

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 15 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El siguiente es un juego que usa dinero para jugar en billetes de \$1, \$5 y \$10. Sirve para ayudar al niño o niña a agudizar sus habilidades de contar efectivo.

Dos turnos para ganar

Para jugar van a necesitar la colección de Dinero de granja y tres crayolas diferentes. Ayude al niño o niña a recortar el dinero y ponerlo en pilas.

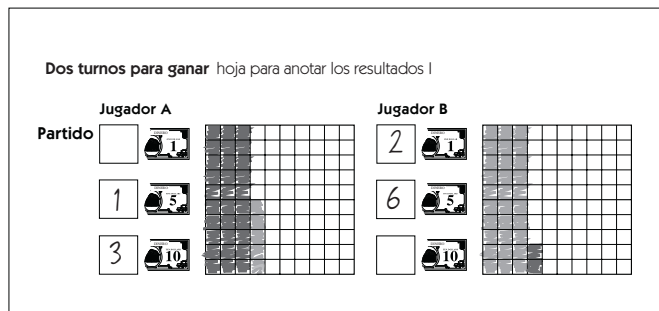
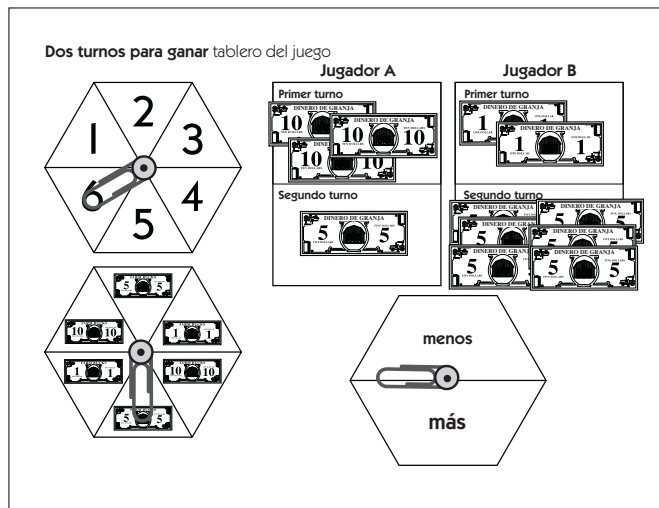
Las reglas del juego

1 Decidan quién va a ser el jugador A y quién va a ser el jugador B.

2 Túrnense girando las flechas de los dos juegos, el de números y el de “Dinero de granja”, tomando la cantidad indicada de billetes del monto indicado y poniéndolos en sus cuadros para llevar el tanto. Si es tu primer turno y la flecha del juego de números se detiene sobre un billete de \$10, te toca poner tres billetes de \$10 en tu cuadro de arriba.

3 Después de que los dos se han turnado dos veces para girar la flecha y adquirir “Dinero de granja”, deben sumar sus respectivas ganancias y comparar las dos cantidades. ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos? Giren la flecha del juego más/menos para decidir quién ganó.

Niño o niña ¡caray! En el último giro saqué 5s. ¡voy a ganar! Porque sería 5, 10, 15, 20, 25, 30 y dos 1s, o sea que tengo \$32.



Mamá ¿Cuánto dinero tengo?

Niño o niña Tres 10s y un 5. O sea 10, 20, 30, eee...\$35. ¡o no! Tienes más que yo.

Mamá Pero recuerda que tenemos que girar la flecha del juego de “más/menos” para ver quién ganó. Si se detiene sobre “menos”, me ganarás.

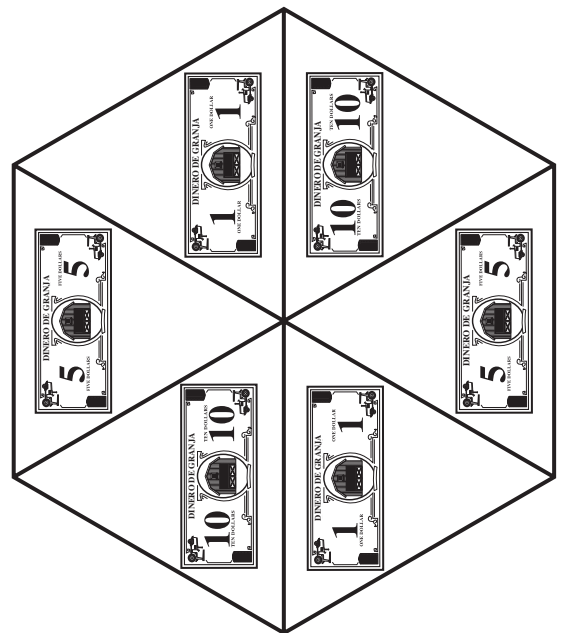
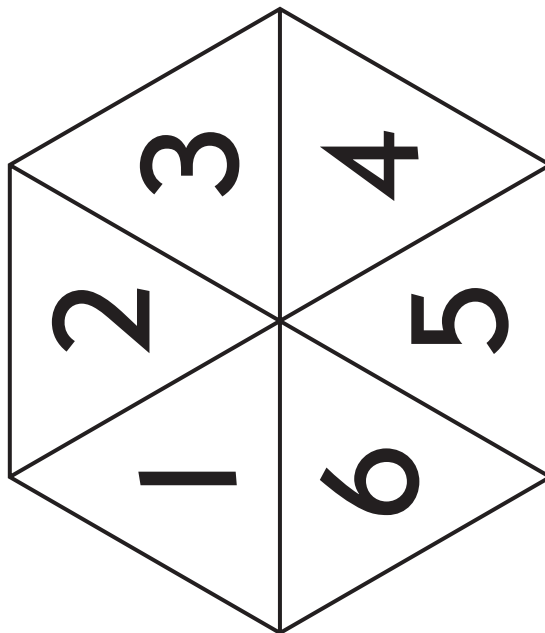
(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 15 (cont)

4 En la hoja para anotar los resultados del partido cada jugador debe anotar el número de billetes de \$10, \$5 y \$1 que ganaron y pintar la cuadrícula de tal modo que haga juego con ellos. Usen un color diferente para cada tipo de billete al pintarlos en la cuadrícula (Por ejemplo: rojo para \$10, amarillo para \$5 y azul para \$1). La hoja para anotar los resultados tiene espacio para 2 partidos de un lado y para 2 partidos más del otro.



Dos turnos para ganar tablero del juego

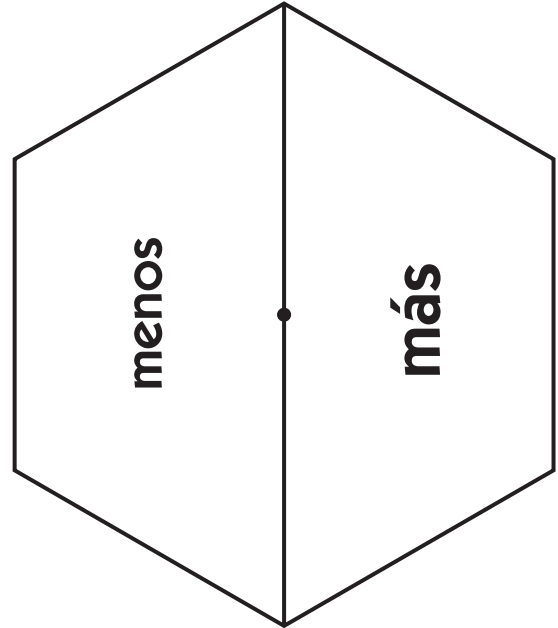


Jugador B

Primer turno
Segundo turno

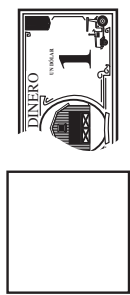
Jugador A

Primer turno
Segundo turno



Dos turnos para ganar hoja para anotar los resultados 2

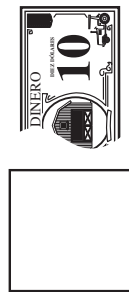
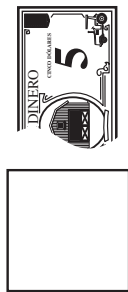
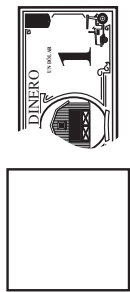
Jugador A



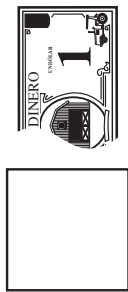
3er. partido



Jugador B



4o. partido









NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 16 ★ Hoja de ejercicios








NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO





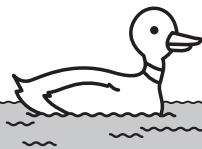



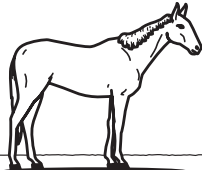



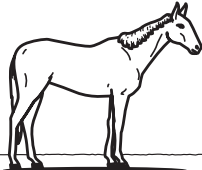
Una de las cosas que estudiamos en clase de matemáticas es cómo hacer mapas. Los niños aprendieron que la clave del mapa explica el mapa, porque nos dice lo que significan todos los símbolos del mapa. También aprendieron que las cuadrículas de coordenadas les ayudan a hacer y a leer los mapas. Por favor, ayude al niño o niña a leer el mapa y úselo para contestar las preguntas de la página siguiente.

Cómo leer el mapa de una granja

Por favor, usa el mapa a continuación para contestar las preguntas de la página siguiente. Estudia la clave del mapa así sabes lo que significa cada símbolo antes de empezar.

Granja de fresas—Clave del mapa

	jardín		huerta de manzanas		campo de fresas		casa de granja		granero
	potrero para los caballos		laguna de patos						

4					
3					
2					
1					
	A	B	C	D	E

Enlace con el hogar no. 16 Hoja de ejercicios (cont)

1 ¿Cuáles son las 3 coordenadas donde se encuentran los campos de fresas?

2 ¿Qué se plantó en las coordenadas B,2 y C,2?

3 ¿Cuál es la coordenada del granero?

4 ¿Cuál es la coordenada de la casa de granja?

5 ¿Qué animal puede nadar en la coordenada E,3?

6 ¿Qué se plantó en B,3, B,4 y A,4?

7 ¿En qué cuadros están los potreros para los caballos?

8 Si vivieras en esta granja, ¿qué pondrías en el cuadro D,1?

9 Si vivieras en esta granja y alguien te diera 6 gallinas y un gallinero, ¿en cuál cuadro de las coordenadas las pondrías? (Debes elegir un cuadro vacío) ¿por qué elegiste ese cuadro?

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 17 ★ Hoja de ejercicios

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

En esta tarea Ud. y el niño o niña pueden hacer un mapa de la granja de sus sueños.
¡Diviértanse!

Cómo hacer el mapa de una granja

Por favor, usa la cuadrícula que sigue para hacer el mapa de tu propia granja. Primero, le debes poner un nombre a la granja. Luego piensa en las cosas que quieres tener en la granja -¿un granero? ¿una casa de granja? ¿un jardín? ¿animales? ¿plantíos?- entonces inventa un símbolo para cada uno. Dibuja y ponle nombre a todos los símbolos de la clave de tu mapa, así los demás pueden entender el mapa. Luego usa tus símbolos para hacer el mapa de la granja de tus sueños.

Nuestra granja se llama _____

4					Clave del mapa	
	3					
		2				
			1			
	A	B	C	D		

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 18 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Si sabemos algo de la medición, sabemos que nada sustituye la experiencia. Si queremos que los niños aprendan a medir líquidos, tienen que manejar el líquido y los útiles de medición. Es mucho más fácil hacerlo en casa que en la escuela y le agradecemos mucho su participación. El enlace con el hogar del día les pide que exploren juntos la medición con tazas, pintas y cuartos.

Tazas para medir, pintas y cuartos

Con la ayuda de alguien de la familia, busca una taza para medir, un envase de una pinta *vacío* y uno de un cuarto *vacío*. Haz un dibujo de cada uno a continuación y rodea al que crees que puede contener más líquido.

<p>Mi taza para medir</p>
<p>Mi envase de un cuarto</p>
<p>Mi envase de una pinta</p>

¡Ahora viene lo difícil! Llena tu taza para medir de agua y con mucho cuidado vierte el agua en el envase de una pinta. Según sea la forma del envase, quizás necesites 4 manos y un embudo para poder hacerlo. ¿cuántas tazas se necesitan para llenar la pinta? Repite lo mismo pero con el envase de un cuarto. Anota tus resultados a continuación.

A mi envase de una pinta le caben _____ tazas.

A mi envase de un cuarto le caben _____ tazas.

Usa estos datos para contestar las preguntas al dorso.

(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 18 Actividad (cont)

Ahora que descubriste que caben 2 tazas en una pinta y 4 en un cuarto, puedes contestar las preguntas que siguen. Quizás quieras hacer dibujos o escribir frases numéricas para dar con las respuestas.

1 Hay una fiesta para el cumpleaños de Sam. Le quiere dar una taza de jugo a cada invitado. Si invita a 8 amigos a su fiesta, ¿cuántos cuartos de jugo tendrá que comprar su papá en la tienda?

2 Hay una fiesta para el cumpleaños de Sara. Le quiere dar una taza de jugo a cada uno de sus invitados. Si su mamá compra 3 cuartos de jugo, ¿a cuántos niños podrá servir?

3 Si mezclas 2 cuartos de jugo de naranja y 1 pinta de jugo de piña, ¿cuántas tazas de jugo de frutas tendrás?

El Reto Ponte a buscar por la casa, quizás también en la tienda, a ver qué encuentras que está en envases de una taza, una pinta y un cuarto. Anota lo que descubras a continuación.

tazas



pintas



cuartos

