3

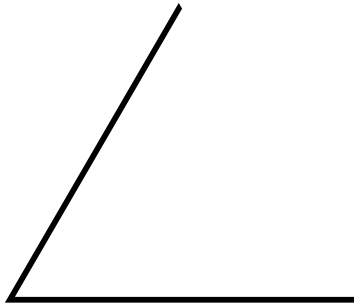
Nombre _____

Fecha _____

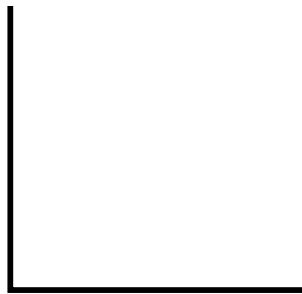
Escucha las instrucciones.

Primero, dibuja con una regla la línea que falta para terminar el triángulo.

Segundo, colorea de rojo las esquinas. **Tercero**, dibuja otro triángulo.



Primero, usa tu regla para dibujar 2 líneas que formen un cuadrado. **Segundo**, colorea de rojo las esquinas. **Tercero**, dibuja otro cuadrado.



Primero, dibuja un triángulo con tu regla. **Segundo**, dibuja un triángulo diferente con tu regla. **Tercero**, muestra tus imágenes a tu compañero.

$$4 + 1 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 2 + 1$$

$$3 + 2 = \underline{\quad}$$

$$3 + 1 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 5 + 0$$

$$5 - 1 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 4 - 1$$

$$3 - 2 = \underline{\quad}$$

$$3 - 0 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 5 - 4$$

$$2 - 1 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 3 - 3$$

$$1 - 0 = \underline{\quad}$$

$$3 - 0 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 4 - 4$$

$$2 + 2 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 5 - 3$$

$$1 + 1 = \underline{\quad}$$

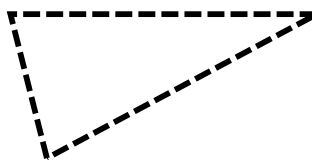
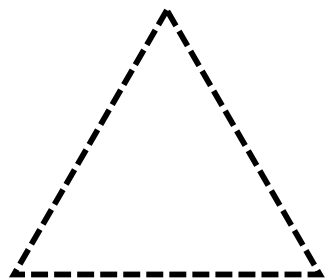
$$4 - 0 = \underline{\quad}$$

$$\underline{\quad} = 4 + 1$$

Nombre _____

Fecha _____

Primero, usa una regla para trazar las figuras geométricas. Segundo, dibuja las figuras geométricas usando tu regla siguiendo las instrucciones en la casilla.



Dibuja 3 triángulos diferentes.

Dibuja 2 rectángulos diferentes.

Dibuja 1 hexágono.

$5 - 4 = \underline{\quad}$

$5 - 3 = \underline{\quad}$

$5 - 2 = \underline{\quad}$

$5 - 1 = \underline{\quad}$

$5 - 0 = \underline{\quad}$

$0 + 1 = \underline{\quad}$

$1 + 1 = \underline{\quad}$

$2 + 1 = \underline{\quad}$

$3 + 1 = \underline{\quad}$

$4 + 1 = \underline{\quad}$

$4 - 2 = \underline{\quad}$

$2 - 1 = \underline{\quad}$

$3 - 2 = \underline{\quad}$

$3 - 1 = \underline{\quad}$

$5 - 0 = \underline{\quad}$

$4 - 3 = \underline{\quad}$

$2 + 1 = \underline{\quad}$

$3 + 2 = \underline{\quad}$

$4 - 1 = \underline{\quad}$

$5 - 4 = \underline{\quad}$

Nombre _____ Fecha _____

Sumar. Colorea los bloques usando el código del total.

1-ROJO

2-NARANJA

3-AMARILLO

4-VERDE

5-AZUL

$0 + 1$	$1 + 1$	$2 + 1$	$3 + 1$	$4 + 1$
$0 + 2$	$1 + 2$	$2 + 2$	$3 + 2$	
$0 + 3$	$1 + 3$	$2 + 3$		
$0 + 4$	$1 + 4$			
$0 + 5$				

Nombre _____ Fecha _____

Restar. Colorea los bloques usando el código de la diferencia.

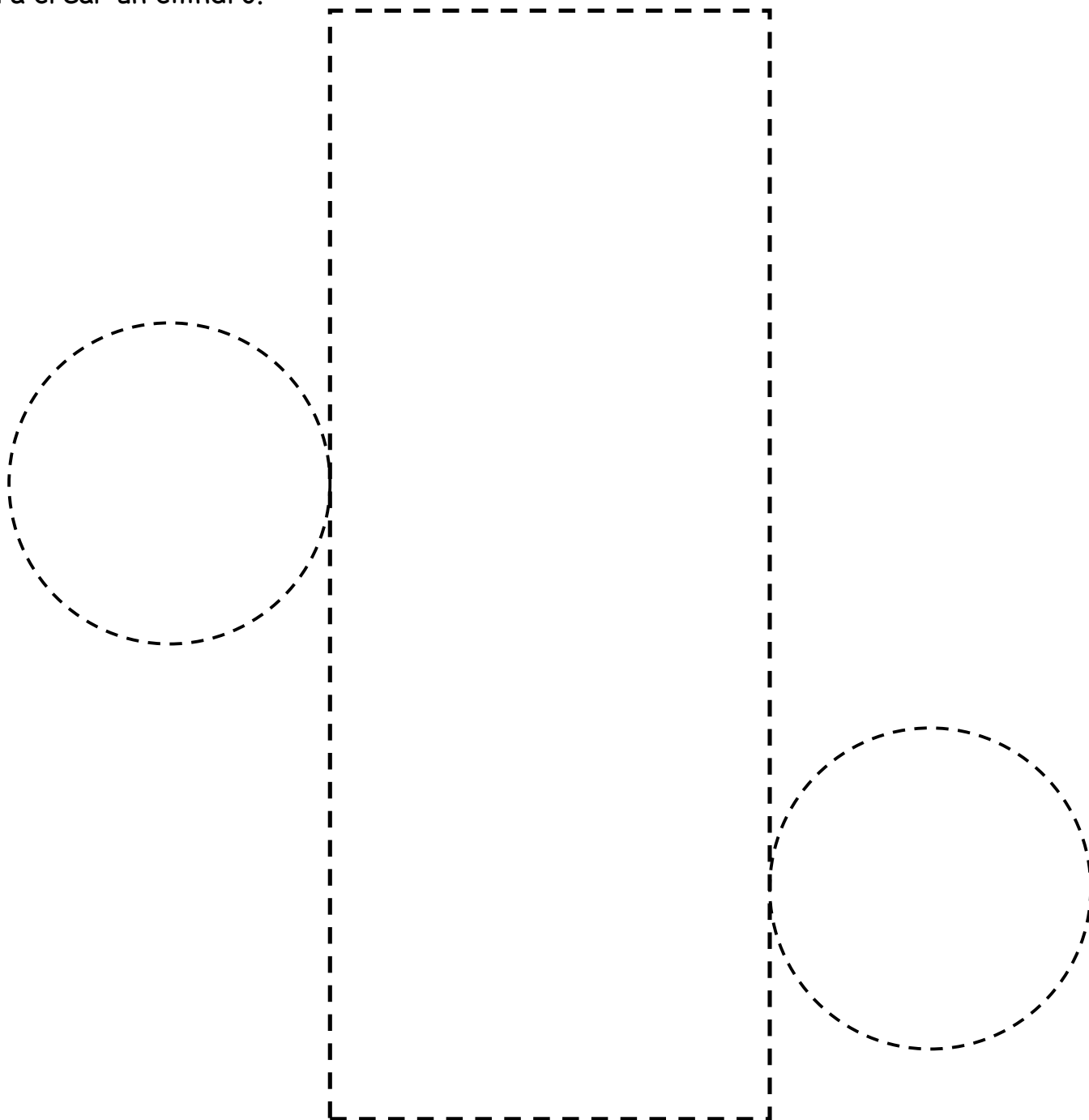
0-MORADO	1-ROJO	2-NARANJA	3-AMARILLO
4-VERDE	5-AZUL		

1 - 0	2 - 0	3 - 0	4 - 0	5 - 0
1 - 1	2 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 1
	2 - 2	3 - 2	4 - 2	5 - 2
		3 - 3	4 - 3	5 - 3
			4 - 4	5 - 4
				5 - 5

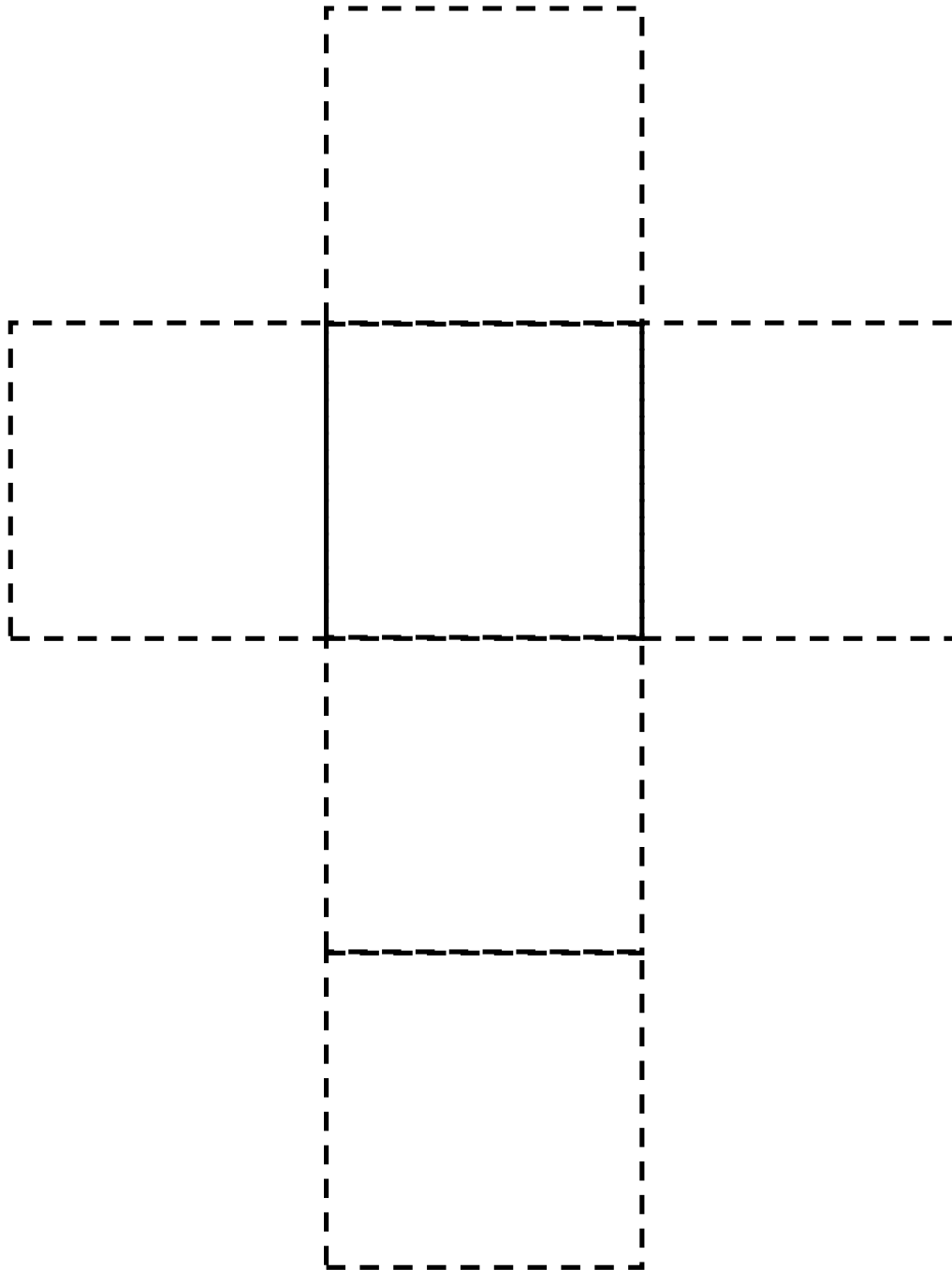
Nombre _____

Fecha _____

Traza los círculos y el rectángulo. Recorta la figura geométrica. Dóblala y pégala para crear un cilindro.



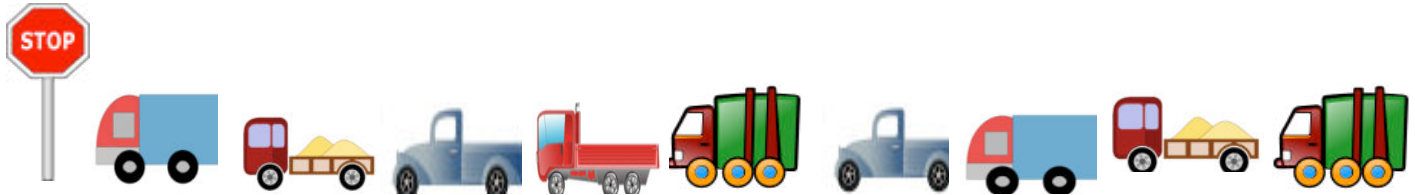
Traza los cuadrados. Recorta la figura geométrica. Dóblala y pégala para crear un cubo.



Nombre _____

Fecha _____

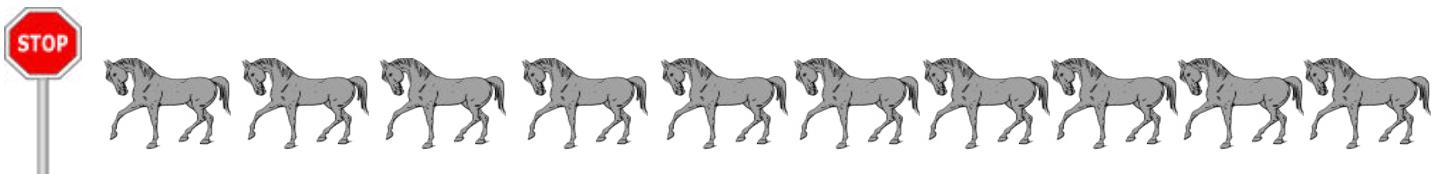
Encierra con un círculo el 2° camión desde la señal de alto. Dibuja un cuadrado alrededor del 5° camión. Dibuja una X en el 9° camión.



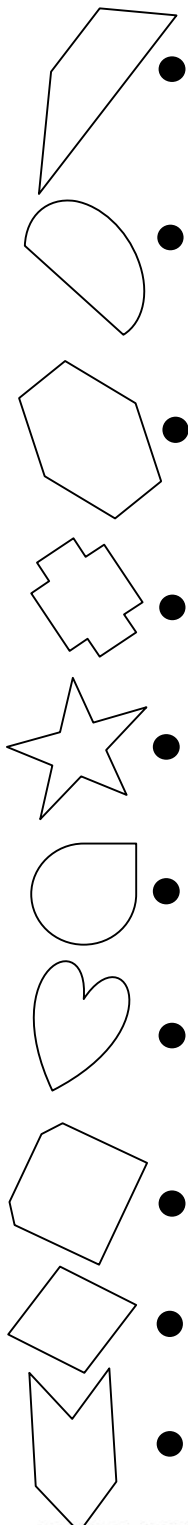
Dibuja un triángulo alrededor del 4° vehículo desde la señal de alto. Dibuja un círculo alrededor del 1° vehículo. Dibuja un cuadrado sobre el 6° vehículo.



Escribe una X en sobre el 10° caballo desde la señal de alto. Dibuja un triángulo alrededor del 7° caballo. Dibuja un círculo alrededor del 3° caballo. Dibuja un cuadrado alrededor del 8° caballo.

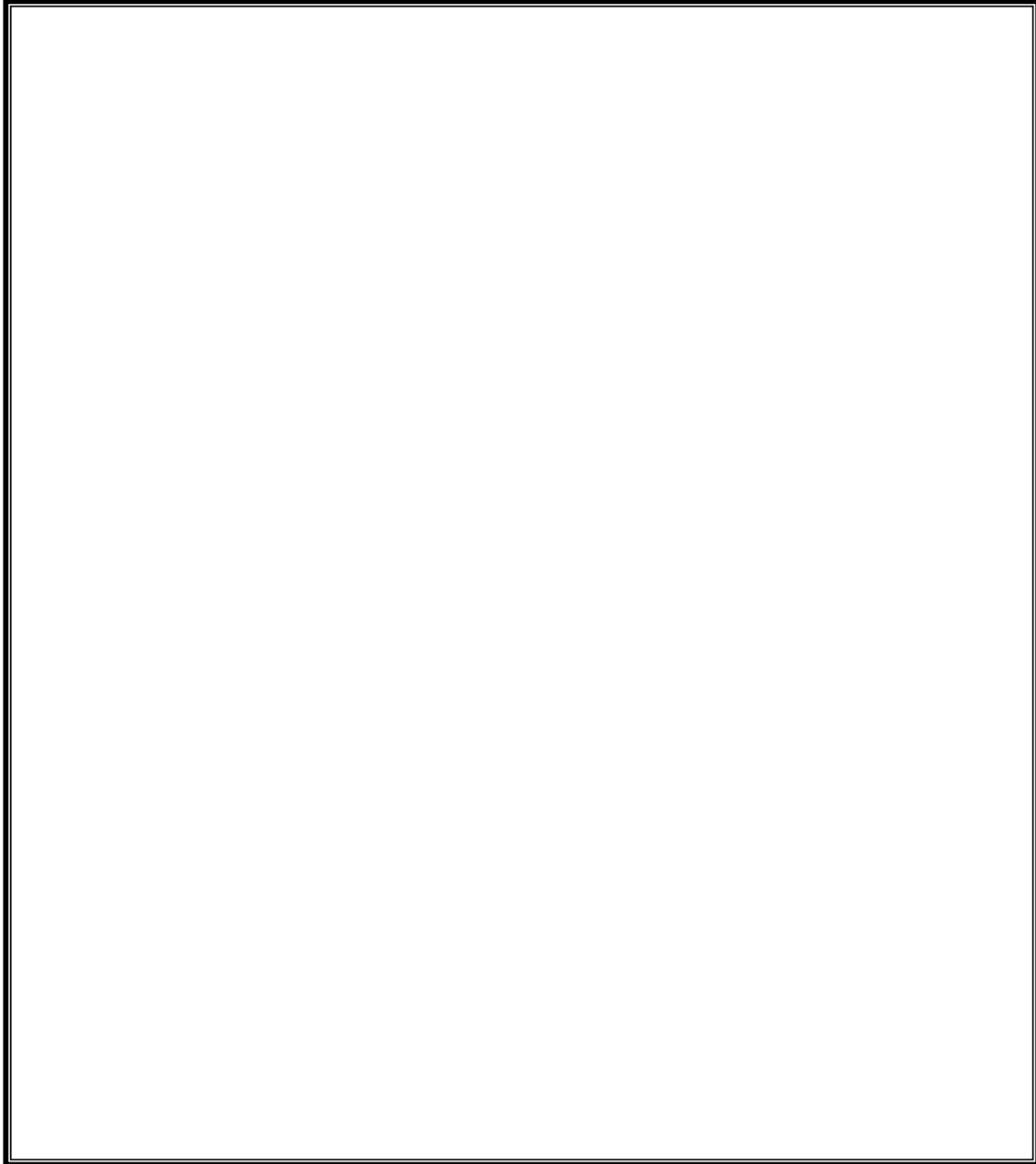


Dibuja una línea desde la figura geométrica hasta el número ordinal correcto, comenzando en la parte superior.



- 9°
noveno
- 4°
cuarto
- 6°
sexto
- 1°
primero
- 7°
séptimo
- 3°
tercero
- 10°
décimo
- 5°
quinto
- 8°
octavo
- 2°
segundo

¡Puedo hacer nuevas figuras geométricas!



Nombre _____

Fecha _____

Selecciona 4 figuras geométricas para crear una nueva figura geométrica en el Cuadro 1. Entrega las mismas 4 figuras geométricas a tu compañero. Pide a tu compañero que dibuje una figura geométrica diferente en el Cuadro 2.

1

2

Selecciona 5 figuras geométricas para crear una nueva figura geométrica en el Cuadro 3. Entrega las mismas 5 figuras geométricas a tu compañero. Pide a tu compañero que dibuje una figura geométrica diferente en el Cuadro 4.

3

4

Restar.

$5 - 1 =$

$5 - 2 =$

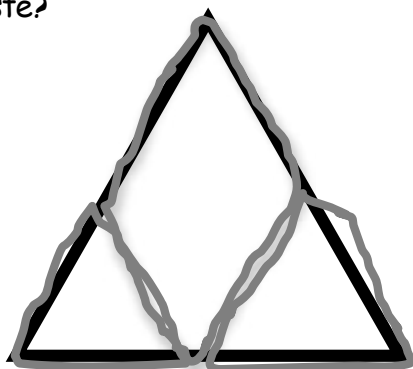
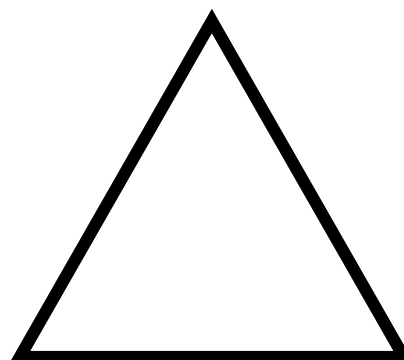
$5 - 3 =$

$5 - 4 =$

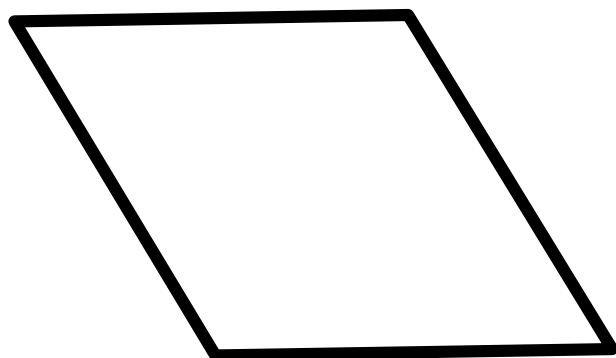
Nombre _____

Fecha _____

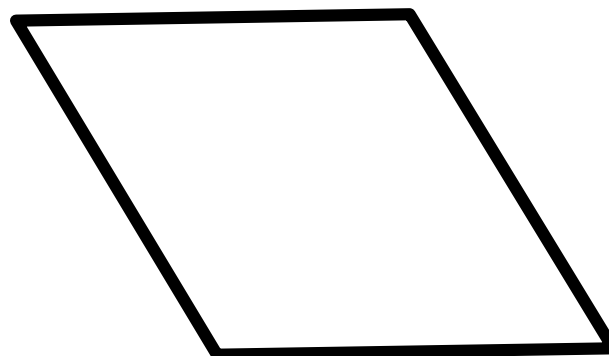
Traza para mostrar 2 maneras de hacer cada figura geométrica. ¿Cuántas figuras geométricas usaste?

Usé 3 figuras geométricas.

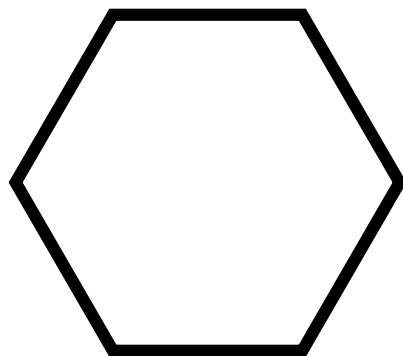
Usé _____ figuras geométricas.



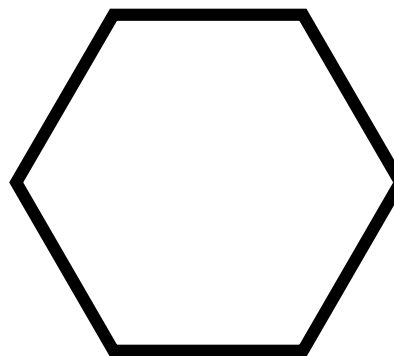
Usé _____ figuras geométricas.



Usé _____ figuras geométricas.

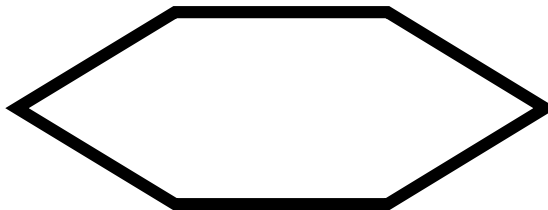
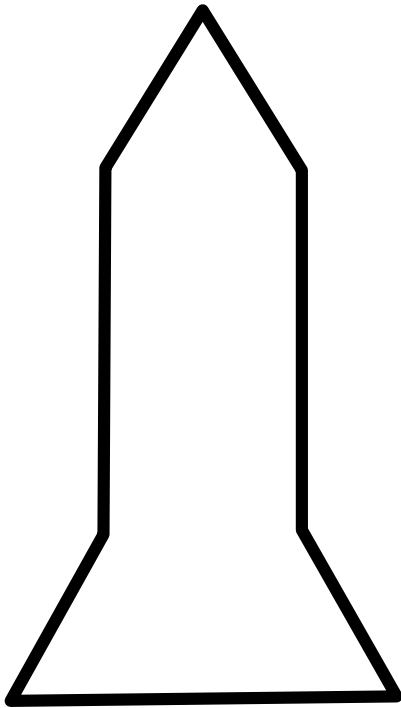
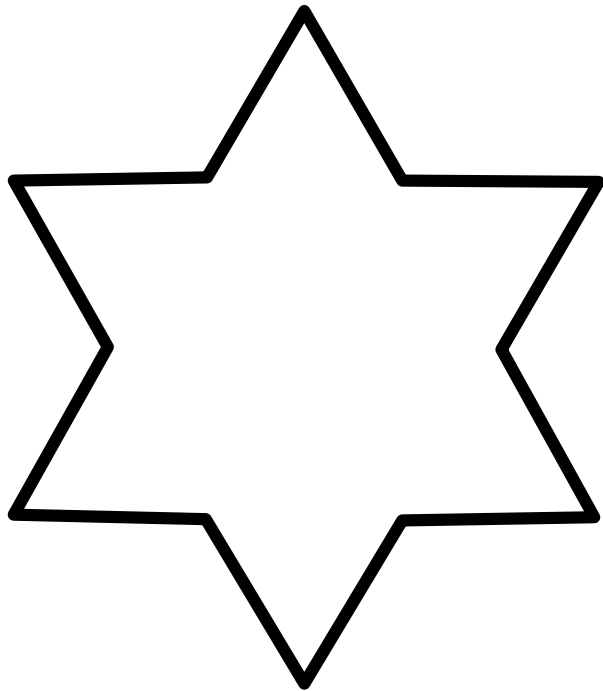
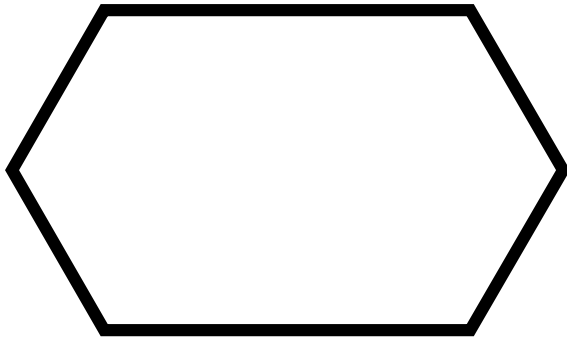


Usé _____ figuras geométricas.



Usé _____ figuras geométricas.

Rellena cada figura geométrica con patrones de bloques. Traza para mostrar las figuras geométricas que usaste.

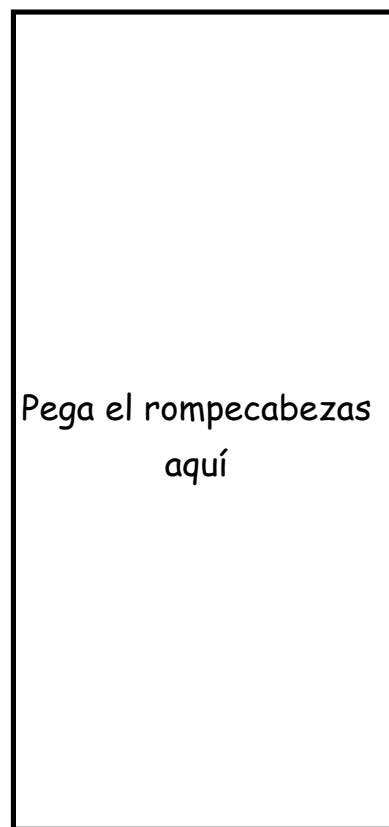
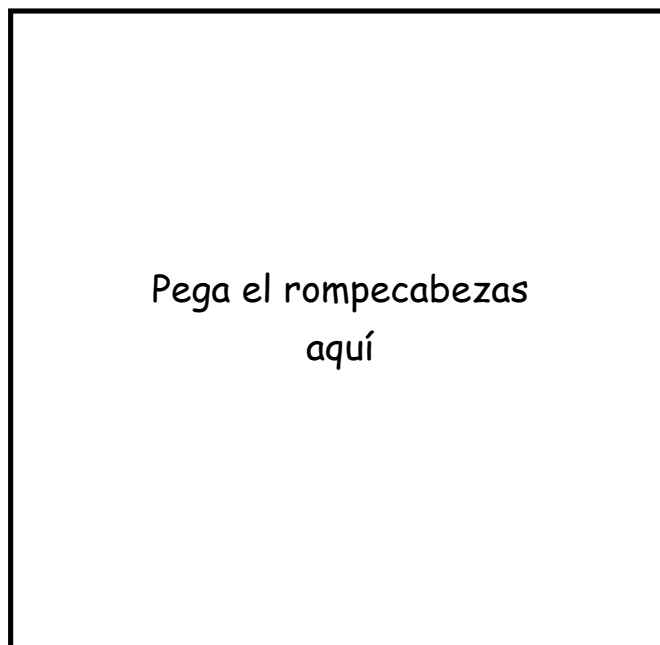


¿De cuántas maneras diferentes puedes cubrir el sol con patrones de bloques?

Nombre _____

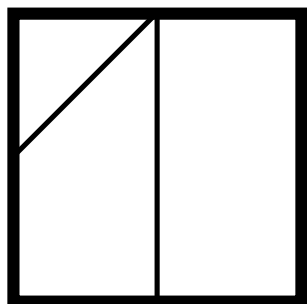
Fecha _____

Pega tus rompecabezas en los marcos.

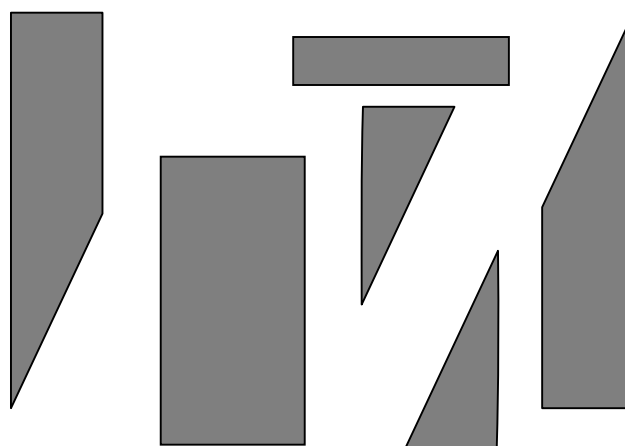
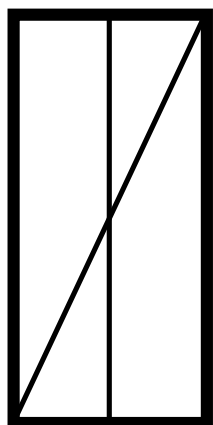


Dibuja algunas de las figuras geométricas que tenías después de cortar tus rectángulos.

Carlos dibujó 2 líneas en su cuadro. Puedes ver su cuadro antes de que lo cortara. Encierra con un círculo las figuras geométricas que Carlos tenía después de cortarlo.



India dibujó 2 líneas en su rectángulo. Puedes ver su rectángulo antes de que lo cortara. Encierra con un círculo las figuras geométricas que India tenía después de cortarlo.



Nombre _____

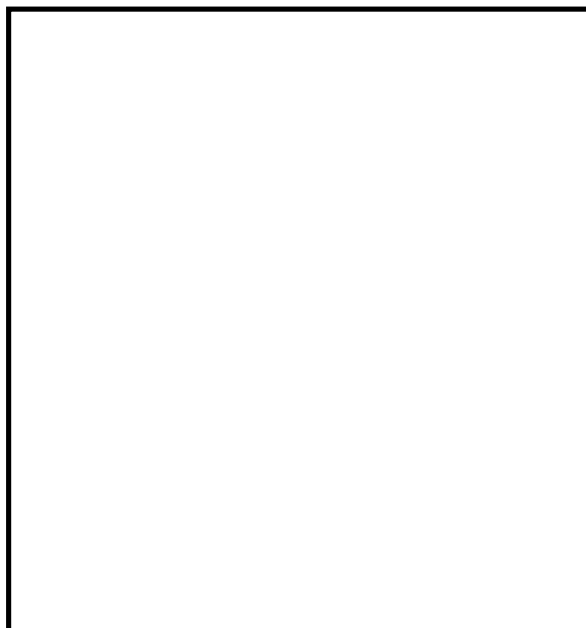
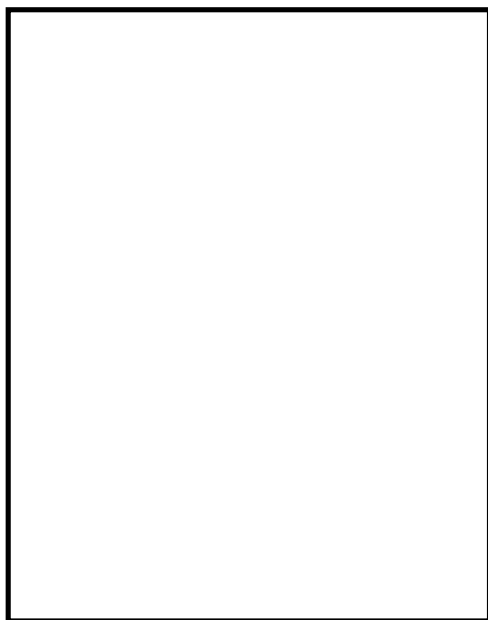
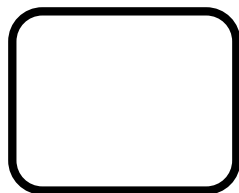
Fecha _____

A. Manía de 10: ¡Muestra que hiciste 10!

Nombre _____

Fecha _____

B. Frenesí de Grupos de Cinco: Escribe el número, dibuja el número formando grupos de 5 y dibuja el número en cualquier otra configuración.



Nombre _____

Fecha _____

C. Transformadores de figuras: Selecciona 5 patrones de bloque y crea una figura geométrica. Traza tu figura geométrica y luego intercámbiala con un compañero.

Nombre _____

Fecha _____

D. La estación de pesado: Selecciona un objeto. Adivina cuántas monedas de un centavo pesan lo mismo que el objeto. ¡Entonces, ve si adivinaste correctamente! Dibuja la imagen del objeto y escribe cuántas monedas de un centavo pesa este.

Nombre _____ Fecha _____

E. **Autores Extraordinarios:** Tira el dado. Usa el número para crear una oración para añadir o retirar. Dibuja una imagen, un enlace numérico y un enunciado numérico. Comparte tu historia con un amigo.
