GRADO 1 · INGENIERÍA · LIBRO 16

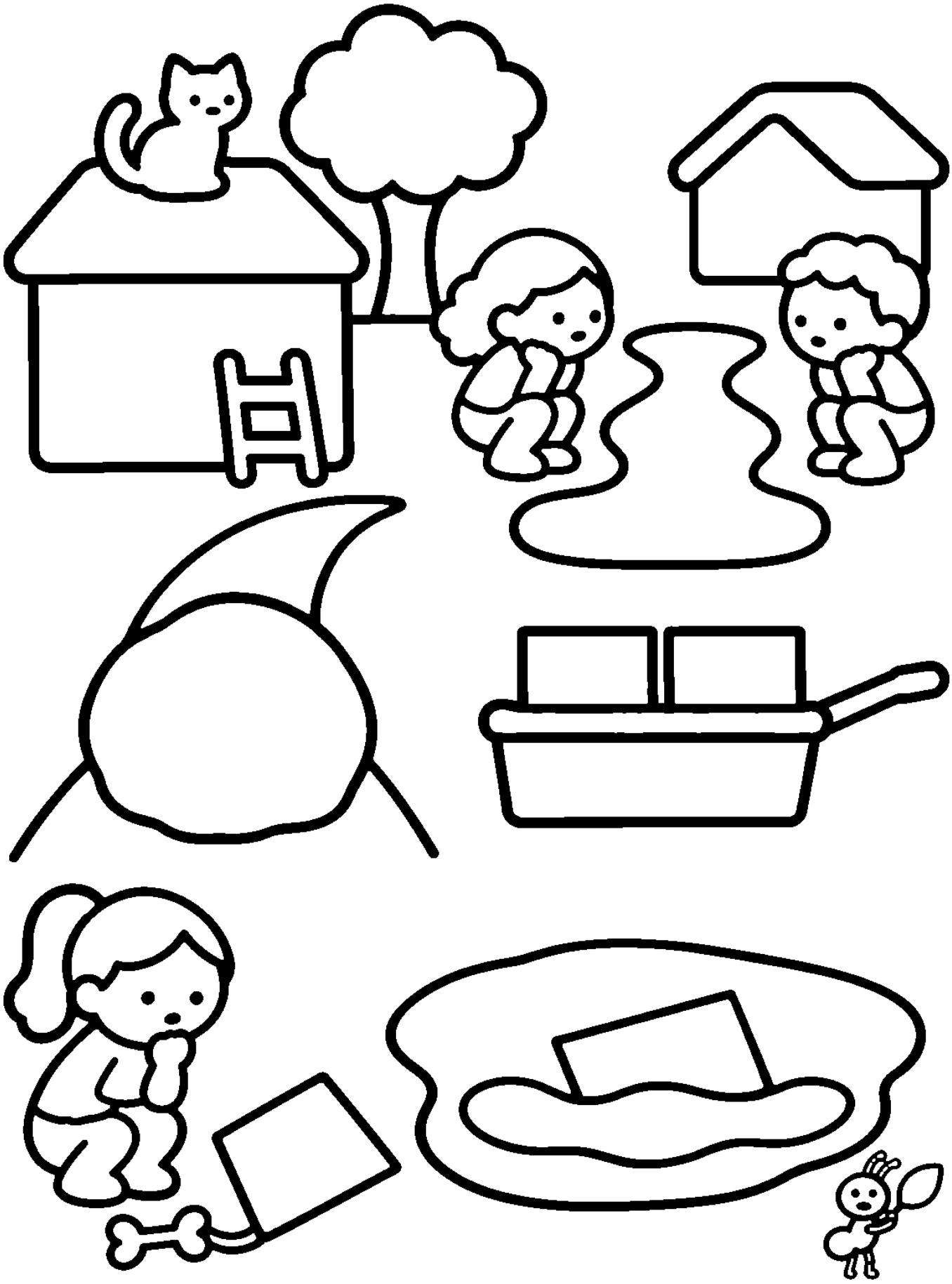
Villa Atascada

Seis problemas, seis pruebas de papel. Tú los arreglas.

Este libro es de: _____



VILLA ATASCADA



Esto es Villa Atascada. Aquí hay seis cosas atascadas: un gato, un río, una piedra, una carreta, una cometa y un papel. Encuéntralas y coloréalas. Tú vas a arreglarlas.

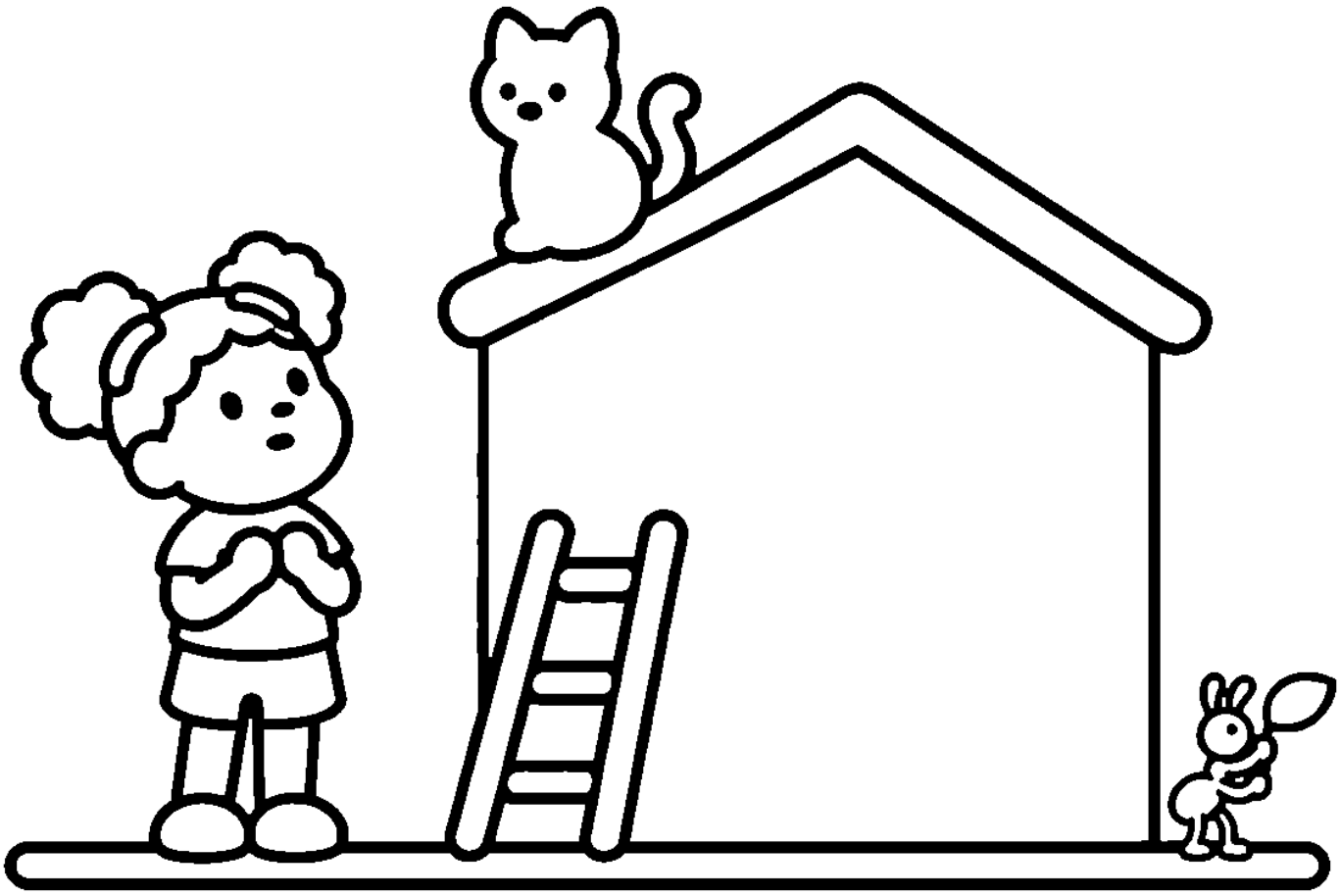
PROBLEMA 1

Tres ideas para arreglarlo. Dibuja una en cada nube.

1

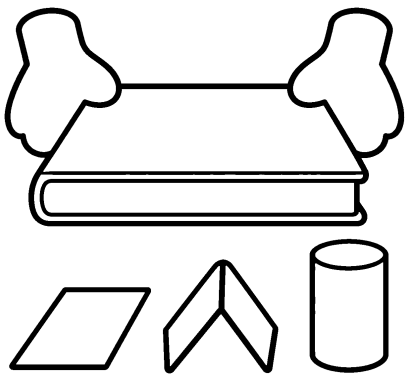
2

3



El gato está en el techo y la escalera es muy corta. ¿Cómo lo bajas? Dibuja tres ideas. Luego colorea.

PRUEBA 1



así queda

1	2	3	4	5
corta	una en V	una en tubo	el libro encima	¿cuál aguanta?

plana — no la dobles

en V — dóblala por la mitad, a lo largo

tubo — enróllala y mete la lengüeta en la ranura



- - - - - - = corta ✂ ····· = dobla

Tres tiras iguales, tres formas. ¿Cuál aguanta el libro?

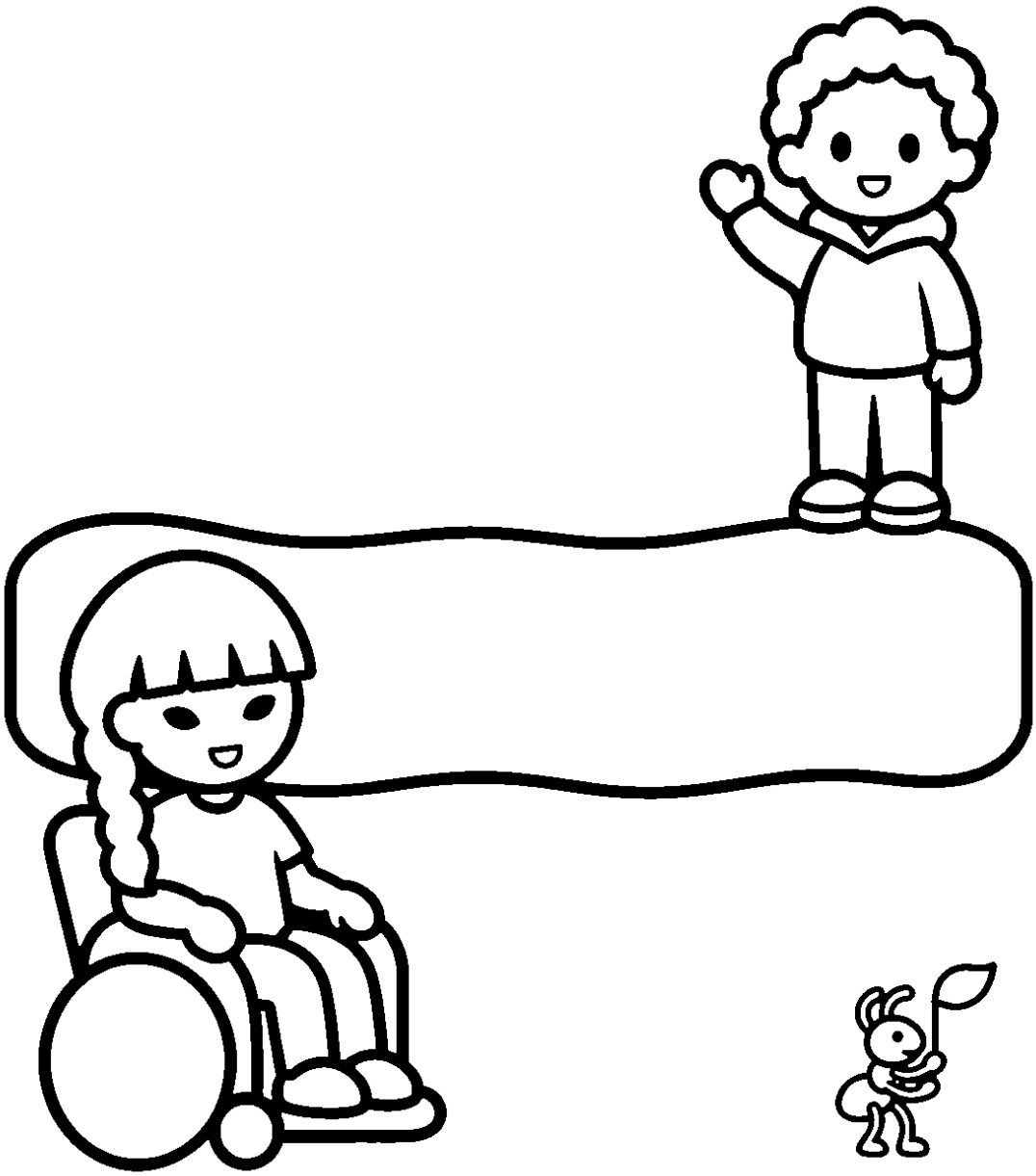
PROBLEMA 2

Tres ideas para arreglarlo. Dibuja una en cada nube.

1

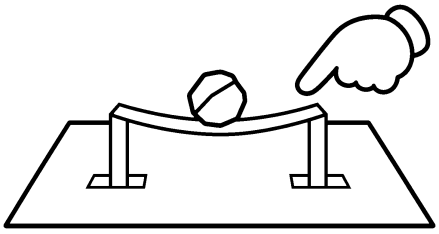
2

3



Sofía está de un lado del río y Samuel del otro. No hay puente. Dibuja tres ideas para cruzar. Luego dibuja tu puente sobre el río.

PRUEBA 2



así queda

1 corta

2 orillas arriba

3 bolita encima

4 zigzag

5 ¿aguanta?

orillas: corta por la línea de rayas y dobla hacia arriba por la de puntos

orilla

orilla

puente: córtalo. Primero pruébalo plano. Después dóblalo en zigzag por las líneas de puntos.

bolita: arruga este pedacito.

- - - - - - = corta ✂ ..... = dobla

Un puente plano y un puente en zigzag. ¿Cuál aguanta la bolita?

El zigzag aguanta más.

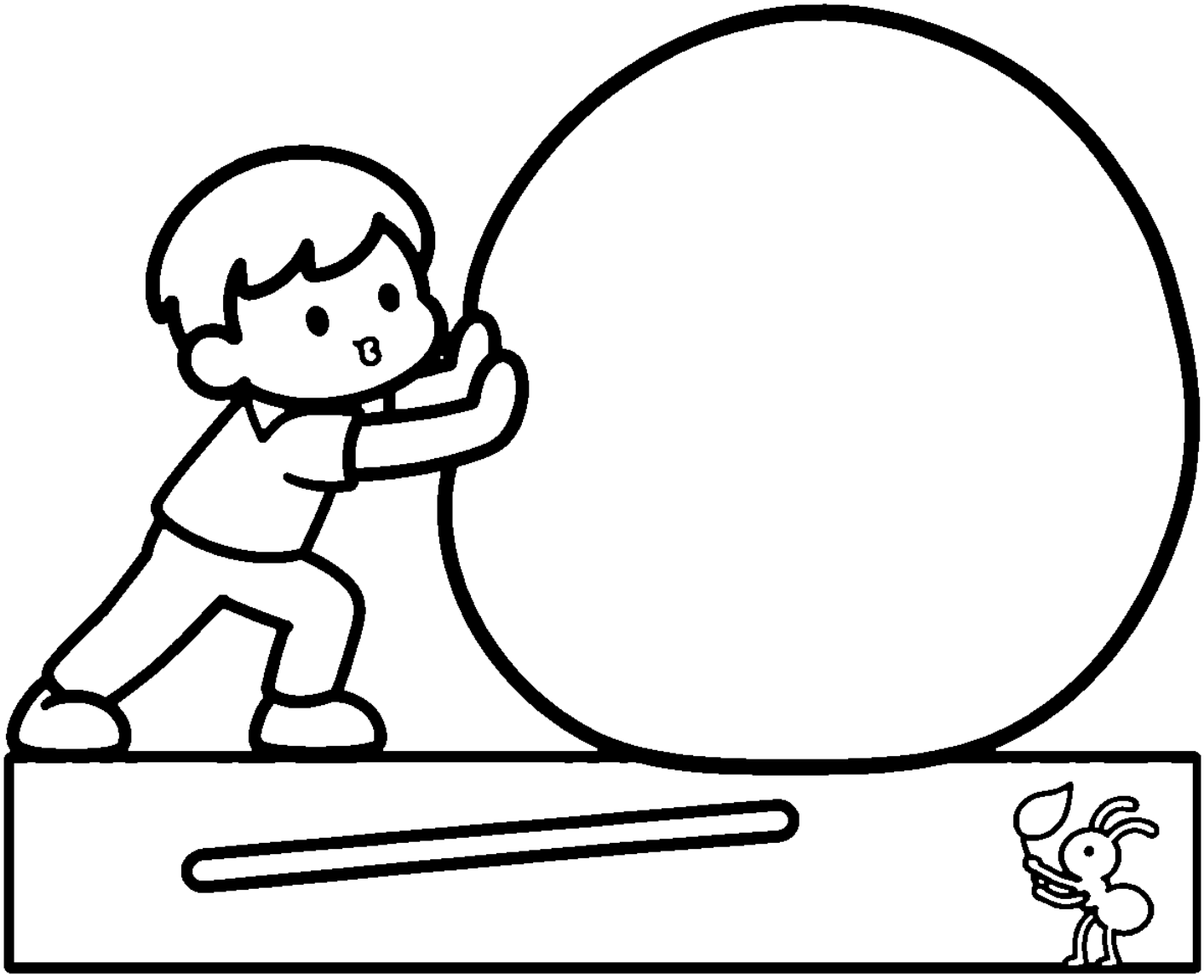
PROBLEMA 3

Tres ideas para arreglarlo. Dibuja una en cada nube.

1

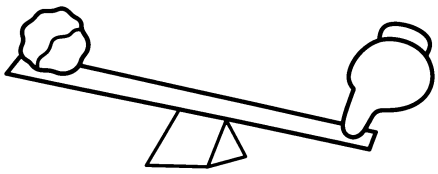
2

3



La piedra no se mueve y Juan José ya empujó con todas sus fuerzas. Hay un palo en el suelo. Dibuja tres ideas.

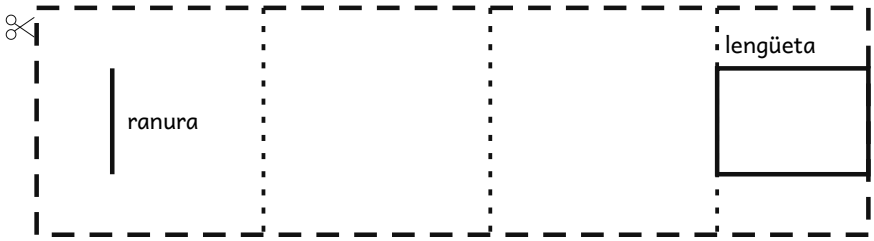
PRUEBA 3



así queda

1	2	3	4	5
corta	**arma la montañita**	**bolita arriba**	**aprieta abajo**	**¡mira!**

la montañita: corta la tira, dóblala por los puntos y traba la lengüeta en la ranura



la palanca: córtala



bolita: arruga este pedacito.



- - - - - - = corta ✂ ..... = dobla

Aprieta abajo. ¿Qué hace la bolita?

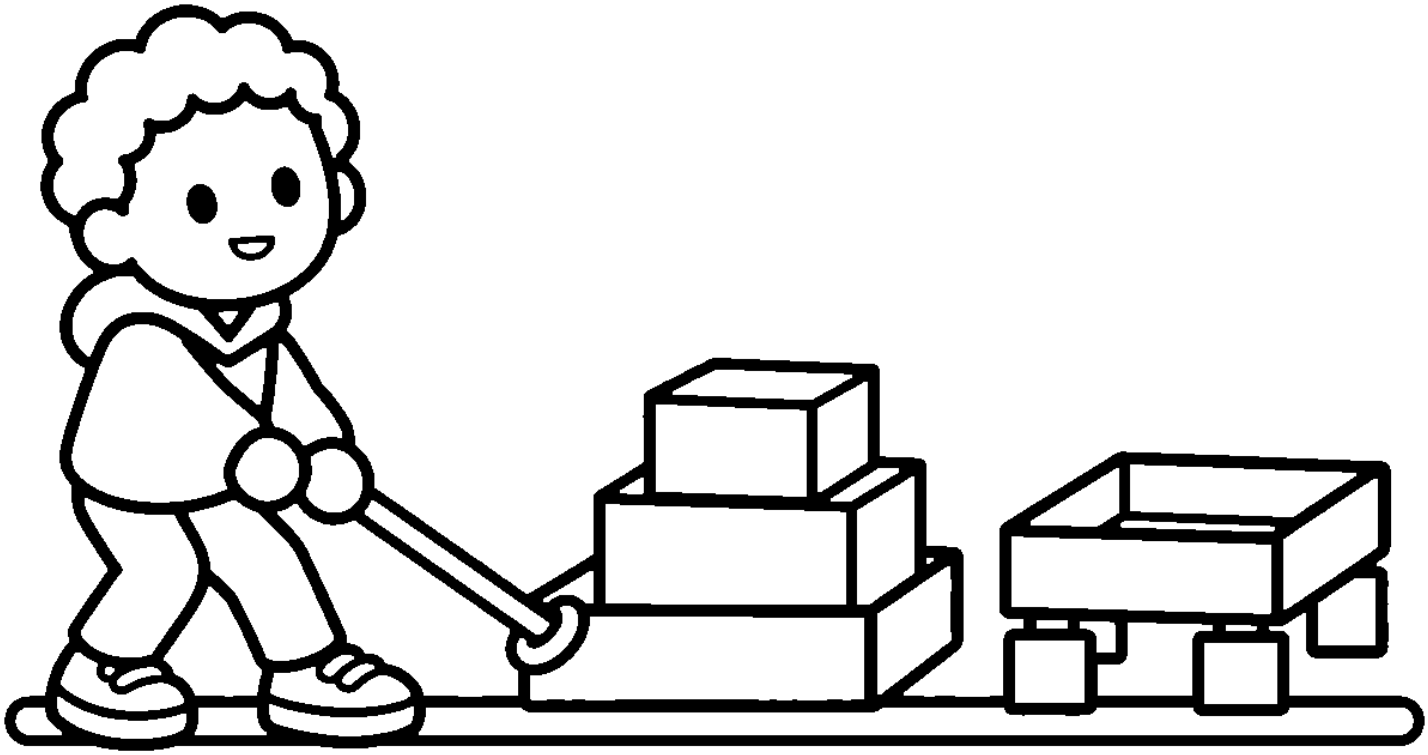
PROBLEMA 4

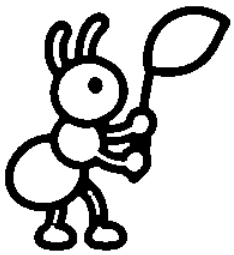
Tres ideas para arreglarlo. Dibuja una en cada nube.

1

2

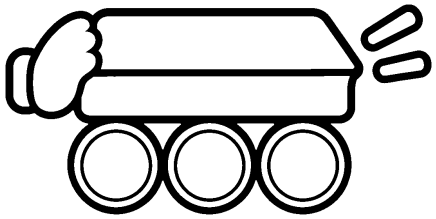
3





La carreta de Samuel no tiene ruedas y no avanza. La otra tiene ruedas cuadradas... Dibuja tres ideas. Luego dibuja ruedas redondas en la carreta.

PRUEBA 4



así queda

1 corta

2 enrolla

3 traba

4 libro encima

5 empuja

tres rodillos: corta cada tira, enróllala y traba la lengüeta en la ranura

lengüeta

ranura

lengüeta

ranura

lengüeta

ranura

= corta ✂ ····· = dobla

Empuja el libro con rodillos y sin rodillos. ¿Cuál es más fácil?

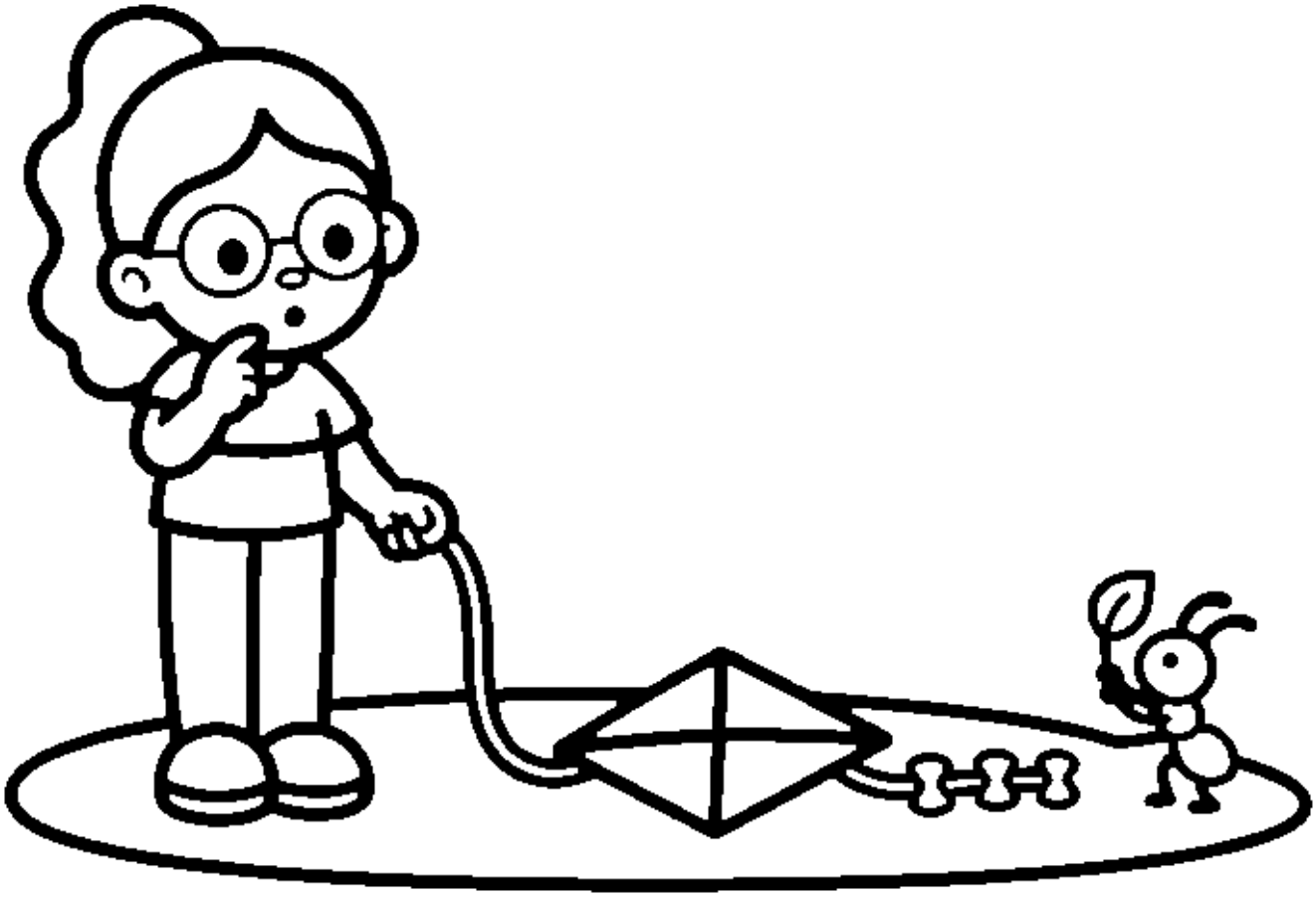
PROBLEMA 5

Tres ideas para arreglarlo. Dibuja una en cada nube.

1

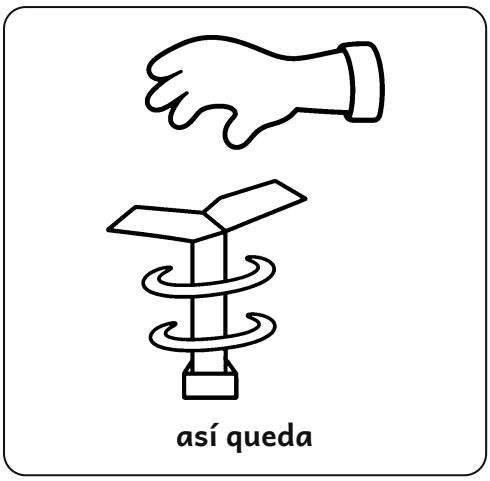
2

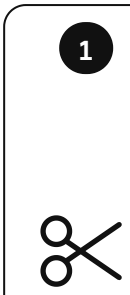
3



La cometa de Mariana no sube. Dibuja tres ideas: ¿qué le falta? Luego dibuja la cometa volando en el cielo.

PRUEBA 5


así queda


1 corta

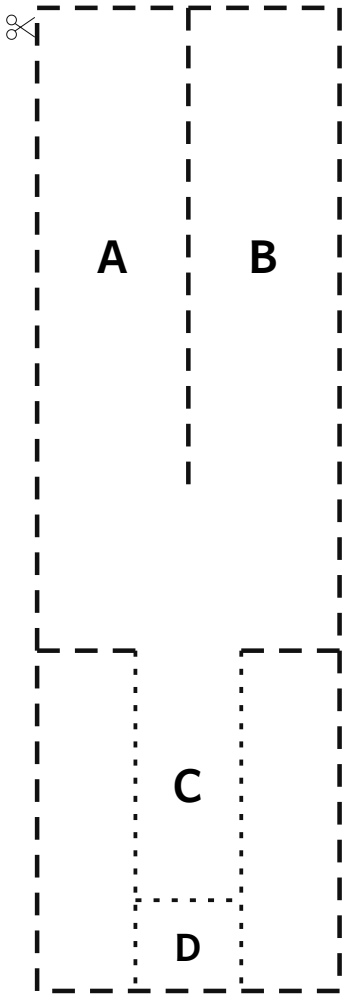

2 A y B


3 C y D


4 suelta alto


5 ¡gira!

helicóptero: corta por las rayas, dobla por los puntos



A hacia ti,
B hacia atrás

C: dobla los lados
hacia el centro

D: dobla la punta
hacia arriba

- - - - - - = corta ✂ ····· = dobla

Suéltalo desde arriba. ¿Qué hace?

Gira porque el aire empuja.

PROBLEMA 6

Tres ideas para arreglarlo. Dibuja una en cada nube.

1

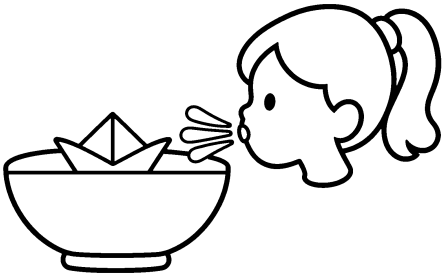
2

3



Valentina puso un papel en el agua y se hundió. Dibuja tres ideas para que flote.

PRUEBA 6



así queda

1



6 pasos

2



al agua

3



sopla

4



¡navega!

1



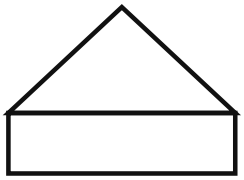
una hoja

2



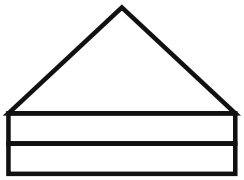
dóblala por la mitad

3



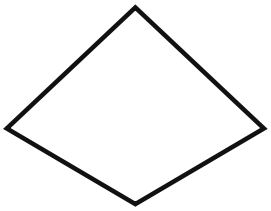
las esquinas al centro

4



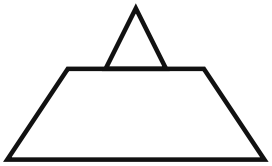
sube las tiras de abajo, una por lado

5



ábrelo y aplánalo: un cuadrado

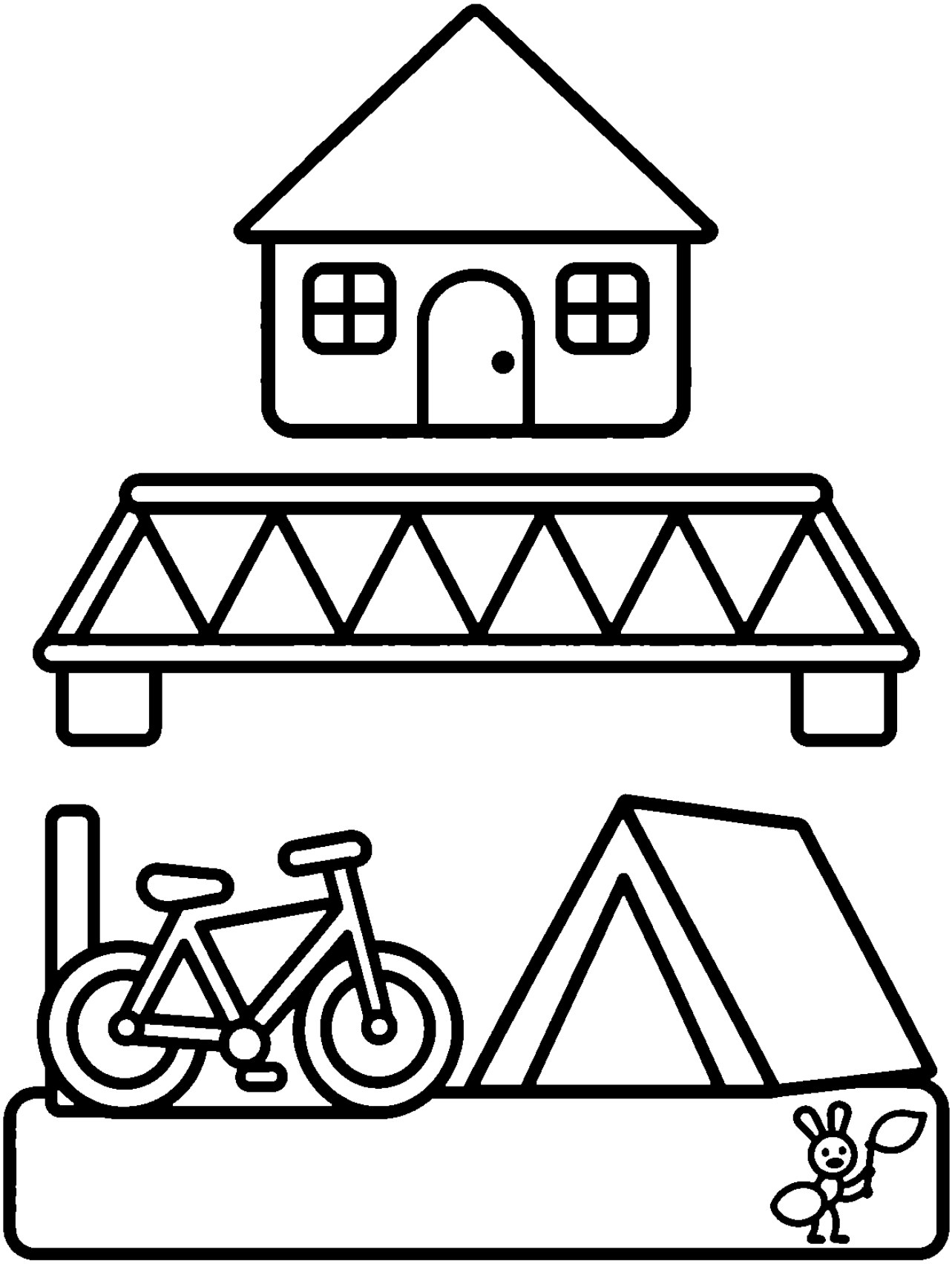
6



jala las puntas: ¡barco!

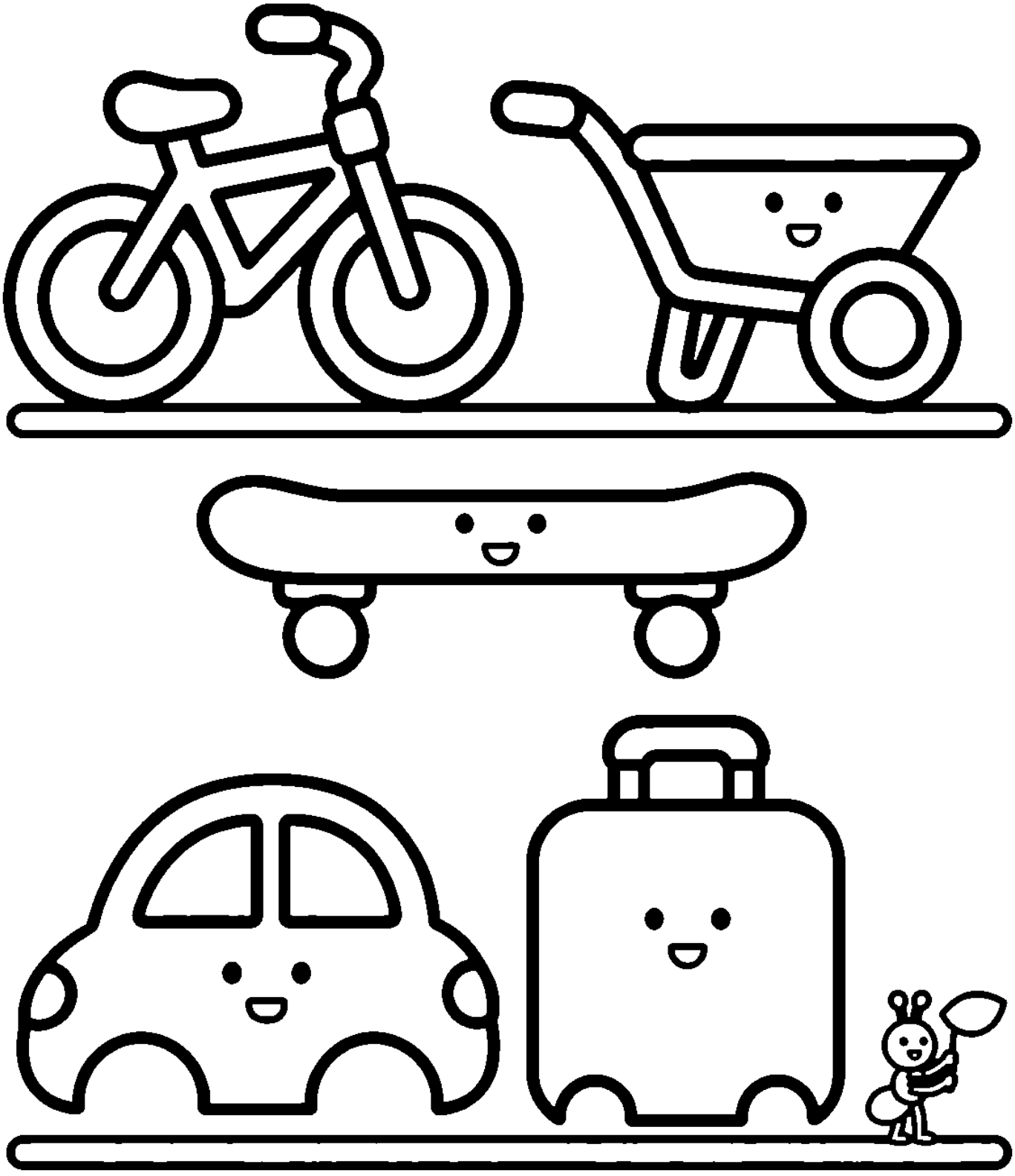
- - - - - - = corta ✂ ····· = dobla

El papel plano se hundió. Doblado, flota.

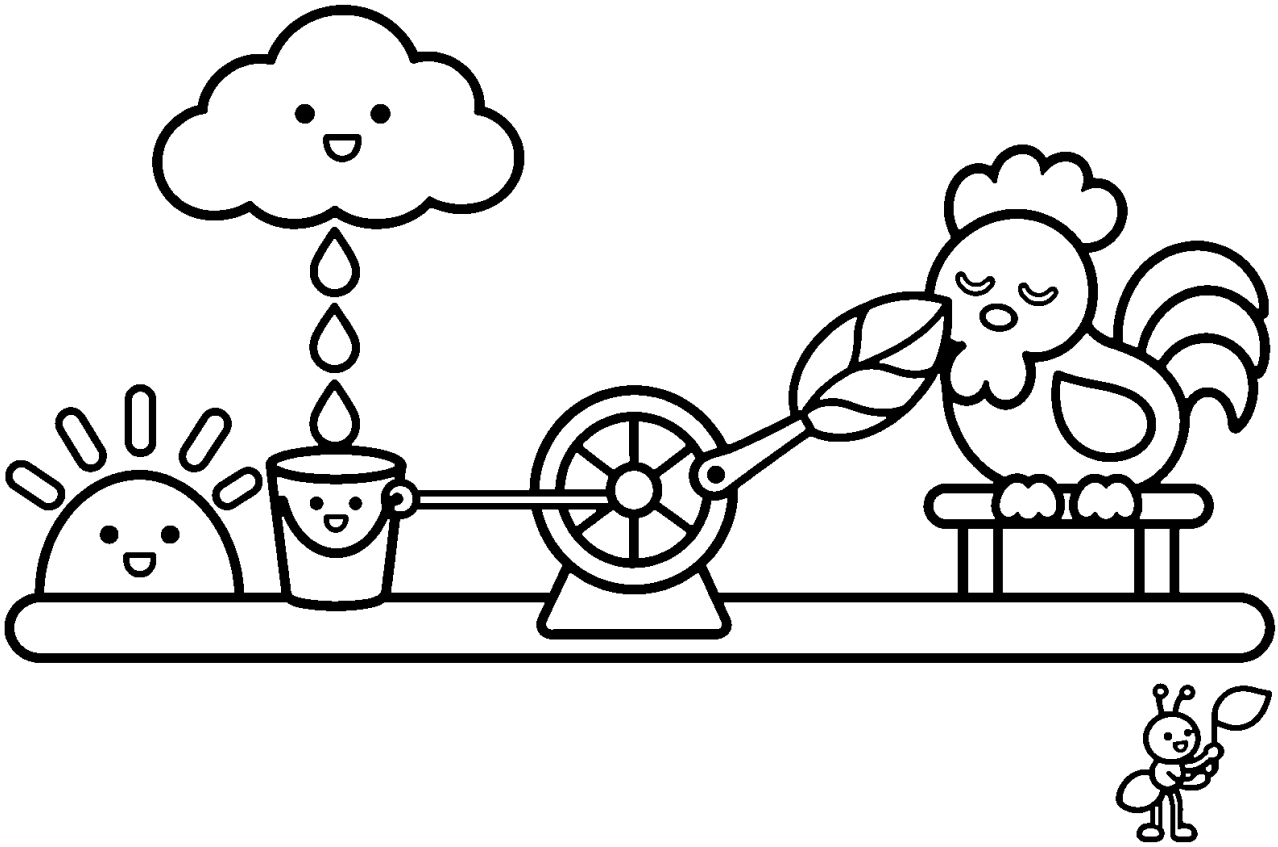


Conté _____ triángulos.

Los ingenieros ven triángulos por todas partes: el techo, el puente, la bicicleta, la carpa. Colorea cada triángulo y cuéntalos.

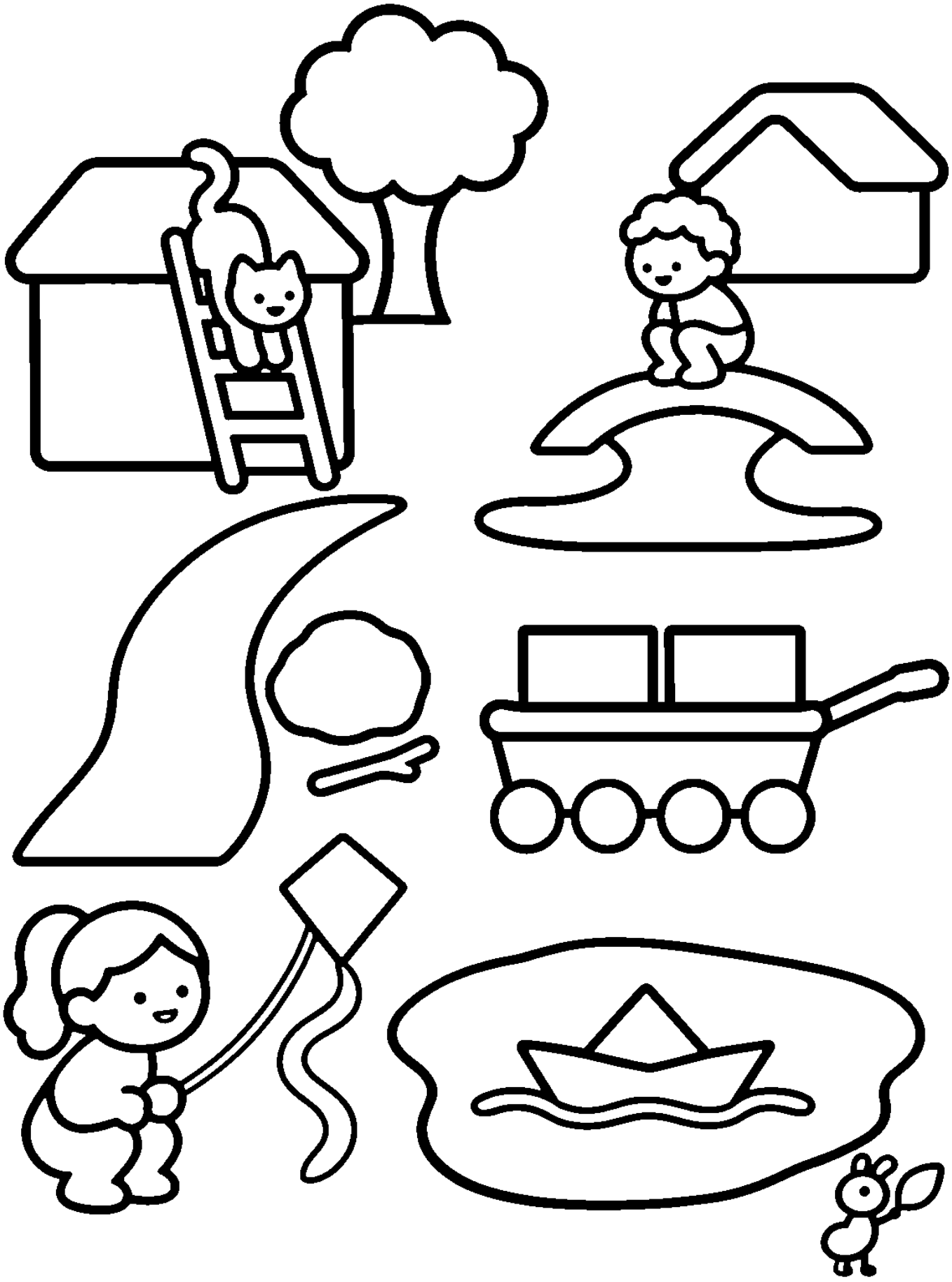


Ruedas por todas partes. La maleta no tiene: dibújale ruedas. Colorea todas las ruedas redondas.

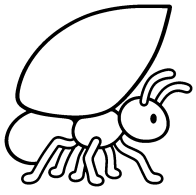


Mi máquina loca sirve para _____

Esta máquina loca despierta al gallo: la lluvia llena el balde, el balde jala la cuerda, la cuerda gira la rueda, la rueda mueve la pluma. Colorea. Abajo dibuja tu propia máquina loca.



¡Villa Atascada ya no está atascada! Busca las seis cosas que cambiaron desde la página 1 y coloréalas.



Mi invento sirve para _____

Mi invento. Dibuja una máquina que arregle un problema tuyo. Ponle nombre a sus partes.

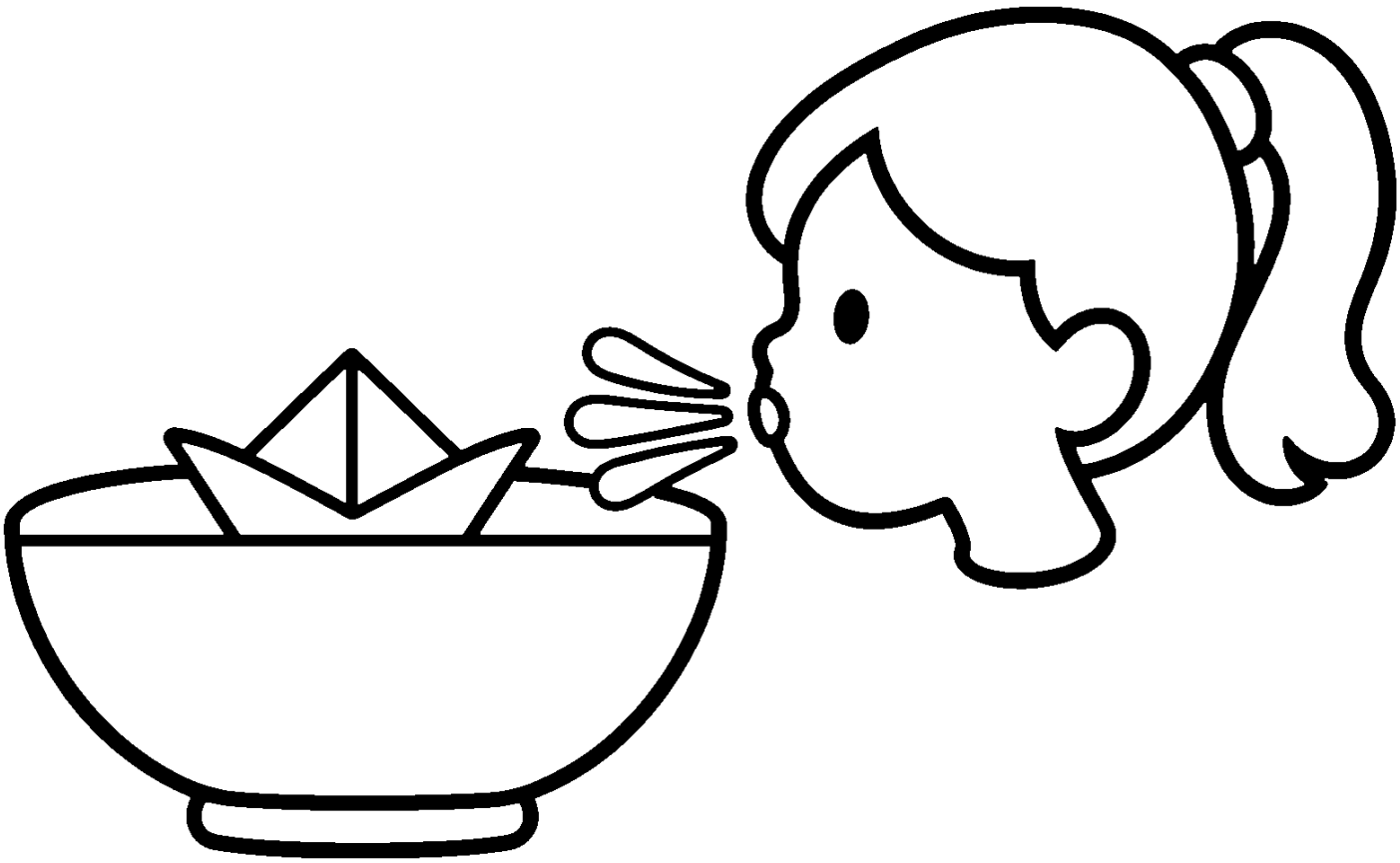
problema

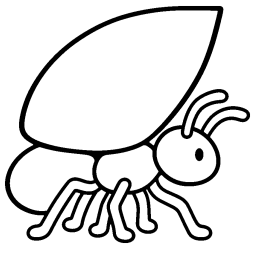
idea

prueba

mejor

Busca una cosa atascada en tu casa. Dibuja el problema, una idea, cómo la probaste, y cómo la mejoraste.





¡Lo terminé!

Mi barco se llama _____

El barco en el lavamanos: dobla tu barco, ponlo en el agua y sóplalo hasta el otro lado. Hazle un pasajero de papel. Colorea la medalla.

UNA VOZ REAL

“Nada en la vida debe ser temido, solamente comprendido. Ahora es tiempo de comprender más, para temer menos.”

Marie Curie · científica · Polonia y Francia, 1867–1934

¿Lo terminaste? · código del libro: **CO1-16**
Pide a un adulto que tome una foto de tu página y la suba a **ColorMagia.com**: tu dibujo se convierte en arte.
Gratis para todos los que usan estos libros · seguro para niños · carbono neutral · para niños, familias y maestros.
Un programa **SemillerIA** de **Play4Tomorrow**, con la tecnología de **Pillar (Redes Pilares)**, en todo el mundo.

Traducción de una frase atribuida; verificar texto y fuente antes de imprimir. Ilustraciones interiores generadas con IA a partir del brief de Pillar; plantillas de papel dibujadas por Pillar.
Tipografía: Andika (SIL).