

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. II ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Si bien ver qué hora es en el reloj es lo más común del mundo para nosotros, las personas mayores, en realidad es algo bastante complejo para aprender. El problema es, en parte, que mientras que una de las manecillas del reloj marca cinco minutos cada vez que pasa de un número al siguiente, la otra marca un cambio de una hora entera. Para muchos niños de primaria es muy difícil recordar cuál de las manecillas es cuál y también se les hace difícil recordar cuándo deben contar de cinco en cinco y cuándo de uno en uno. Este juego, que ya jugamos en clase, les da a los niños la oportunidad de sólo tener que preocuparse del minutero y también les permite practicar contar de a cinco.

¡Hasta la hora o perdemos!

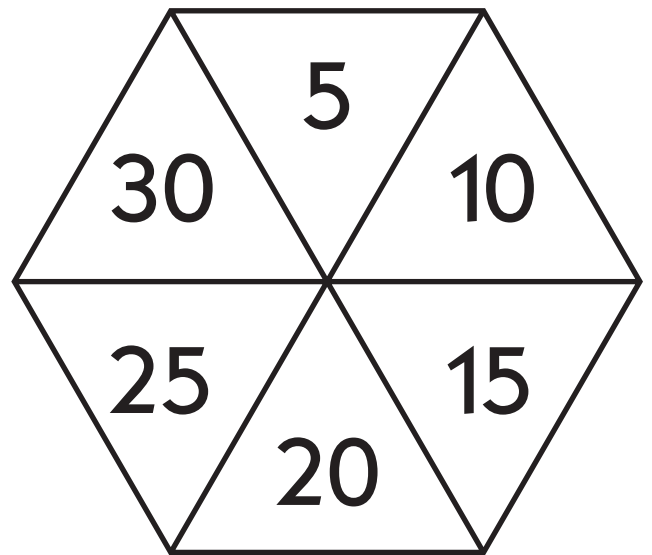
Van a necesitar un juego de flecha giratoria, una hoja para llevar el tanto, y unas crayolas (4 colores para cada jugador).

Las reglas del juego

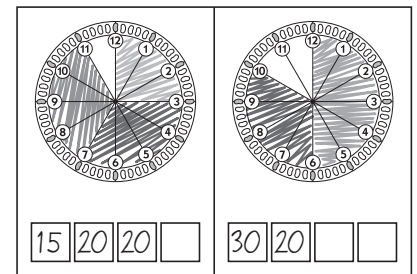
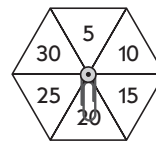
1 Decidan a quién le toca el primer turno o giro de la flecha. Cuando te toque el primer turno, pinta el número de minutos que marcó la flecha giratoria cuando te tocó el turno, a partir del 12 en la esfera de tu reloj. Ahora le toca el turno a tu compañero de juego.

2 Túrnense girando y pintando hasta que los dos se hayan turnado 2, 3 ó 4 veces. Asegúrense de marcar cada giro con una crayola de color diferente.

Pueden dejar de turnarse cuando quieran, porque no deben pintar más de 60 minutos. O sea, si en tu primer turno giraste la flecha y te tocaron 25 minutos, y cuando te volvió a tocar el turno sacaste 20 minutos, debes pensar bien si te conviene más no usar tu tercer y cuarto giro o si quieres correr el riesgo de sobrepasarte de 60 minutos.



3 El jugador que se encuentra más cerca de pintar una hora entera sin “perder”, gana.



Niño o niña Caray, no voy a tomar más turnos. Sólo me faltan cinco minutos para la hora.

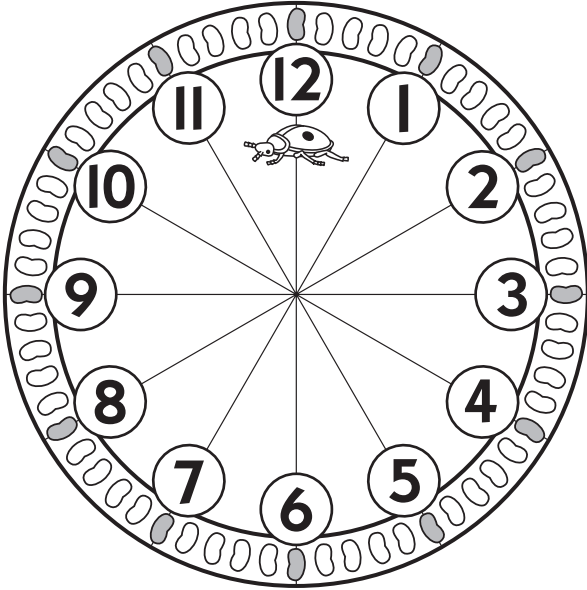
Tío Pues, no sé si me conviene girar la flecha una vez más para ver si me saco un 5 o un 10...

4 Rodeen el reloj del jugador que ganó y empiecen de nuevo. Si usan el frente y el dorso de la hoja pueden jugar hasta cuatro veces.

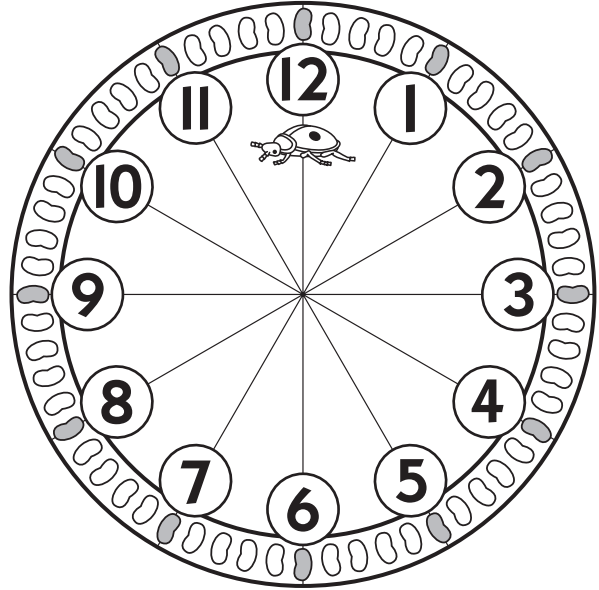
¡Hasta la hora o perdemos! hoja para anotar los resultados

JUGADOR NO. 1 _____

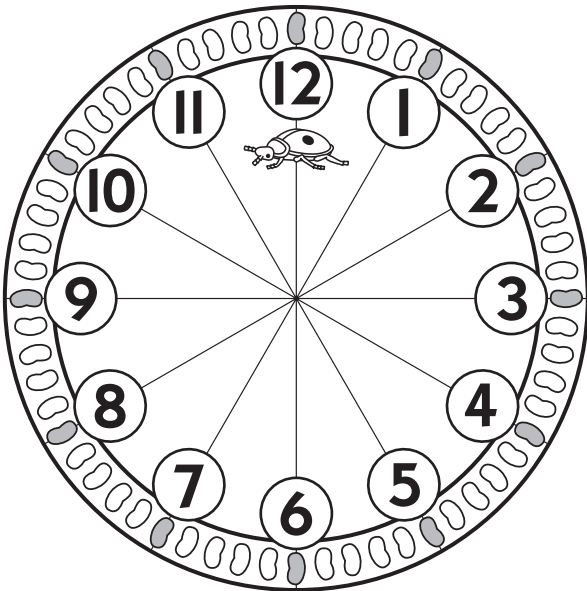
JUGADOR NO. 2 _____



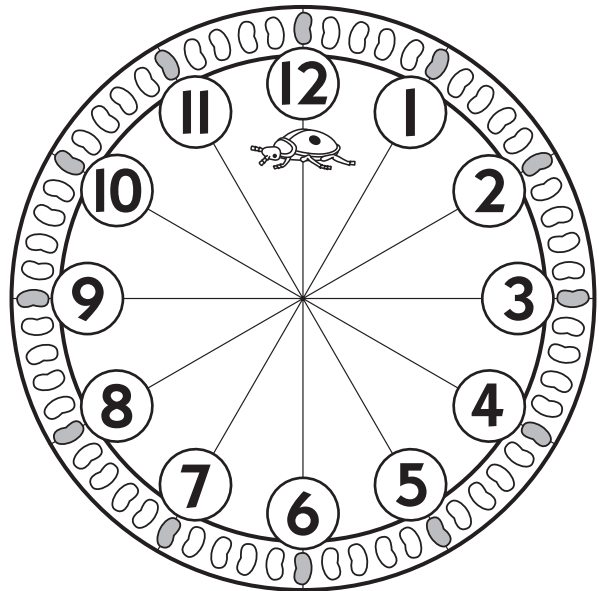
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 12 ★ Actividad

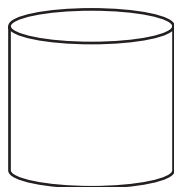
NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Recién empezamos una unidad de estudio nueva sobre geometría. Dentro de las próximas semanas vamos a usar cuerpos geométricos, geotableros y poliedros para investigar muchas figuras geométricas bidimensionales y tridimensionales. Además de aprender a reconocer y a decir los nombres de estas figuras geométricas, vamos a ver en qué se parecen y cómo difieren, qué pasa cuando las juntamos, cuando las separamos y cuando las movemos al deslizarlas, hacerlas girar y darlas vuelta. También tomaremos en cuenta todas las figuras geométricas que nos rodean, las naturales y las artificiales. Esta tarea sirve para afianzar lo que aprendemos de geometría.

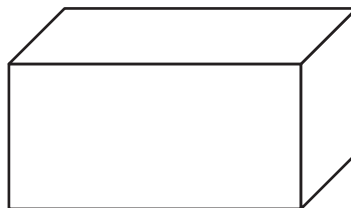
Cacería de figuras geométricas tridimensionales

¿Alguna vez pensaste por qué las cosas tienen la forma que tienen? ¿Haz pensado por qué las tazas y los botes son cilíndricos y algunas galletas vienen en cajas rectangulares? ¿Por qué tienen forma de cubo el hielo y los dados, por qué servimos el helado en cucuruchos en vez de pirámides? ¡Buscar y pensar en las diferentes figuras geométricas es bastante divertido! Esta semana van a cazar figuras geométricas tridimensionales. Lo único que tienen que hacer es buscar cosas con forma de cubo, esfera, cilindro y prismas rectangulares (cajas) por toda la casa y luego las dibujan a continuación. ¡A divertirse!

1 Estas son algunas de las cosas que encontramos que son cilíndricas.



2 Estas son algunas de las cosas que encontramos que tienen forma de prismas rectangulares.



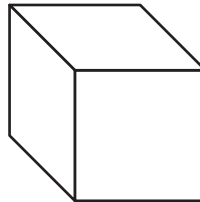
(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 12 (cont.)

3 Estas son algunas de las cosas que encontramos con forma de esfera.



4 Estas son algunas de las cosas que encontramos con forma de cubo.



NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 13 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El que pinta la última figura gana es un juego fácil y divertido que sirve de estrategia para que los niños tengan la oportunidad de ver lo que pasa cuando combinan figuras geométricas conocidas. En la escuela jugamos usando cuerpos geométricos, en cambio, ustedes van a pintar las figuras geométricas. ¡Diviértanse!

¡El que pinta la última figura gana!

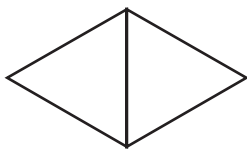
Para jugar a este juego van a necesitar crayolas, marcadores o lápices de los siguientes colores: amarillo, verde, azul y rojo.

Las reglas del juego

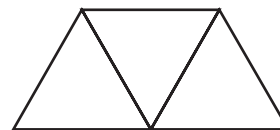
- 1 Junto con tu compañero de juego, decidan quién jugará primero y quién segundo.
- 2 Túrnense pintando las figuras geométricas del tablero del juego (ver el dorso de esta hoja). Podrían simplemente turnarse pintando los triangulitos verdes, pero probablemente sería bastante aburrido. O podrían combinar los triángulos para formar una de las figuras geométricas a continuación:



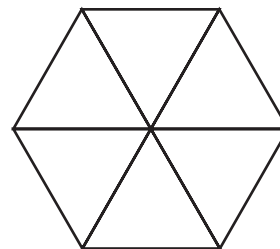
un triángulo (píntalo de verde)



un rombo (píntalo de azul)



un trapezoide (píntalo de rojo)



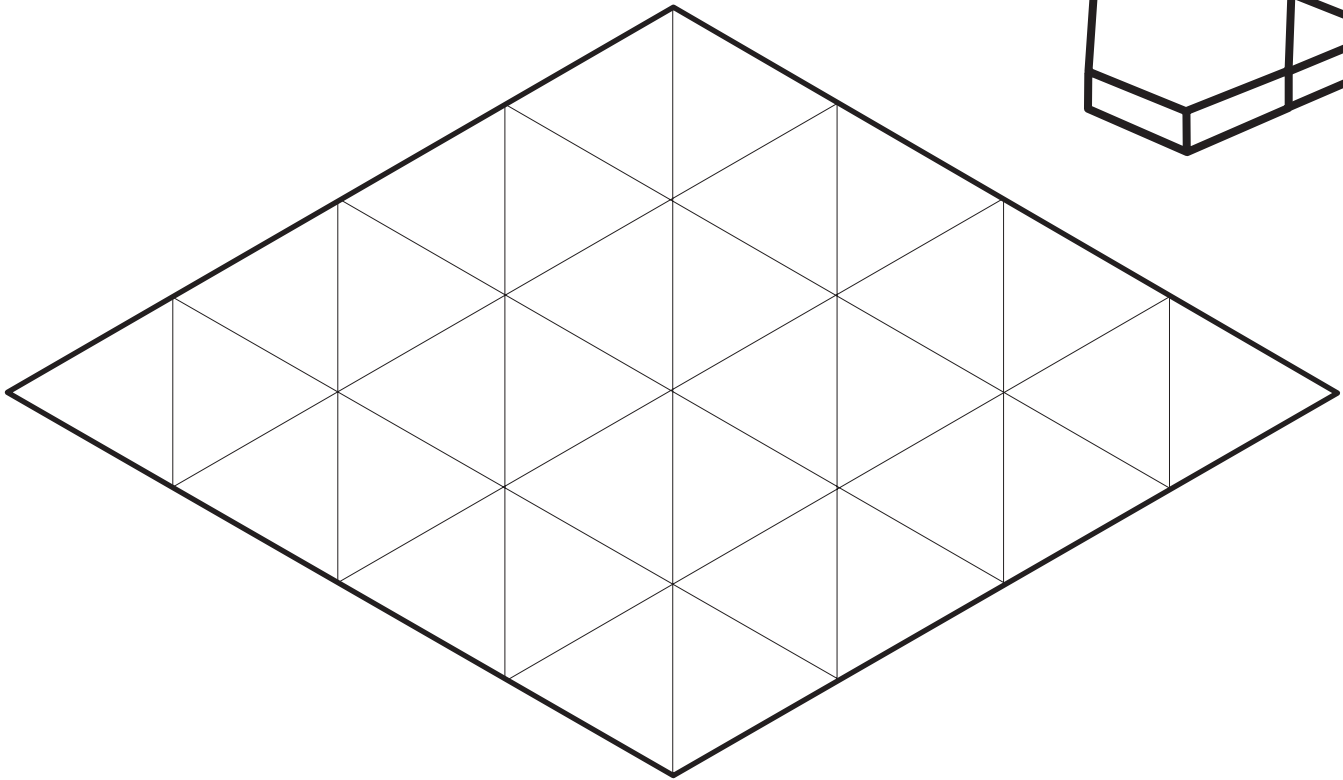
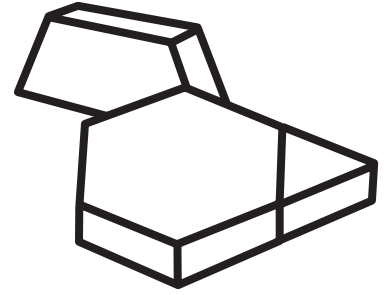
un hexágono (píntalo de amarillo)

- 3 Cada vez que te toque el turno, puedes pintar cualquiera de las 4 figuras geométricas (triángulo, rombo, trapezoide o hexágono) en cualquier lugar del tablero del juego. Debes usar tu turno cuando te toque, hasta el final. El propósito del juego es ser el jugador a quien le toca completar el rombo gigante al pintar la última figura geométrica que queda.
- 4 Cuando tengan tiempo, vuelvan a jugar. Hay dos tableros para el juego al dorso de esta hoja.

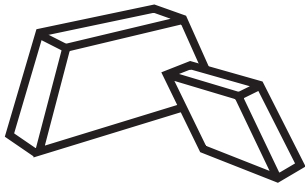
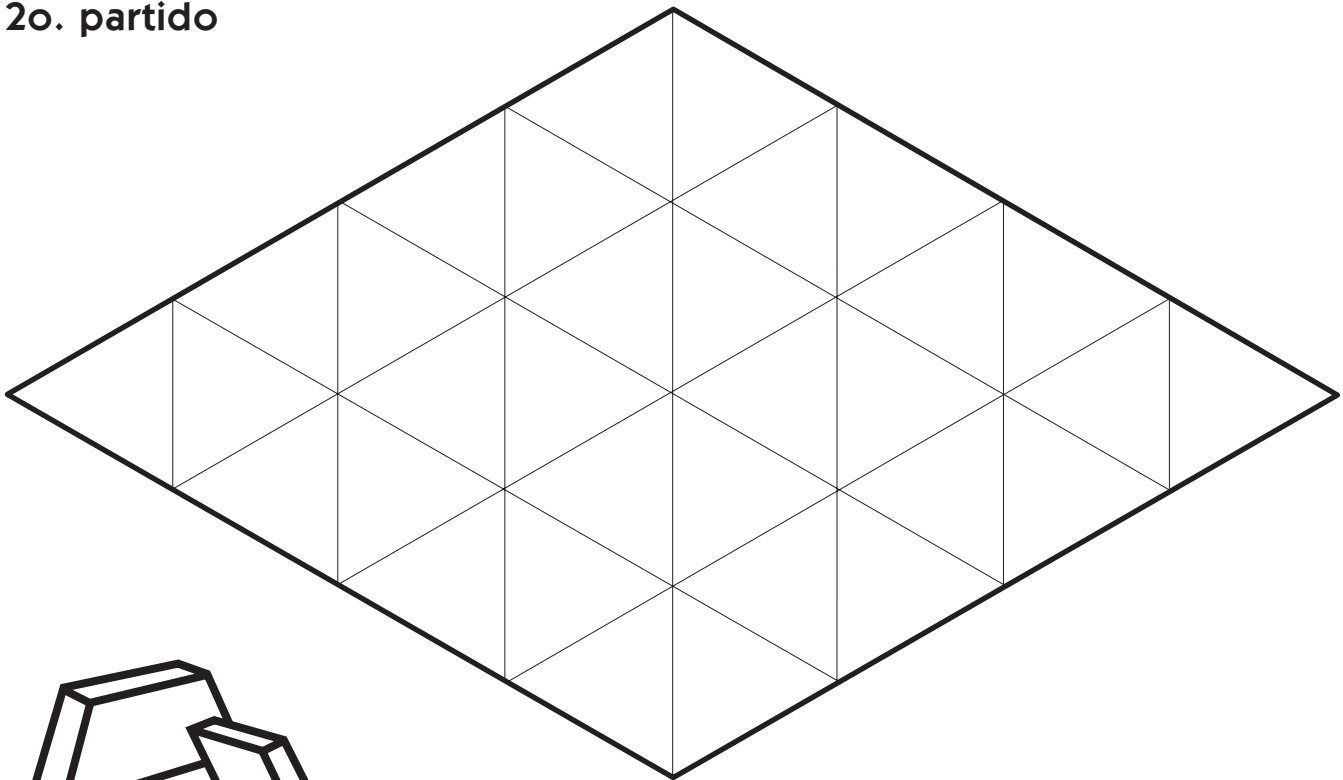
(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 13 (cont.)

1er. partido



2o. partido



NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 14 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Cuatro en fila es un juego que consiste en una gráfica de coordenadas y se juega como se juega a *Battleship*. Ya hemos jugado con este juego y con otros parecidos en la escuela y probablemente al niño o niña de su familia le agradaría enseñarle a jugar a Ud.

Cuatro en fila

Para jugar van a necesitar 2 conjuntos de piezas para el juego, 15 piezas en cada conjunto. Podrían usar monedas de cinco y de un centavo, frijoles rojos y blancos, botones de dos colores diferentes, o cualquier otro objeto pequeño que tengan en la casa.

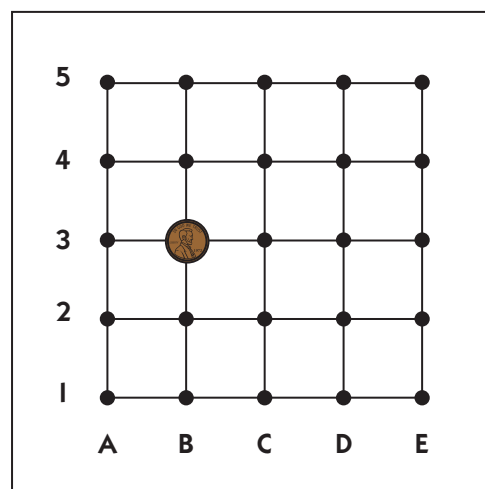
Las reglas del juego

1 Recorta las tarjetas con coordenadas de la página adjunta.

2 Decide cuál conjunto de piezas del juego vas a usar (las monedas de cinco o las de un centavo, por ejemplo) y ponlas a tu lado.

3 Mezcla bien todas las tarjetas con coordenadas y ponlas en una pila, al revés. El primer jugador toma una tarjeta de la pila, lee la coordenada, y pone una de sus piezas para marcar el lugar en esa coordenada. O sea, si la tarjeta dice “B, 3”, el jugador busca la columna de la letra B y sube por ella hasta el número 3 y pone su pieza en el cruce de la letra y el número, como lo demuestra el dibujo:

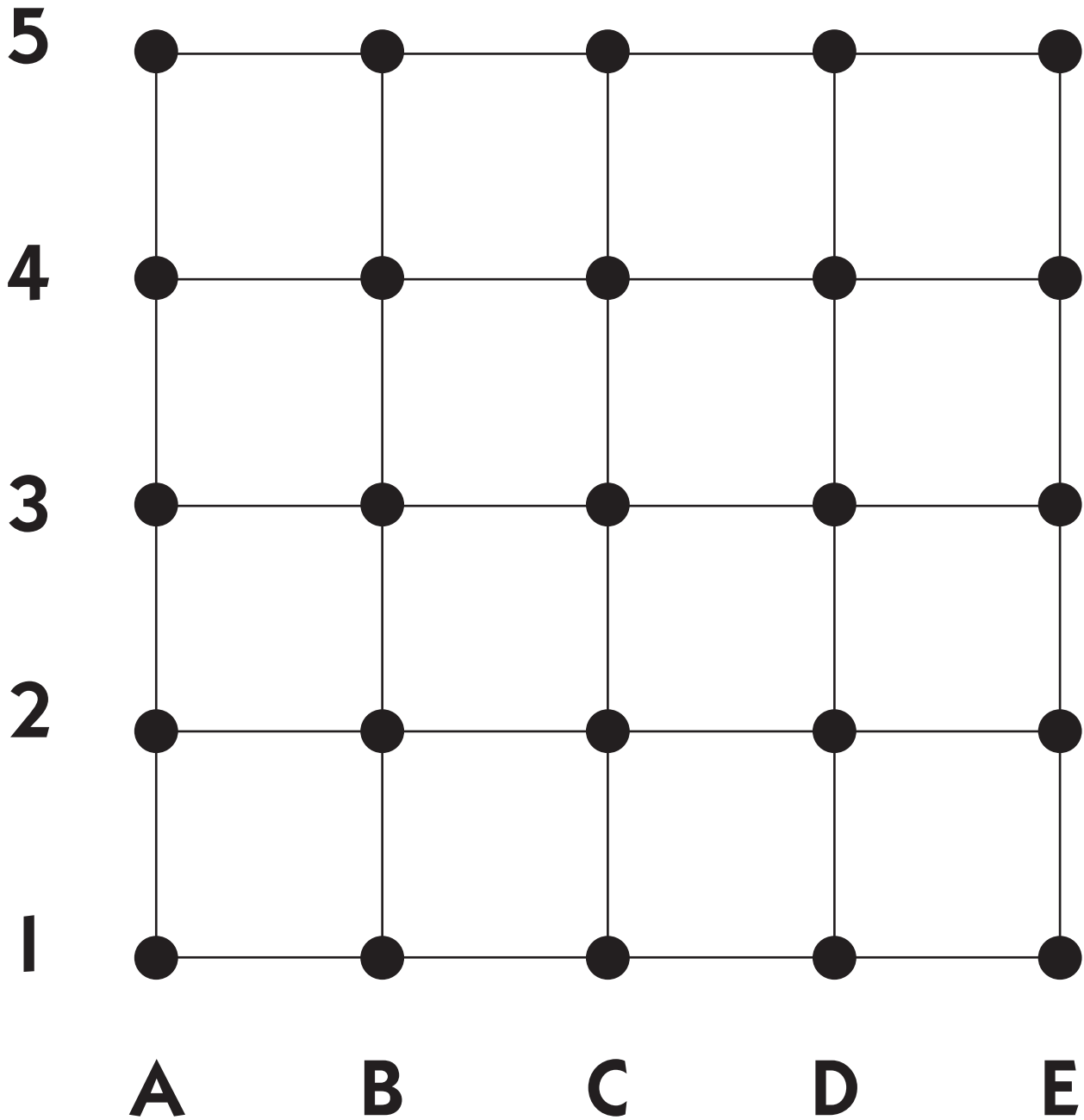
B,3



4 Túrñense tomando tarjetas de la pila y poniendo sus piezas del juego en las coordenadas correspondientes del tablero del juego. El primer jugador que pone en fila 4 de sus piezas, ya sea en línea vertical, horizontal o diagonal, gana el partido. Si ninguno de los dos tienen 4 en fila al final del partido, es un “empate” y deberían volver a mezclar las tarjetas y jugar de nuevo.

(Continúa al dorso.)

4 en fila tablero del juego



4 en fila tarjetas

A,1	A,2	A,3
A,4	A,5	B,1
B,2	B,3	B,4
B,5	C,1	C,2
C,3	C,4	C,5
D,1	D,2	D,3
D,4	D,5	E,1
E,2	E,3	E,4
E,5		