

CUADERNO HILOS DE HADA



ÍNDICE

<u>1. Recuerda, anota y dibuja</u>	Página 04
<u>2. Mi marioneta-monstruo</u>	Página 05
<u>3. El monstruo se pasea</u>	Página 06
<u>4. Analiza las figuras geométricas</u>	Página 08
<u>5. Puede servir para...</u>	Página 09
<u>6. Copia las figuras</u>	Página 10
<u>7. Cada figura en su sitio</u>	Página 11
<u>8. Dibujamos las figuras</u>	Página 12
<u>9. ¿Hacia dónde van los puntos?</u>	Página 13
<u>10. ¿Dónde empiezan y dónde acaban?</u>	Página 14
<u>11. Repasamos líneas</u>	Página 15
<u>12. Dibujamos con líneas rectas</u>	Página 16
<u>13. Las líneas forman figuras</u>	Página 17
<u>14. He construido...</u>	Página 18
<u>15. Puzzle de figuras geométricas</u>	Página 19

<u>16. Jugamos al Tangram</u>	Página 20
<u>17. Contamos las aristas de los poliedros</u>	Página 21
<u>18. Contamos los vértices de los poliedros</u>	Página 22
<u>19. Rodando, rodando...</u>	Página 23
<u>20. Diseñamos nuestra marioneta</u>	Página 24
<u>21. Plantillas</u>	Página 25
<u>22. Valoramos nuestras marionetas</u>	Página 34

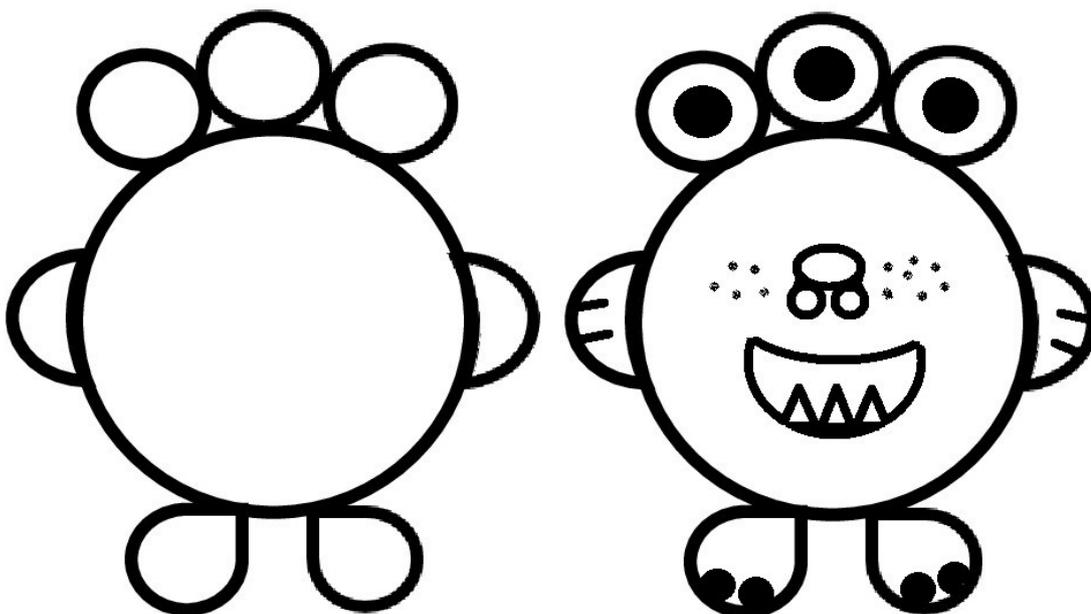
1. Recuerda, anota y dibuja

Vamos a recordar alguna historia que hayáis visto en el teatro o en la televisión, en la que aparecían marionetas. Completa las siguientes preguntas y haz un dibujo.

¿Cómo se llamaba?
¿Cómo era?
¿Se movía sola o la movía alguien?
¿Viste quién la movía?
Haz un dibujo de la marioneta
¿Qué pasaba en la historia?

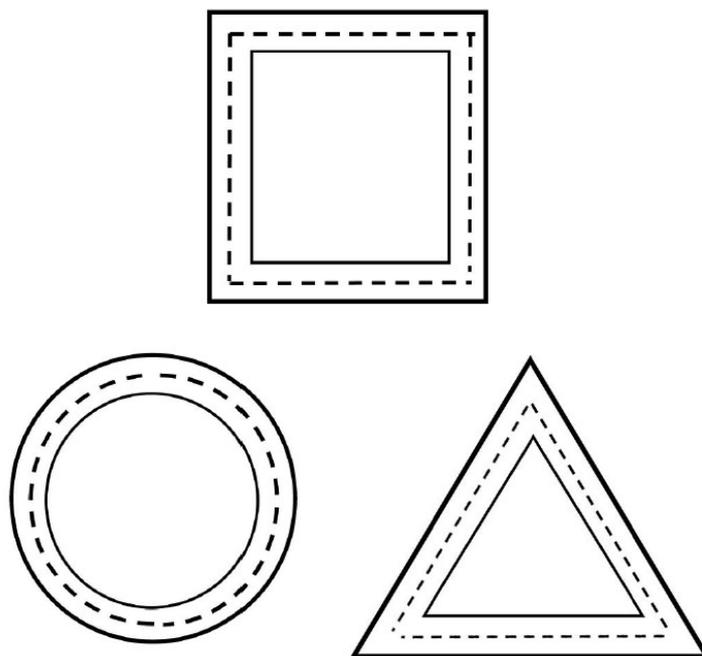
2. Mi marioneta-monstruo

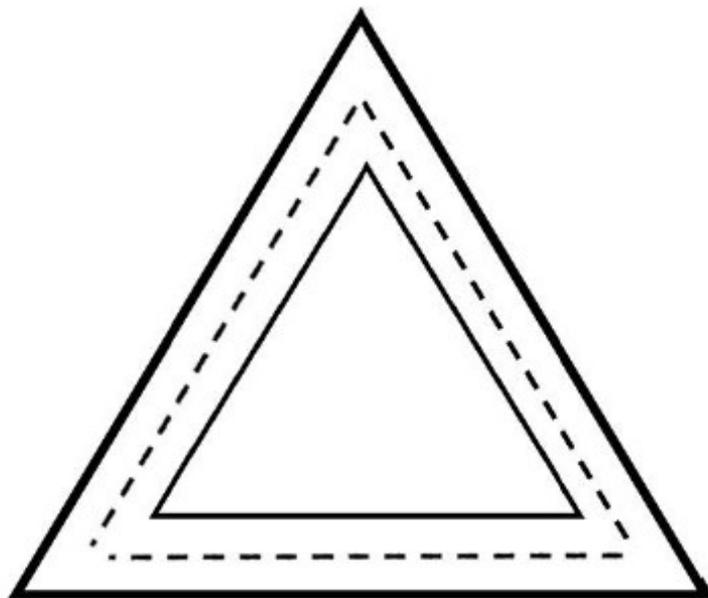
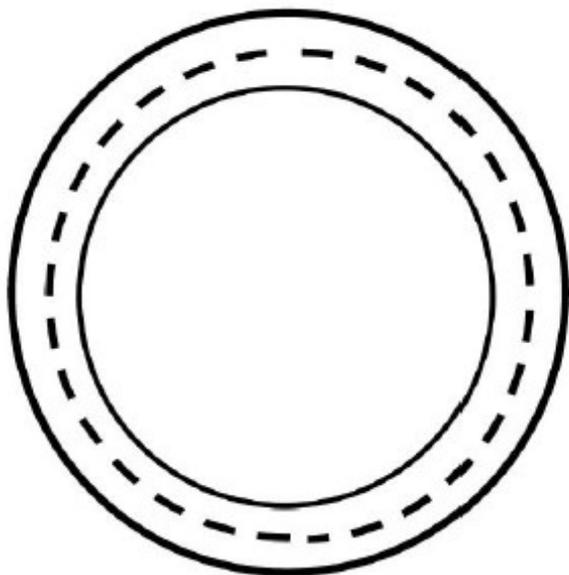
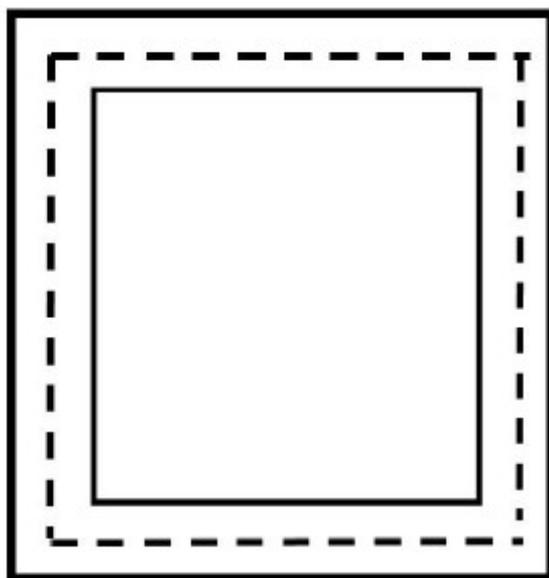
Vamos a crear una marioneta de palo muy sencilla. Colorea la parte de atrás y la de delante, recórtalas, pon un palito o una pajita pegado en el centro del monstruo (por dentro) y pégale encima la otra parte. ¡Ya puedes ir jugando e inventando historias con tu monstruo! Verás que jugar con una marioneta es muy divertido.



3. El monstruo se pasea

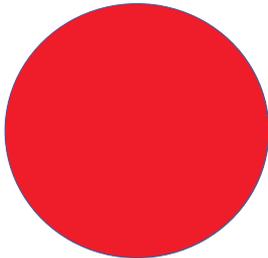
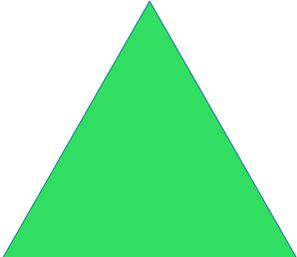
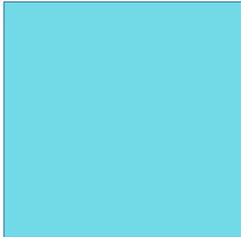
Observa las siguientes figuras. Recorta o puntea con punzón el triángulo, el círculo y el cuadrado por las líneas gruesas (por fuera y por dentro de la figura). Las figuras geométricas nos van a servir como caminos para que nuestros monstruos puedan pasearse. Sigue las líneas de la figura geométrica tantas veces como te diga algún monstruo de clase. ¡Presta atención! Debes terminar el paseo en el mismo punto que empieza. Seguro que a tu monstruo le encanta darse un montón de paseos. Puedes imprimir las figuras más grandes en la página siguiente.





4. Analiza las figuras geométricas

Como ya conoces algunas figuras geométricas, vamos a observar y a contar sus lados. Completa la siguiente tabla.

FIGURA	NÚMERO DE LADOS
	
	
	
	

5. Puede servir para...

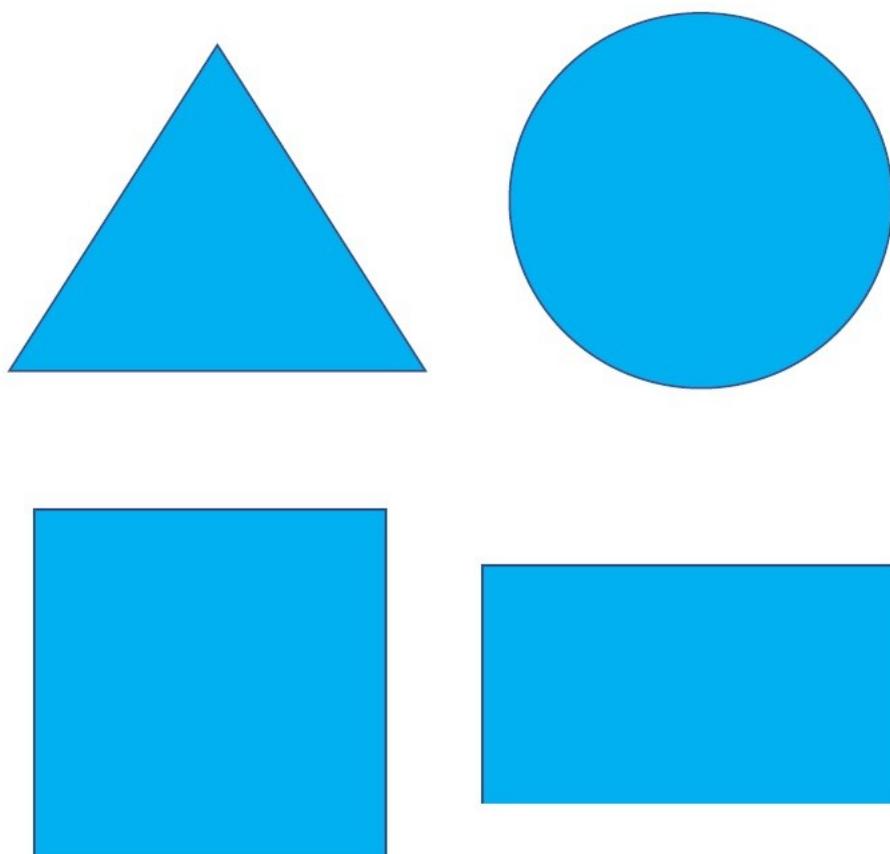
MI GRUPO HA BUSCADO...

HEMOS ENCONTRADO...

LOS MEJORES OBJETOS PARA CONSTRUIR
LA PARTE QUE LE HA TOCADO

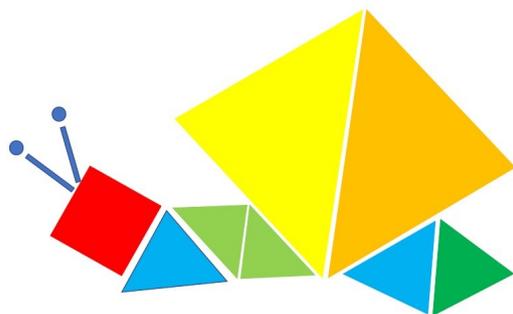
6. Copia las figuras

Con los bloques lógicos que tenéis en clase, vamos a formar las figuras que hemos visto en el ejercicio anterior. Si en clase no tenéis bloques lógicos, puedes usar las siguientes figuras.



7. Cada figura en su sitio

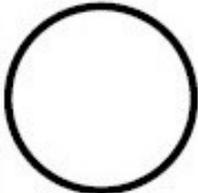
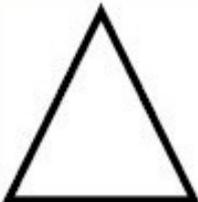
Fíjate muy bien en el caracol. Cuenta todas las figuras que hay y completa la tabla marcando la casilla correcta con una X. ¡Mucho cuidado, escribe cada número en la casilla adecuada!



	2	3	4	5	6	7
						
						
						
						

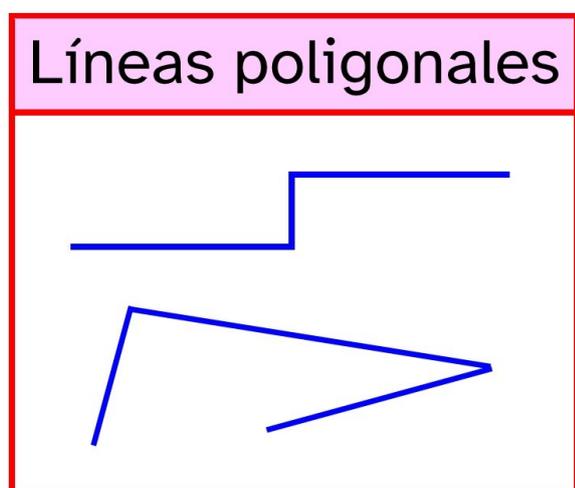
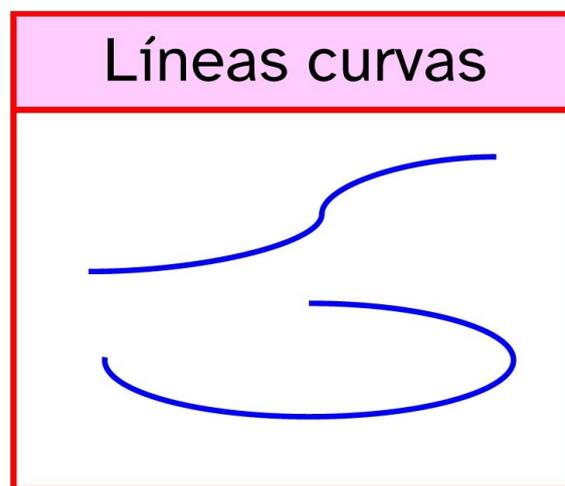
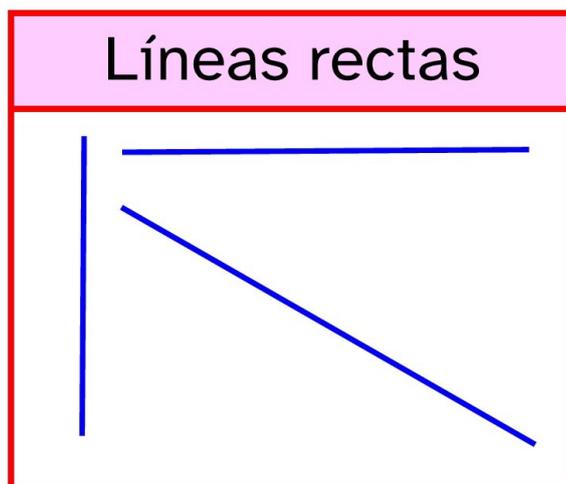
8. Dibujamos las figuras

Fíjate muy bien en esta tabla. Dibuja en cada casilla la forma correcta y con el color correcto.

9. ¿Hacia dónde van los puntos?

Vamos a comprobar cómo van cambiando los puntos de dirección. Repasa con el dedo las siguientes líneas rectas, curvas y poligonales.

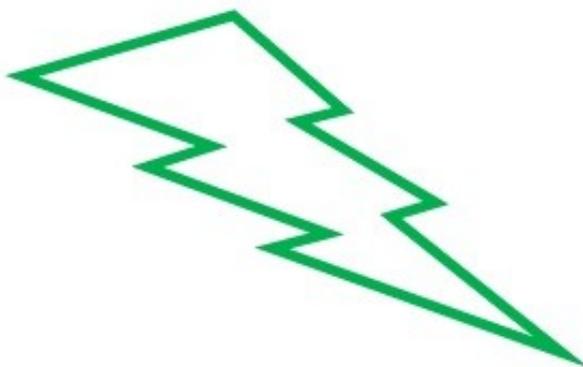


10. ¿Dónde empiezan y dónde acaban?

Vamos a comprobar cómo las líneas cerradas empiezan y acaban en el mismo punto. Repasa con el dedo las siguientes líneas cerradas.

Líneas cerradas

Número 1



Número 2

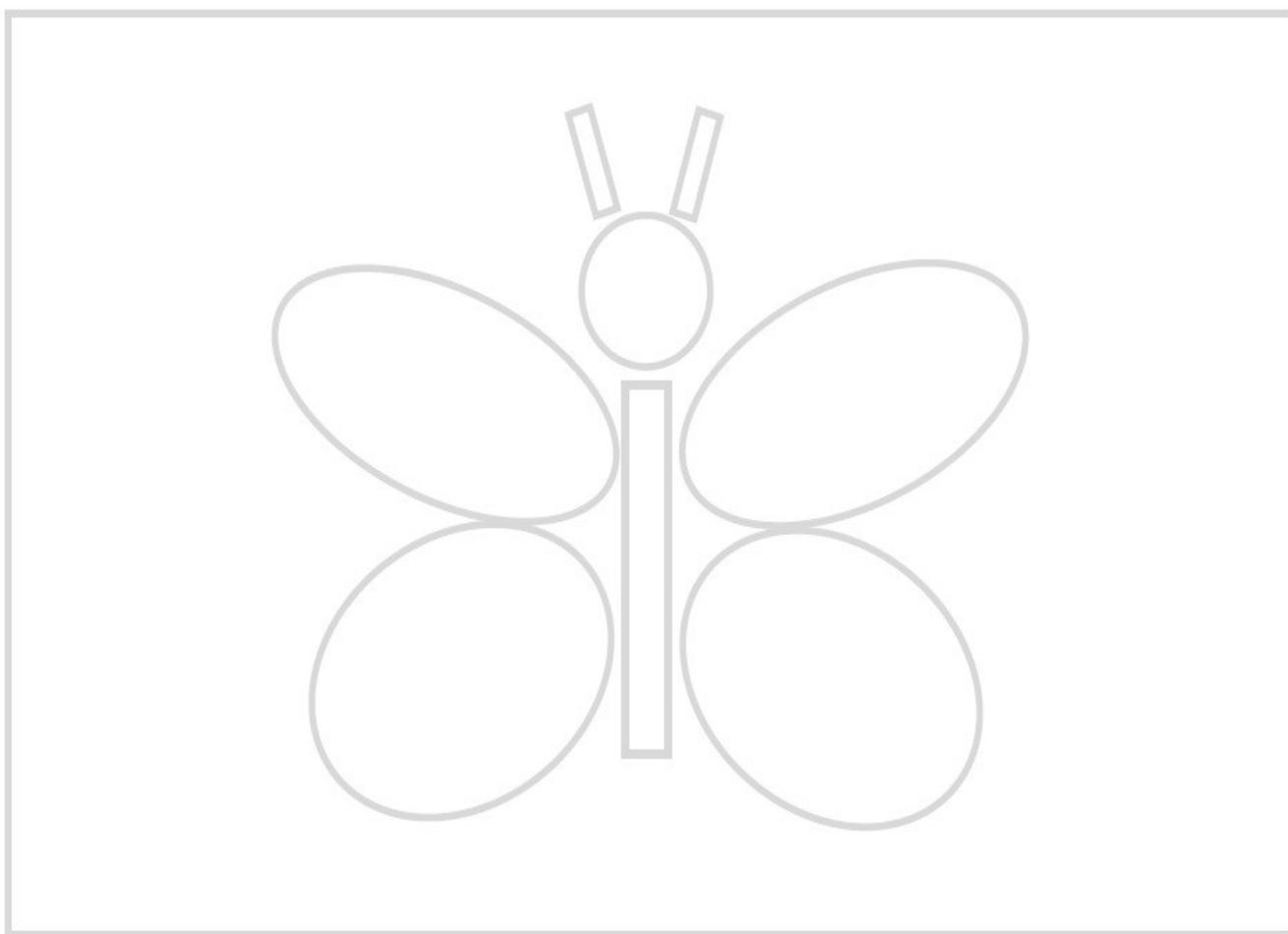


Número 3



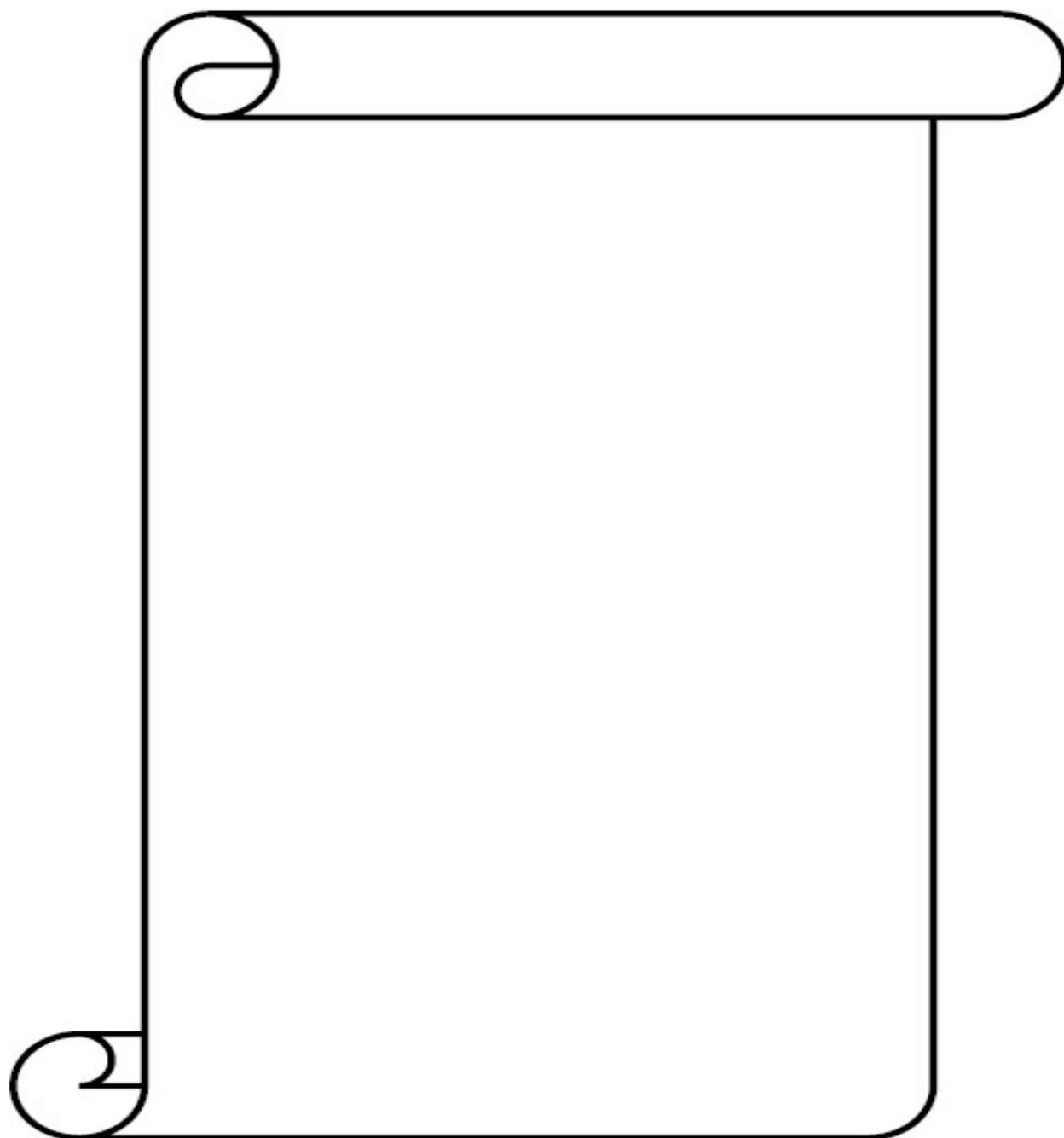
11. Repasamos líneas

Vamos a crear "churros" de plastilina roja y verde para las líneas de esta mariposa. Luego, añade pegamento y pega los churros rojos siguiendo las líneas rectas, y los churros verdes siguiendo las líneas curvas. Haz tantos churros como sea necesario. Finalmente, puedes seguir decorando este dibujo como te apetezca. Puedes rellenar la cara y las alas de otros colores, y añadir puntos o líneas.



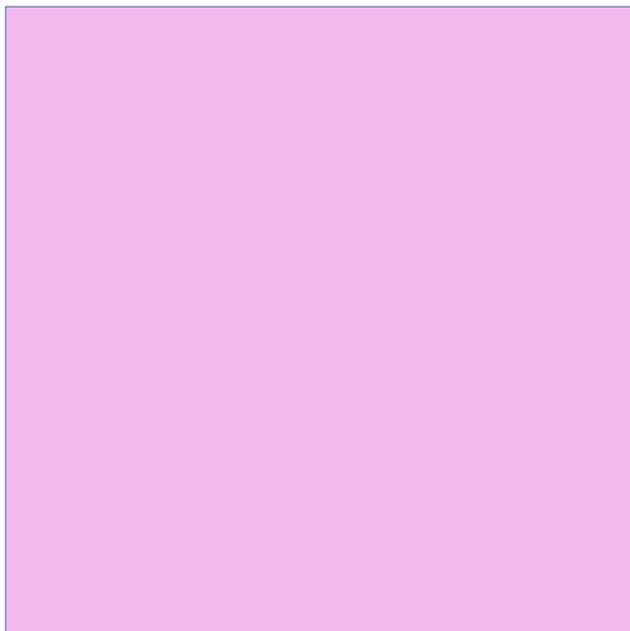
12. Dibujamos con líneas rectas

Haz un dibujo sólo con líneas rectas. Piensa primero qué quieres dibujar y cómo lo podrás hacer sólo con líneas rectas. Usa este marco. Va a quedar fenomenal.

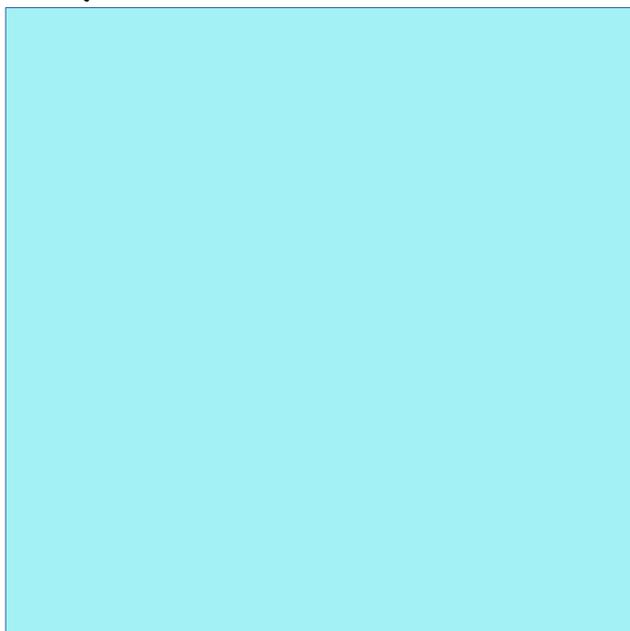


13. Las líneas forman figuras

Aquí tenemos dos cuadrados. En el primero, dibuja dos líneas rectas para que podamos tener cuatro cuadrados.



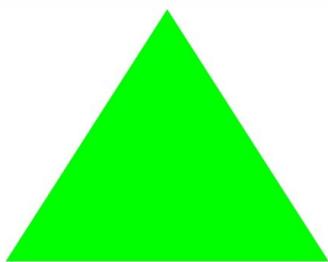
En el segundo cuadrado, dibuja dos líneas rectas para que podamos tener cuatro triángulos. ¡Piénsalo tranquilamente, seguro que lo consigues!



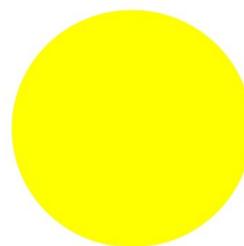
14. He construido...

Observa las figuras geométricas y cómo se llaman. ¿Se parecen los nombres a los que tú elegiste?

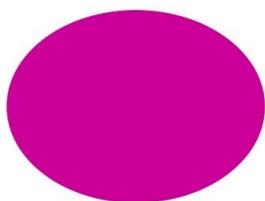
TRIÁNGULO



CÍRCULO



ÓVALO



CUADRADO



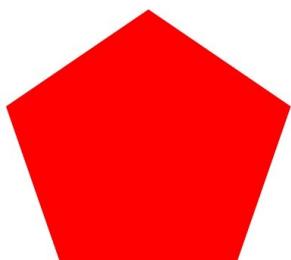
RECTÁNGULO



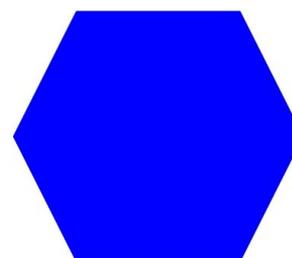
ROMBO



PENTÁGONO

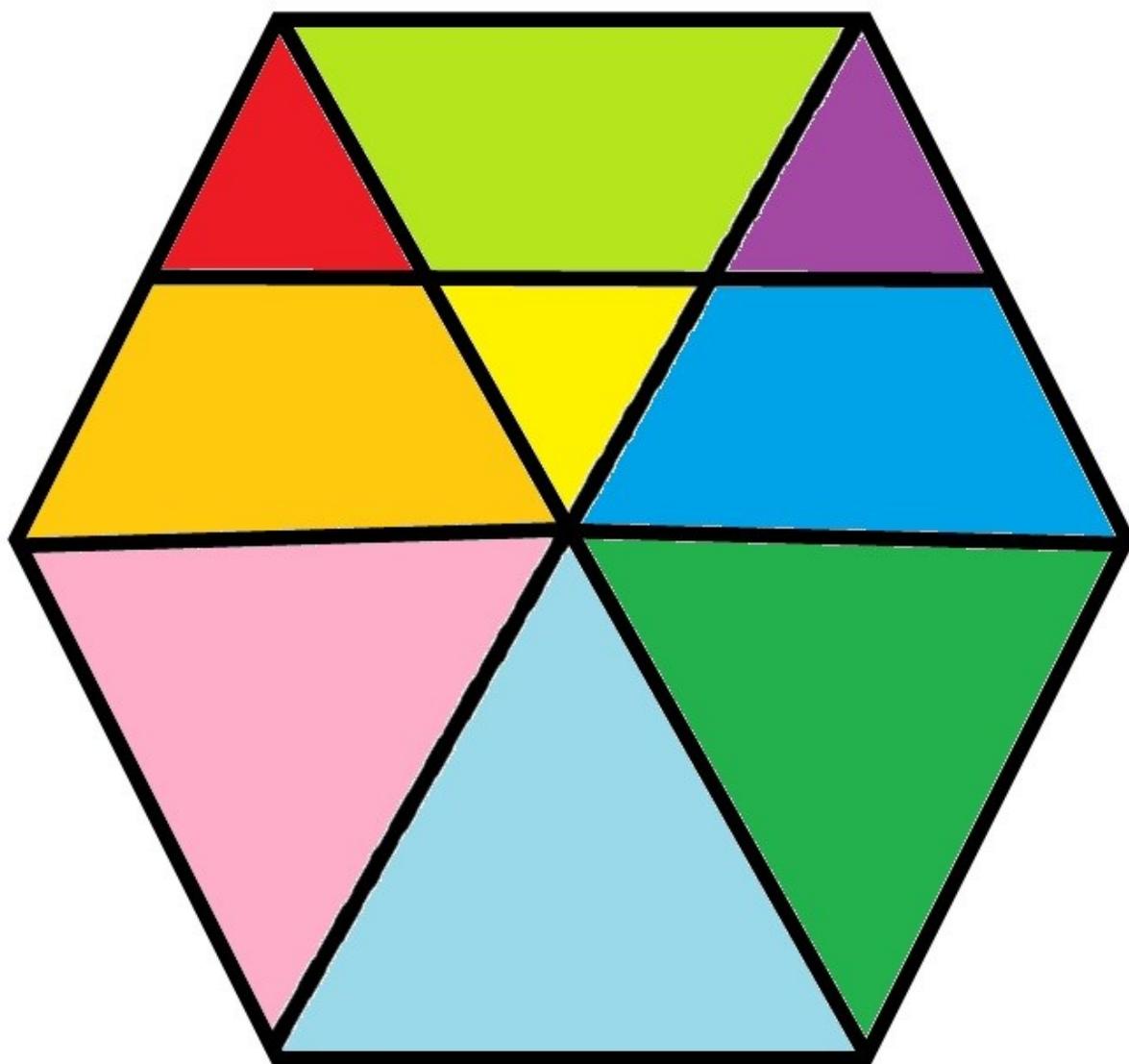


HEXÁGONO



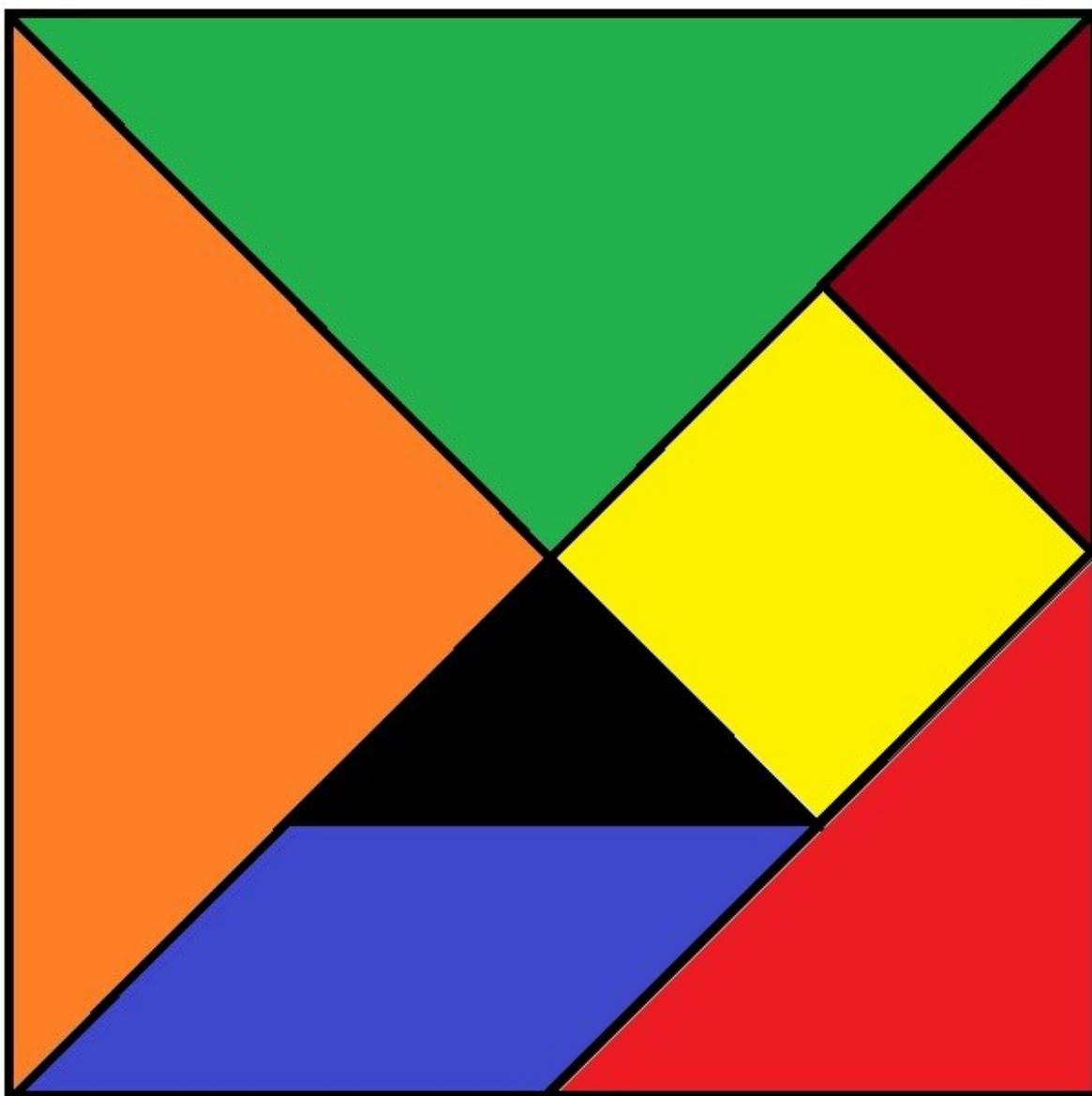
15. Puzzle de figuras geométricas

Vamos a jugar con este puzzle. Recorta todas las piezas, mézclalas y para formarlo, fíjate en la imagen. ¡Nos encantan los puzzles!



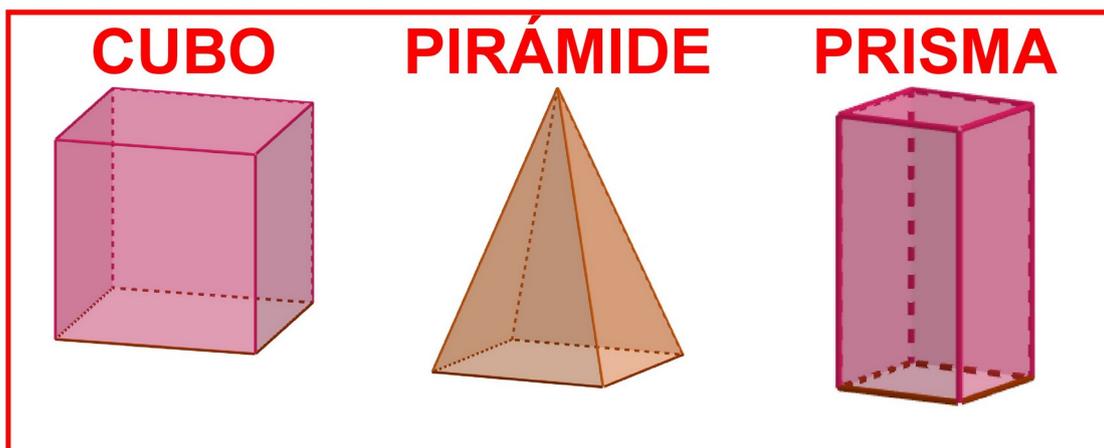
16. Jugamos al Tangram

El Tangram es un juego muy antiguo, de origen chino, que está compuesto por siete piezas. Con esas piezas, debes formar las figuras que te dan como modelo. Aquí tienes uno, para que puedas recortar las piezas por las líneas negras y jugar todo lo que te apetezca. ¡Te gustará!



17. Contamos las aristas de los poliedros

LOS POLIEDROS

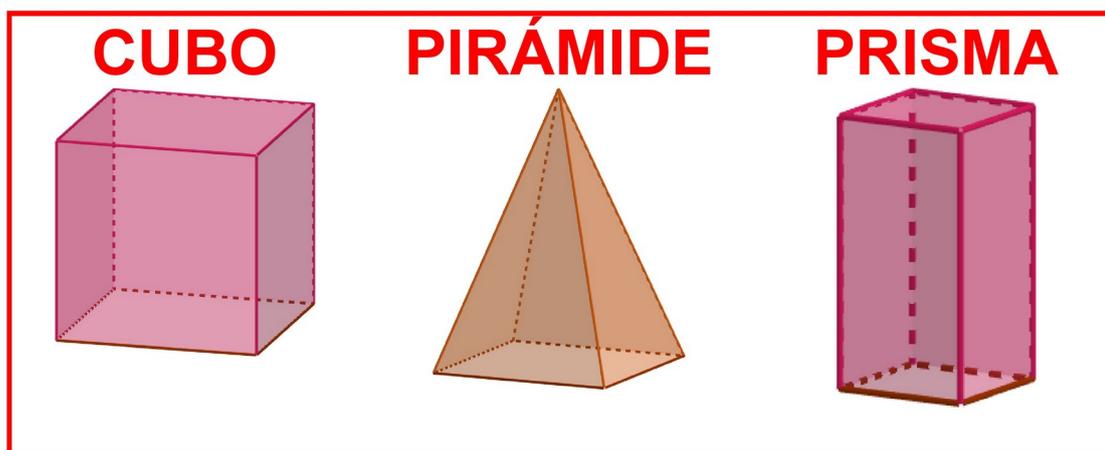


Observa esta imagen y pasa el cursor sobre las aristas de los poliedros en la pantalla de tu dispositivo. Cuéntalas, y anota cuántas tiene cada cuerpo en la tabla.

ARISTAS DE LOS POLIEDROS		
CUBO	PIRÁMIDE	PRISMA

18. Contamos los vértices de los poliedros

LOS POLIEDROS



Observa esta imagen y pasa el cursor sobre las aristas de los poliedros en la pantalla de tu dispositivo. Cuéntalas, y anota cuántas tiene cada cuerpo en la tabla.

VÉRTICES DE LOS POLIEDROS		
CUBO	PIRÁMIDE	PRISMA

19. Rodando, rodando...

Dividimos la clase en tres grupos, y cada grupo va a coger uno de los cuerpos redondos que habéis construido con plastilina: la esfera, el cilindro y el cono. Y ahora vamos a jugar. Coge un libro o una superficie plana, y déjalos rodar. Fíjate bien hacia dónde ruedan y completa con "Si" o "No" la siguiente tabla.

	CILINDRO 	CONO 	ESFERA 
Puede rodar en cualquier dirección			
Puede rodar en línea recta			
Puede rodar hacia el centro			

20. Diseñamos nuestra marioneta

Antes de empezar a construir nuestra marioneta, sólo queda planificar qué materiales necesitamos y diseñarla. Para ello, sigue estos pasos: **Paso 1.** Haz una lista de los materiales que vas a utilizar. **Paso 2.** Recuerda incluir entre los materiales un palito largo, otro corto y unos hilos o cuerdas para realizar la cruceta.

LISTA DE MATERIALES

1.	4.
2.	5.
3.	6.

Paso 3. Haz un dibujo de tu marioneta, para que te hagas una idea de cómo va a quedar. **Paso 4.** Piensa en un nombre (si no has elegido a Pinocho).

DIBUJO MI MARIONETA Nombre:

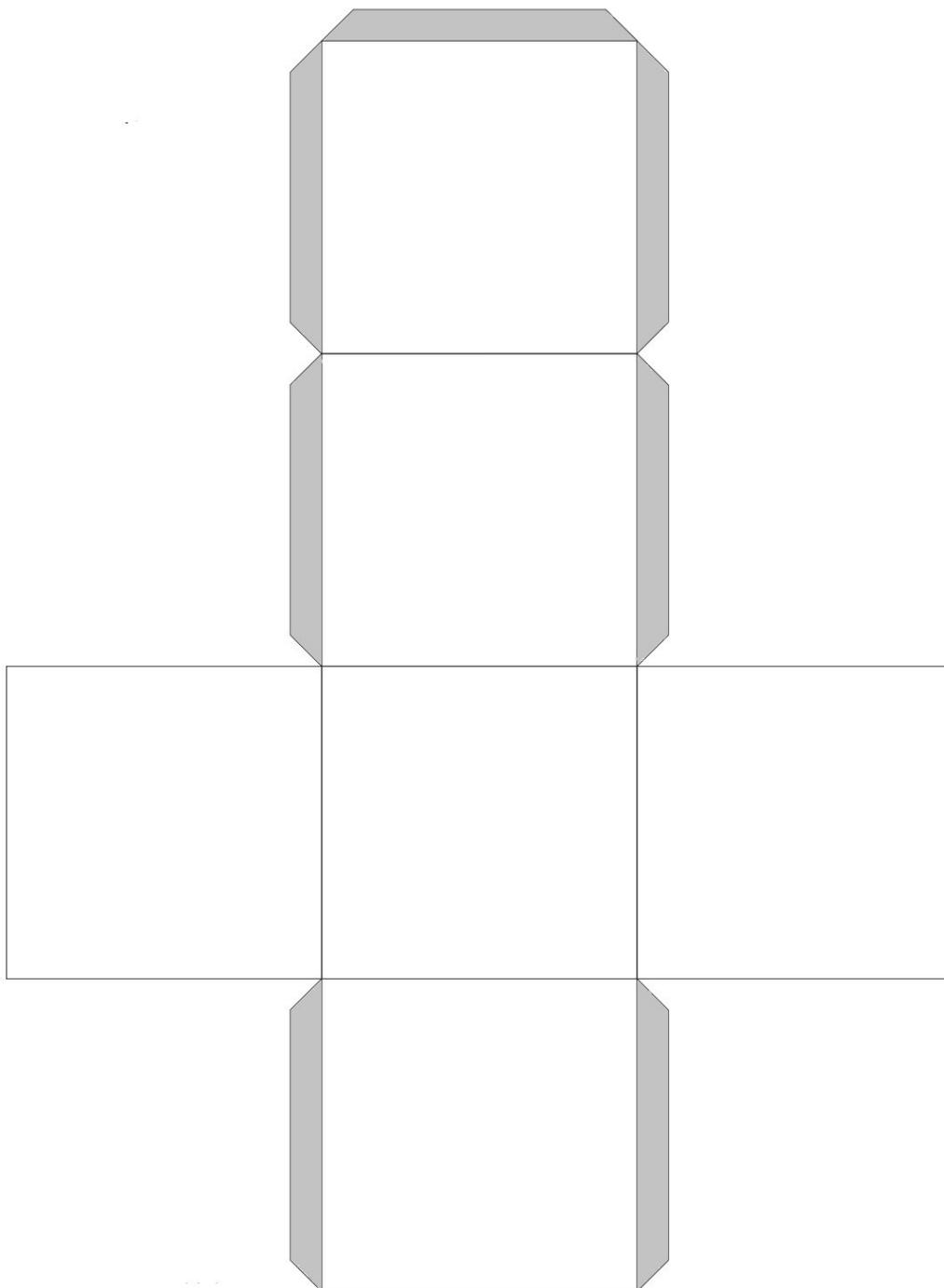
21. Plantillas

Aquí tienes plantillas de los cuerpos geométricos que has aprendido, que te servirán para construir las partes del cuerpo de tu marioneta.

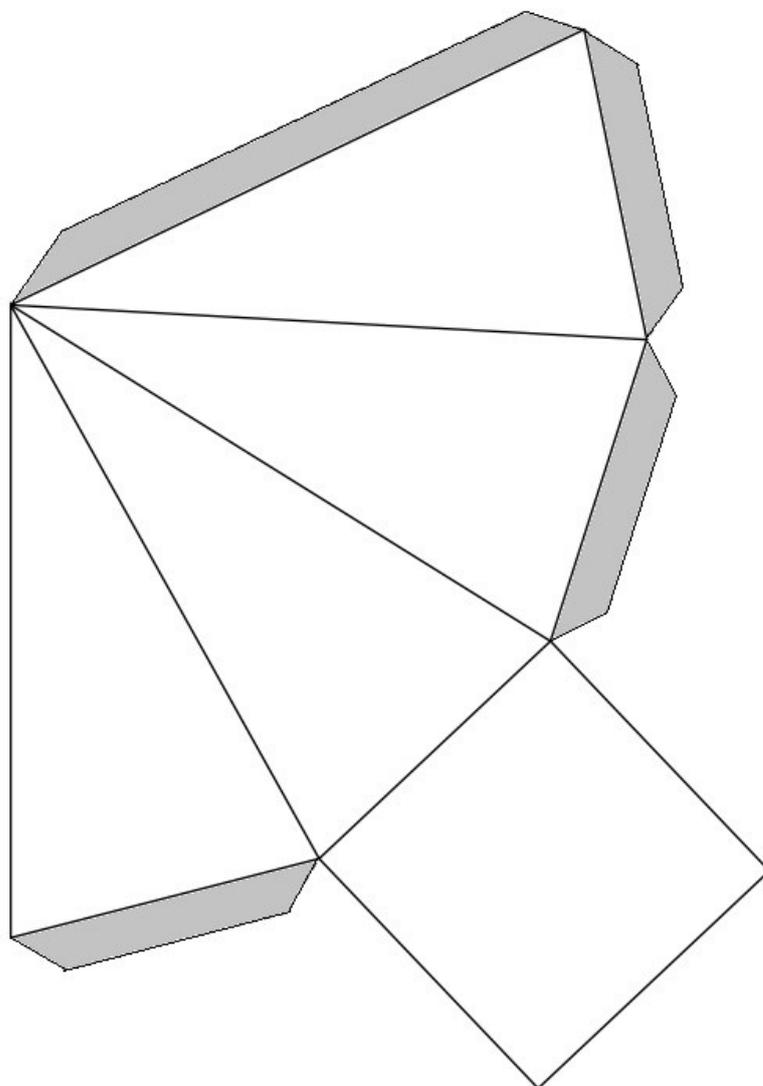
También tienes plantillas que ya están dibujadas para construir a Pinocho. Sólo tienes que colorear y recortar. La cabeza puedes hacerla con plastilina para que te salga más redonda. Y Puedes usar todos los materiales reciclados que necesites (cuerdas para los brazos y las piernas, palitos de polo, lana...) Seguro que a tí se te ocurrirán un montón de ideas.

Decora tu marioneta con cariño siguiendo los consejos del Hada Azul para que te salga genial. ¡Vas a construir una marioneta fenomenal!

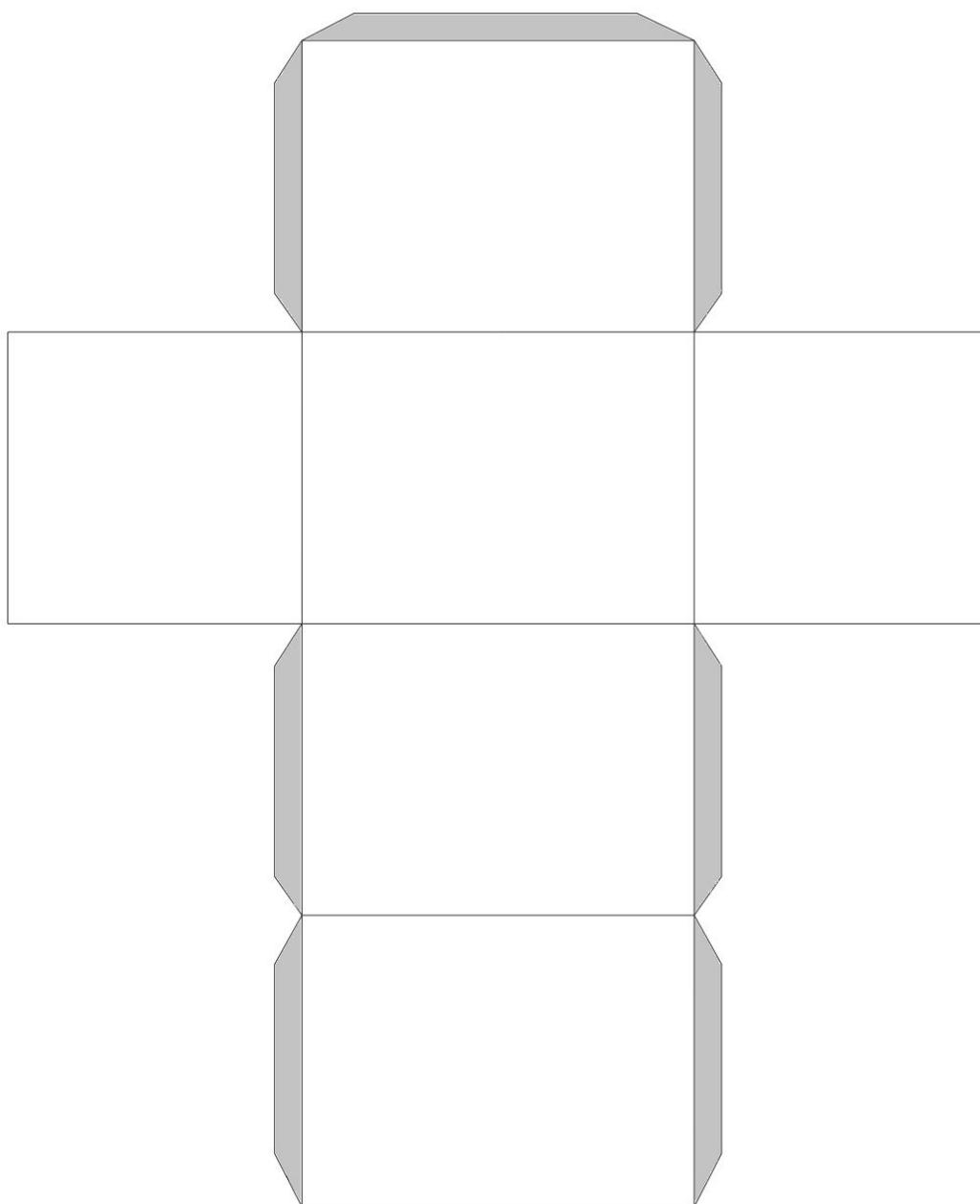
CUBO



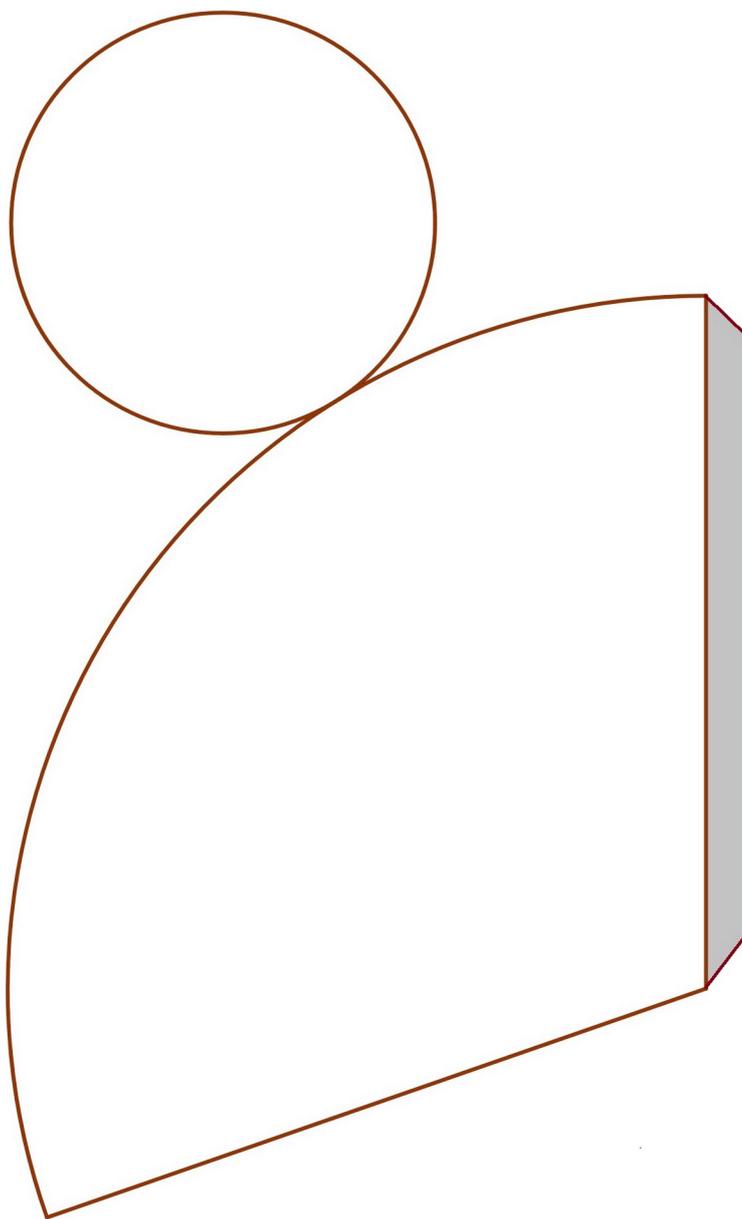
PIRÁMIDE



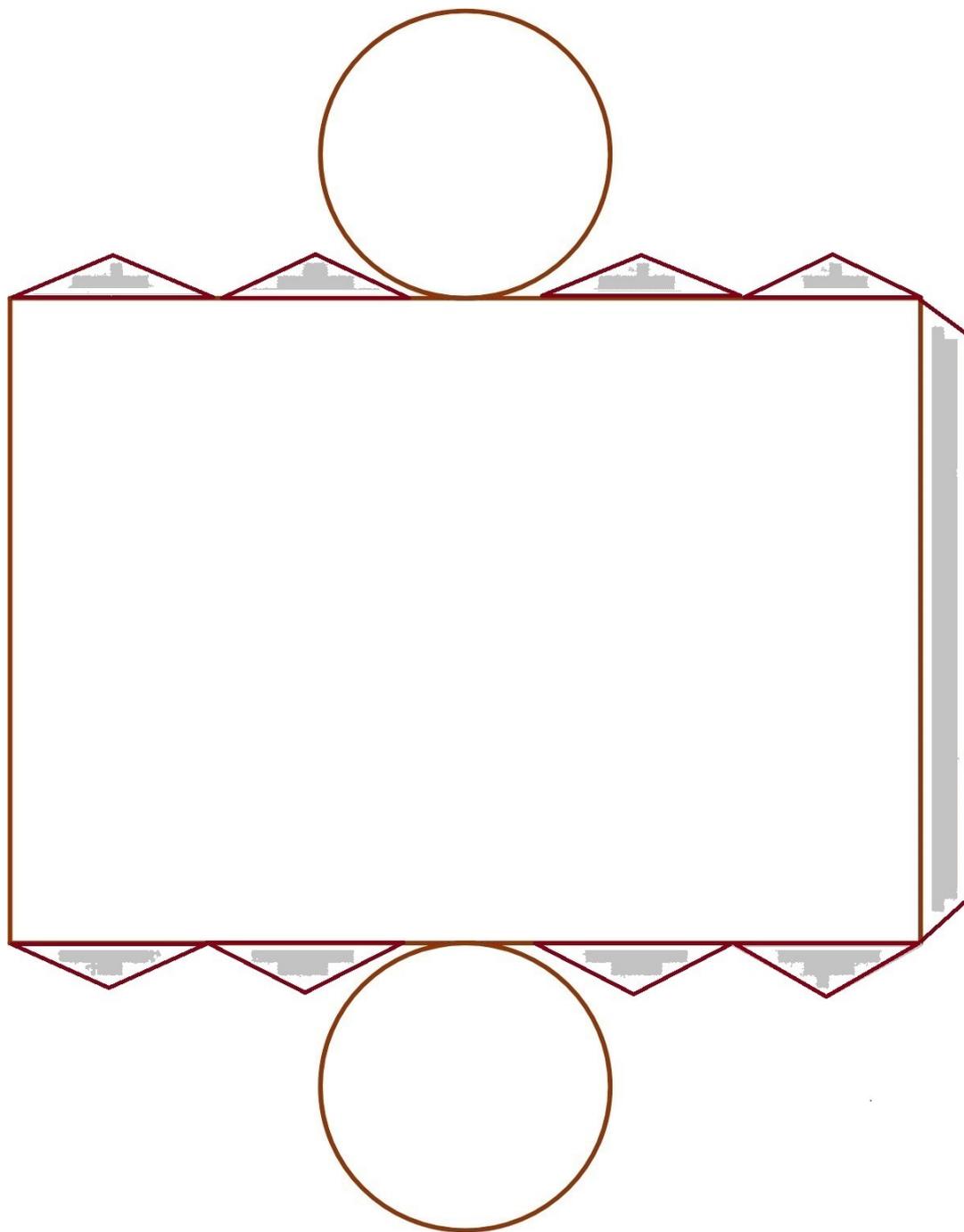
PRISMA



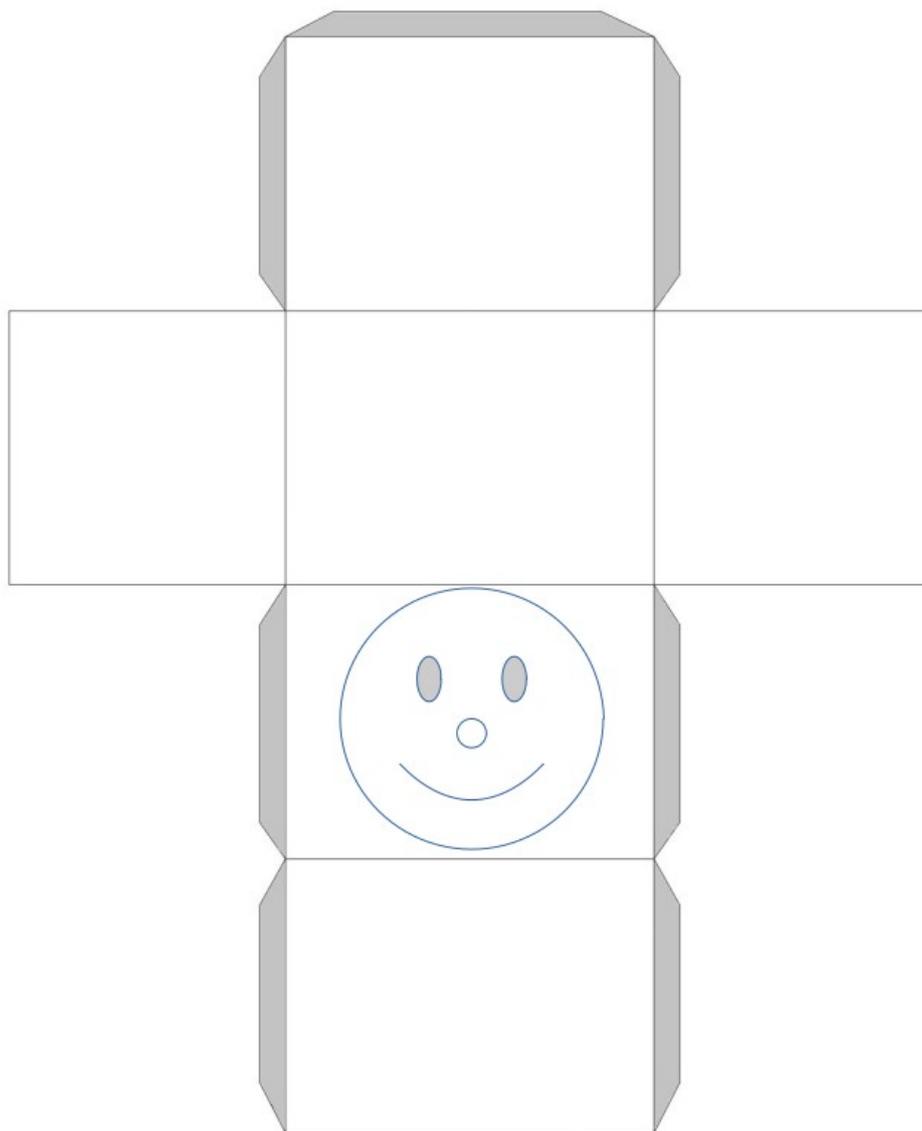
CONO



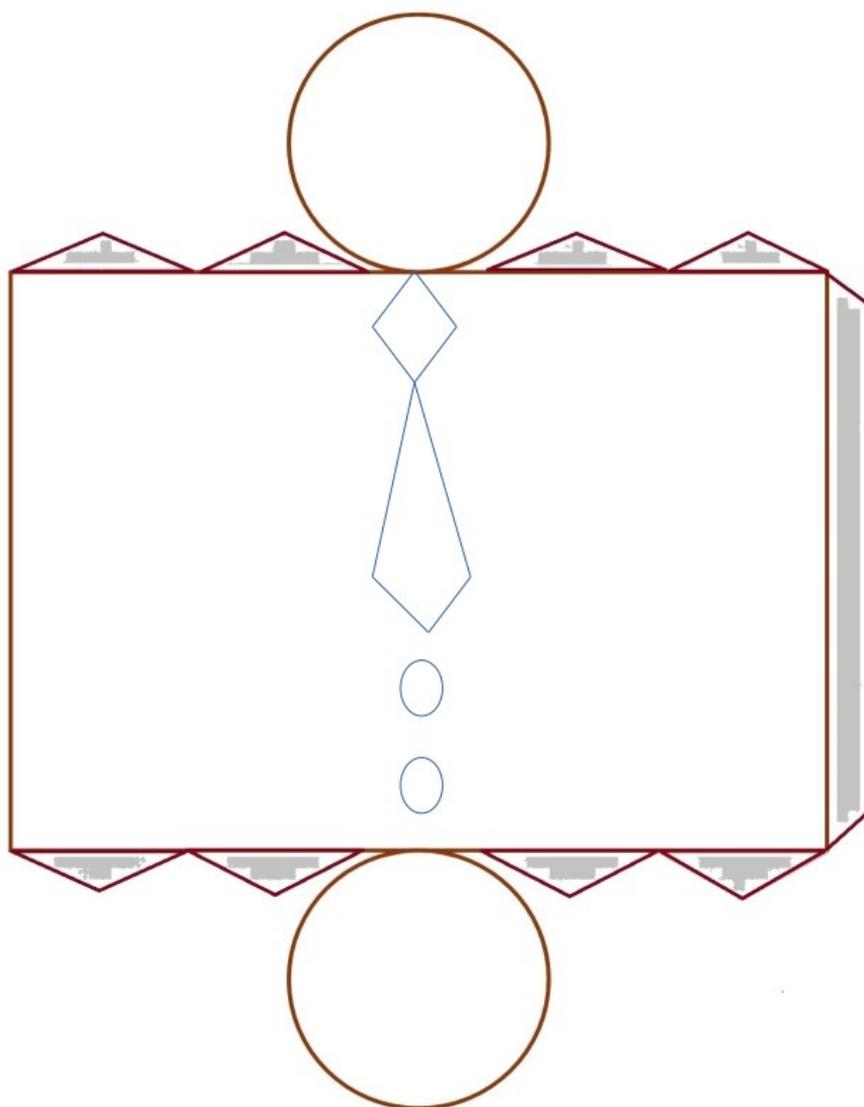
CILINDRO



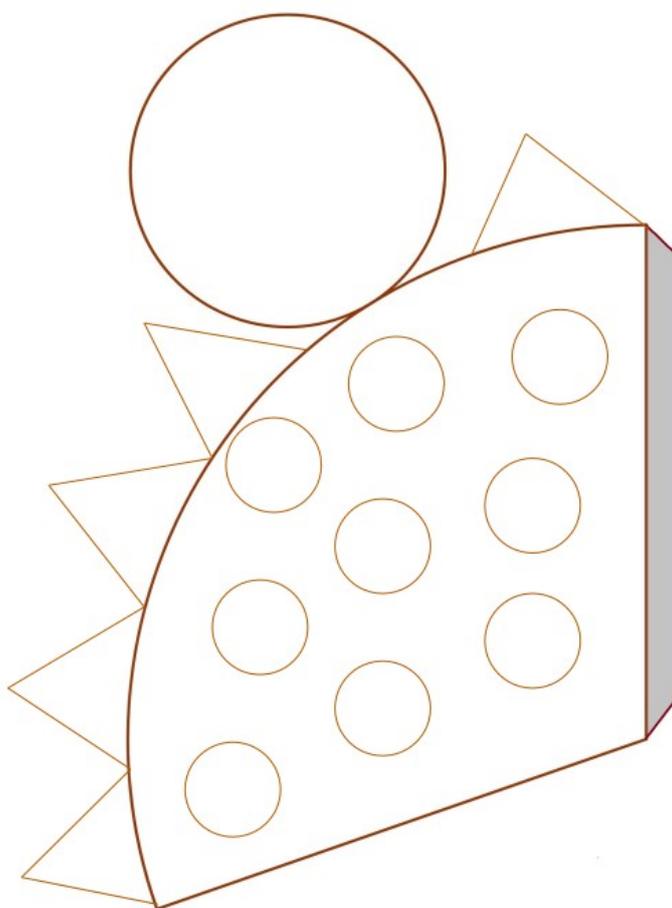
PRISMA PINOCHO



CILINDRO PINOCHO



CONO PINOCHO



22. Valoramos nuestras marionetas

Ahora que ya conocéis todas las marionetas de clase, vamos a valorar el trabajo de nuestros compañeros y compañeras. Podéis elegir el de la persona que está a continuación de vosotros y vosotras en la lista de clase, para que ninguna marioneta se quede sin comentar. Completad la siguiente tabla.

VALORACIÓN	SI	NO
La marioneta tiene un nombre.		
La marioneta tiene todas las partes del cuerpo.		
La marioneta tiene todos los elementos de la cara.		
La decoración se ha hecho con cuidado.		
Tiene una cruceta e hilos.		
El tamaño de las partes del cuerpo es proporcionado.		
Se han usado varios cuerpos geométricos.		
Para construirla se han seguido todos los pasos.		
Ha quedado bonita.		
Te gustaría jugar con ella.		



UNIÓN EUROPEA
Fondos Europeo de Desarrollo Regional



**Junta
de Andalucía**

Consejería de Educación
y Deporte