

# Enlace con el hogar no. 1 ★ Actividad

## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

¡Bienvenidos al Enlace con el hogar! A continuación hay uno de los muchos juegos de matemáticas y actividades que les enviaremos a la casa durante el año. Cada Enlace nuevo que reciba está diseñado para ayudarle a comprender lo que hemos estado aprendiendo en matemáticas de tal modo que pueda ayudar a su niño o niña a aumentar sus conocimientos. El juego de la semana ¿Cuál de las monedas ganará?, es en realidad una investigación de probabilidades, pero también es una forma divertida de aprender a hacer gráficas y de identificar monedas. El tablero del juego tiene dos flechas giratorias. Una tiene 2 *nickels* (monedas de 5 centavos) y 4 *pennies* (monedas de 1 centavo); la otra tiene 3 *nickels* y 3 *pennies*. ¿Cuál les da la misma probabilidad de ganar a las 2 monedas? ¿Qué pasa cuando usan la flecha giratoria de 2 *nickels* y 4 *pennies*? ¿Van a ganar siempre los *pennies*? Estuvimos explorando estas preguntas en clase y necesitamos que ayude a su niño o niña a recopilar más datos.

## ¿Cuál de las monedas ganará?

Van a necesitar 10 *pennies* y 10 *nickels*; el tablero del juego; crayolas, lapicera o lápiz; la hoja de gráficas.

Las reglas del juego

**1** Mira las dos flechas giratorias. ¿qué observas de cada una de ellas? ¿cuáles son las monedas que hay en cada una?

**2** Decide quién se encargará de los *pennies* y quién de los *nickels*.

**3** Gira la flecha. Si se detiene sobre un *nickel*, pon un *nickel* en la gráfica (trabajando de abajo para arriba). Si se detiene sobre un *penny* pon un *penny* en la gráfica. Todos los turnos cuentan—saca una moneda para cada giro.

**4** Una vez que las monedas lleguen al tope de una columna, pinta un espacio en la Hoja de ejercicios para indicar cuál de las monedas ganó. Sigue jugando y

jugando con cada una de las flechas giratorias.

**5** ¿Las dos flechas le dan la misma oportunidad de ganar a cada moneda? ¿Por qué sí o por qué no?



**6** Por favor, entrega la Hoja de ejercicios en la escuela.

**¡El reto!** ¿Cuánto vale cada una de las columnas al cabo de cada partido? ¿Cuenta el dinero y así te enterarás!



# ¿Cuál de las monedas ganará?



# Enlace con el hogar no. 1 ★ Hoja de ejercicios

## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Usen esta hoja de ejercicios para anotar los resultados cada vez que jueguen a ¿Cuál de las monedas ganará? Elijan el juego de flecha giratoria que corresponda y pinten un espacio de la gráfica sobre la moneda que ganó. Hay espacio para anotar los resultados de por lo menos 7 partidos en cada juego de flecha giratoria.

## ¿Cuál de las monedas ganará? hoja para anotar los resultados

