

Lección 3

Objetivo: Componer sólidos usando figuras geométricas planas como una base.

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.

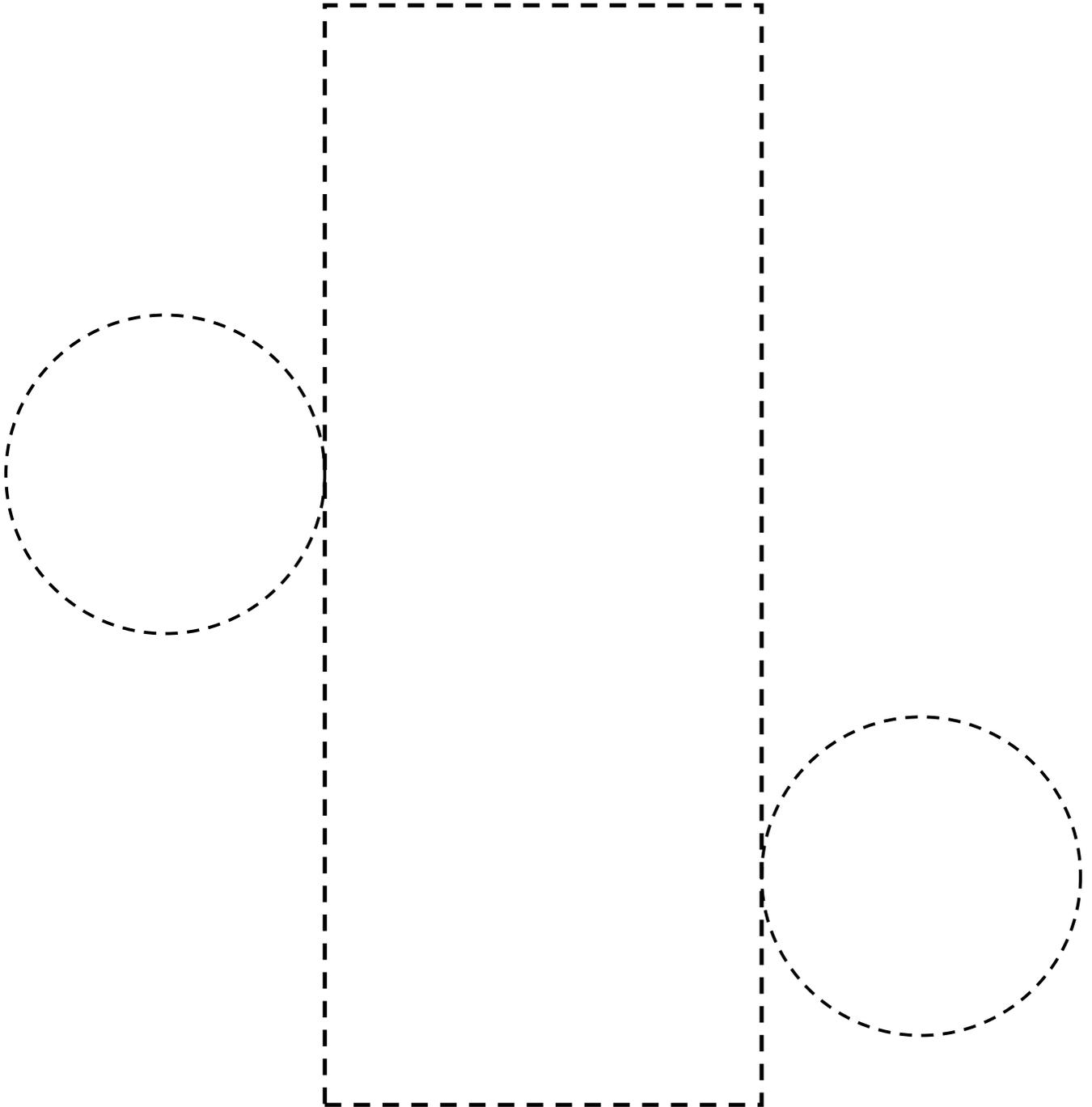
0-MORADO	1-ROJO	2-NARANJA	3-AMARILLO
4-VERDE	5-AZUL		

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

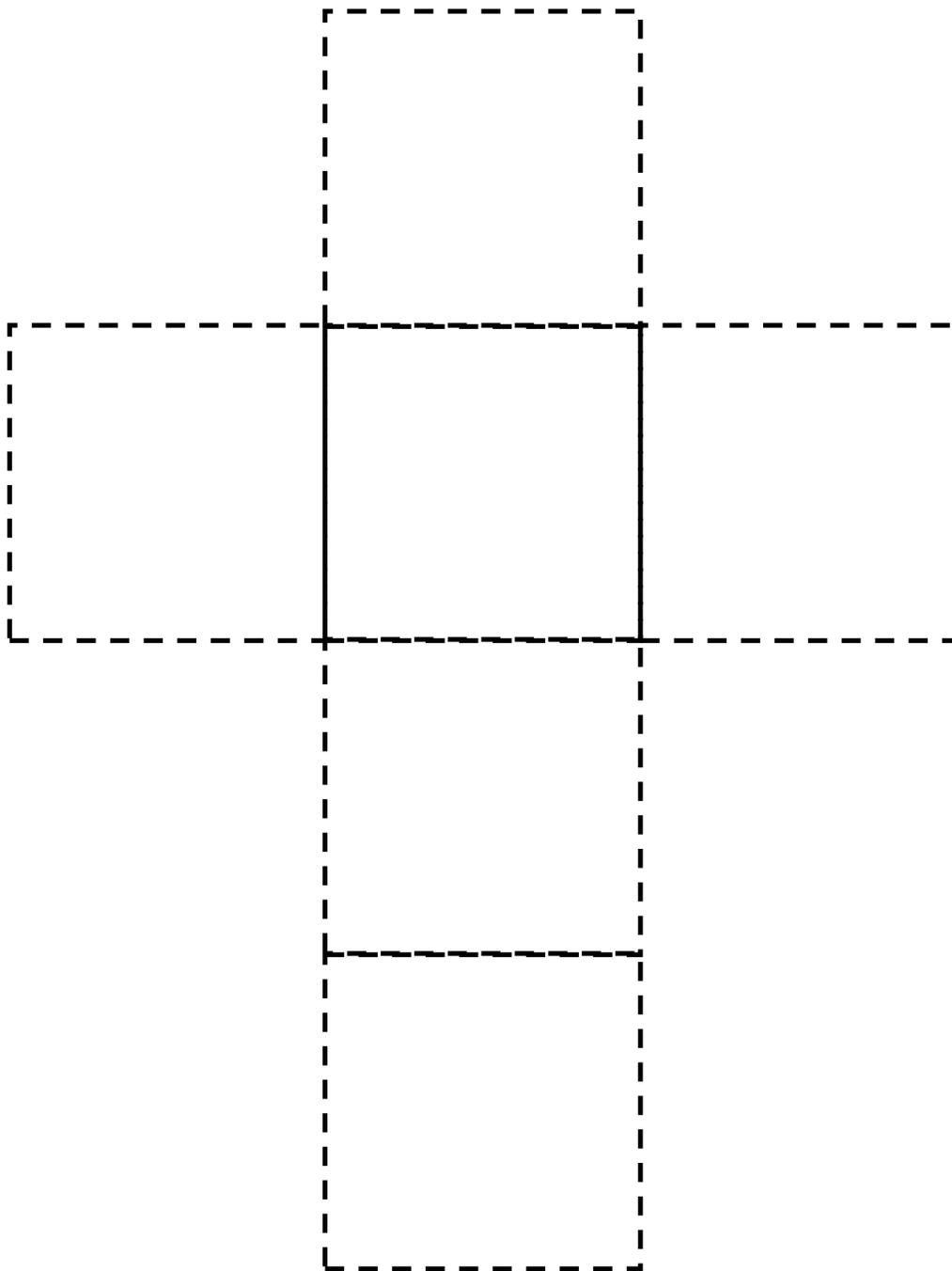
Nombre _____

Fecha _____

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



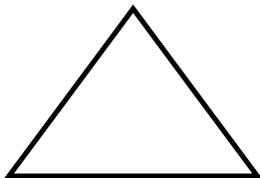
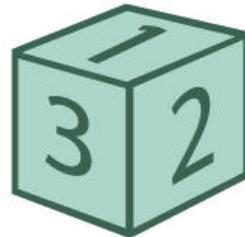
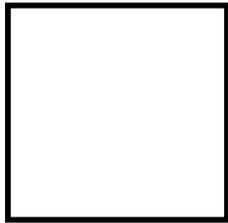
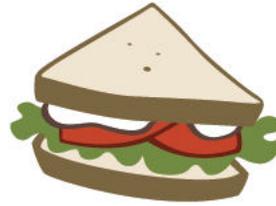
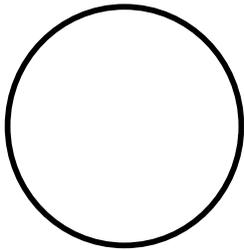
Traza los cuadrados. Recorta la figura geométrica. Dóblala y pégala para crear un cubo.



Nombre _____

Fecha _____

Dibuja una línea desde la figura geométrica plana hasta el objeto que tiene una cara con esa figura geométrica plana.



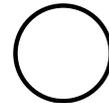
Nombre _____

Fecha _____



Dibuja algo que es un cilindro.

Encierra con un círculo la figura geométrica plana que
puedes ver en un .



Dibuja algo que es un cubo.

Encierra con un círculo la figura geométrica plana que
puedes ver en un .





Dibuja algo que es un cono.

Encierra con un círculo la figura geométrica plana que puedes ver en un  .



Dibuja un sólido de 3 dimensiones. Dibuja una de tus caras de sólidas. Cuéntale a un adulto sobre las figuras geométricas que dibujaste.

Nota para los Ayudantes de la Familia: Su estudiante sabe cómo nombrar algunos sólidos tridimensionales: cilindros, conos, cubos y esferas. Con frecuencia, se pueden encontrar estas figuras geométricas 3D alrededor de la casa en objetos como latas de sopa, conos de helado, cajas y pelotas. Para la última pregunta, es aceptable que su estudiante encuentre y dibuje otro tipo de sólido tridimensional. Hablen sobre el número de bordes, esquinas y caras en el objeto.