

Ventana de Explorar

En la ventana los estudiantes pueden construir cualquier forma y explorar la relación entre áreas y perímetros.

MINIMIZA el panel de información

ARRASTRA los bloques para construir diferentes formas

MUESTRA la cuadrícula

MUESTRA las dimensiones

CAMBIA para tener uno o dos tableros

Área: 5
Perímetro: 12

Constructor de Áreas

Explorar Modo juego

PIET

Ventana de Juego

Se tienen dos tipos diferentes de retos: Construir una Figura y Encontrar el Área. Cada nivel contiene retos que incrementan de dificultad.

¡Elige un nivel!

Construye una forma con el área dada; Encuentra el área de figuras básicas

Encuentra el área usando herramientas limitadas

Construye una figura de dos colores con la fracción de área dada

Construye una forma con el área y el perímetro dados

Encuentra el área de figuras más complicadas

Construye una figura de dos colores con la fracción de área y perímetro dados

Empezar de nuevo

¡Construyelo!

Nivel 5
1 de 6
Puntuación: 0

Objetivo:
Área = 20, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$

Constructor de Áreas

Explorar Modo juego

PIET

Información sobre el uso del Estudiante

- La información en el panel de área y perímetro (ver imagen a la derecha) puede pasar desapercibida por el/la estudiante a menos de que en la actividad se le pida específicamente usar la información.
- En la ventana de juego, después de dos respuestas incorrectas en el reto de ¡Constrúyelo!, un panel amarillo de “Construiste” aparecerá para ayudar a los estudiantes a comparar su solución con lo que les pide el ejercicio. El ejercicio seguirá activo. Los estudiantes pueden continuar trabajando en el ejercicio para llegar a la solución correcta y observar su avance en el panel amarillo.

Área:	5
Perímetro:	12

The image shows three sequential screenshots of the '¡Constrúyelo!' game interface, illustrating the feedback process for area and perimeter calculations.

- First screenshot:** The goal is Area = 20 and Perímetro = 18. The student has built a 2x4 rectangle. The 'Construiste' panel shows Area = 8 and Perímetro = 12. A sad face icon is present. A button labeled 'Una solución' is visible.
- Second screenshot:** The student has built an L-shaped figure. The 'Construiste' panel shows Area = 20 and Perímetro = 22. A sad face icon is present. A button labeled 'Una solución' is visible.
- Third screenshot:** The student has built a 4x3 rectangle. The 'Construiste' panel shows Area = 20 and Perímetro = 18. A happy face icon is present. A button labeled 'Siguiente' is visible.

Arrows indicate the progression from the first to the second, and then to the third screenshot.

Área y perímetro incorrectos → Área correcta, y perímetro incorrecto → Área y perímetro correctos

Sugerencias de uso

Algunos ejercicios propuestos

- ¿Qué es el área? ¿Cómo se calcula?
- ¿Qué es el perímetro? ¿Cómo se calcula?
- ¿Cómo puedes usar la herramienta de dimensiones para calcular el área o/y el perímetro?
- Sin quitar/agregar bloques ¿Puedes acomodar los bloques para tener una figura con un área diferente? ¿Puedes formar una figura con un perímetro diferente? ¿Qué tipo de figuras tiene el mayor perímetro? ¿Qué tipo de figuras tienen el menor perímetro?

Ve todas las actividades publicadas para la simulación **Constructor de Áreas** [aquí](#) en la sección de **PARA PROFESORES**.

Para ver más consejos de cómo usar las simulaciones PhET con tus estudiantes, visita [Consejos de uso de PhET](#)