

## Enlace con el hogar no. 5 ★ Actividad

### ¡Una hora o perdemos!

Las reglas del juego

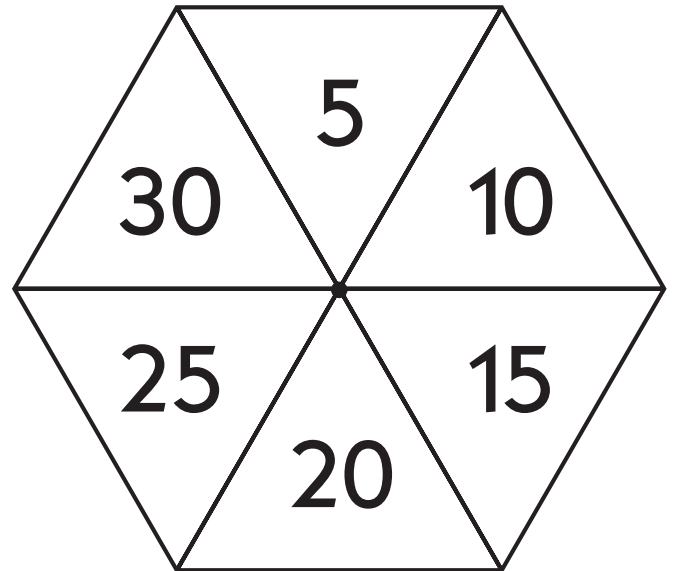
**1** Necesitas un compañero de juego, una flecha giratoria, 1 hoja para anotar los resultados y crayolas (4 colores diferentes para cada uno de los jugadores).

**2** Decidan quién va a girar primero. Pinta el número de minutos que sacaste, comenzando a contar desde el 12 en el reloj. Anota ese número en el primer cuadro debajo de tu reloj. Luego le toca a tu compañero de juego.

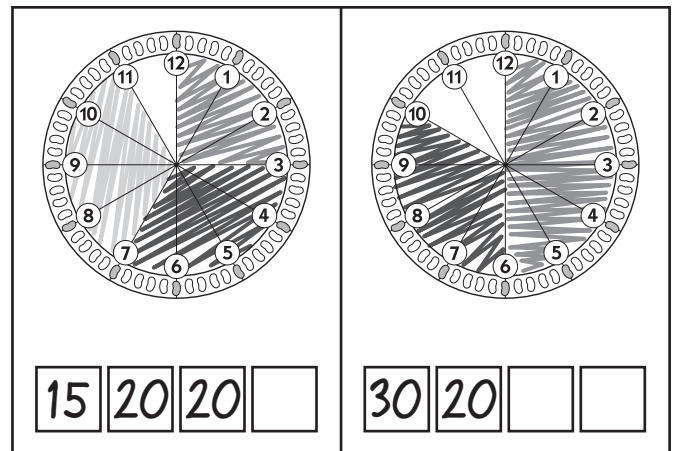
**3** Túrnense girando la flecha y pintando hasta que los dos ya hayan tomado 2, 3 ó 4 turnos. *Tienen que anotar cada giro con una crayola de color diferente.* Pueden dejar de girar cuando quieran, porque no deben pintar más de 60 minutos. Por ejemplo, si sacas más de 25 minutos en el primer giro y 20 minutos en el segundo, tendrás que pensarlo bien para decidir si quieres pasar el tercer y cuarto turno o girar y correr el riesgo de pasarte de 60 minutos.

**4** El ganador es el que llega a pintar la cantidad más cerca de una hora sin pasarse, o “perder”.

**5** Si un jugador “pierde”, pon una “X” sobre el número de su hoja para anotar los resultados que hizo que se pasara de 60 minutos.

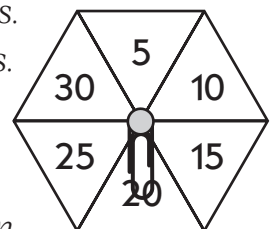


**6** Rodeen el reloj del ganador y empiecen de nuevo. Si usan el frente y el dorso de la hoja pueden jugar hasta 4 partidos.



**Niño o niña** ¡Caray! Ya no voy a usar mis turnos. Sólo me faltan 5 minutos.

**Tío** ¡Caramba! ¿Me convendría tomar otro turno para ver si saco un 5 o un 10?



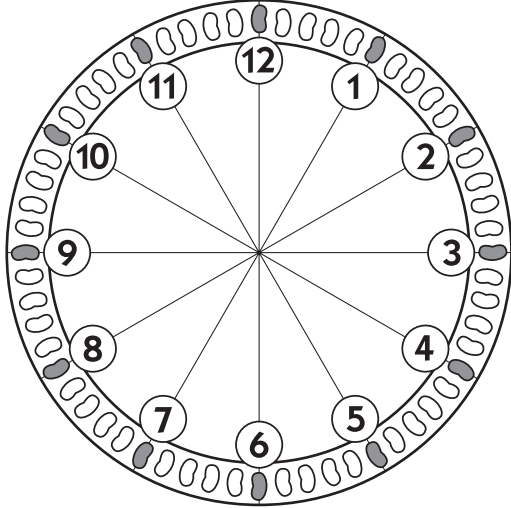
NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

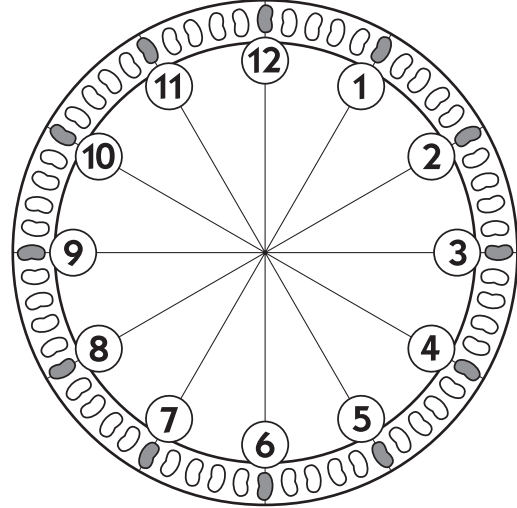
# ¡Una hora o perdemos! hoja para anotar los resultados

JUGADOR NO. 1 \_\_\_\_\_

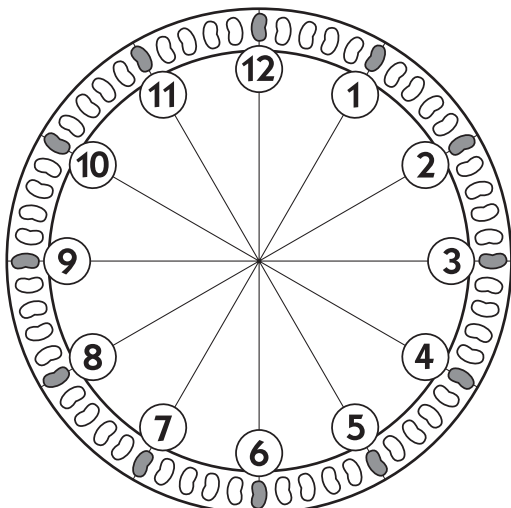
JUGADOR NO. 2 \_\_\_\_\_



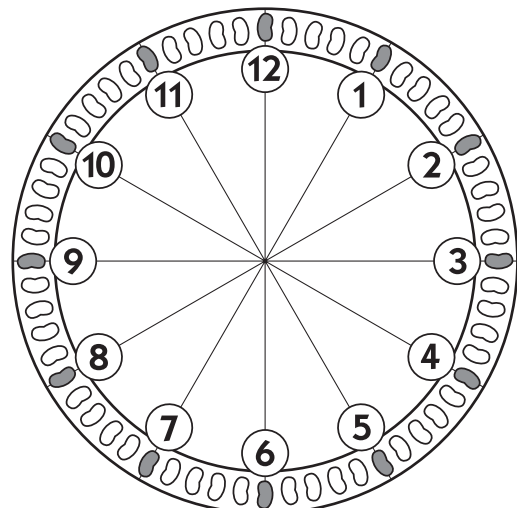
--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

# Enlace con el hogar no. 5 ★ Hoja de ejercicios

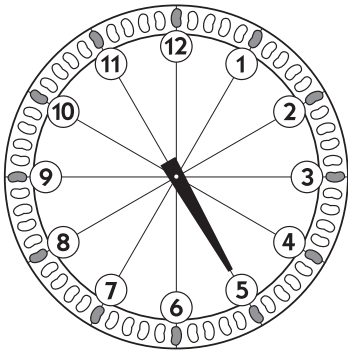


## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

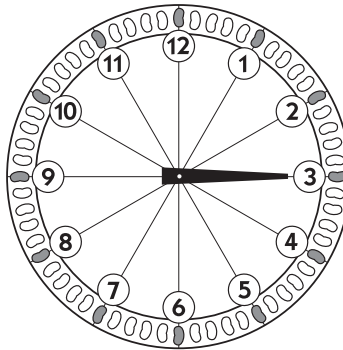
Si bien mirar el reloj y ver que hora es nos parece lo más natural del mundo, en realidad es algo muy complejo. Parte del problema es el hecho que una de las manecillas del reloj marca un cambio de 5 minutos cuando pasa de un número al otro. La otra marca el cambio de una hora entera a otra. Para muchos niños de segundo grado es difícil recordar cuál es cuál y también es difícil recordar cuándo deben contar de a 5 y cuándo de a 1. Durante las últimas semanas estuvimos practicando contar los minutos con el minuterero. Esta hoja de ejercicios sirve para ayudar a su niño o niña a practicar contar los minutos con el minuterero. También les ayuda a recordar el patrón que estuvimos estudiando: contar de a 5.

### 60 minutos en una hora

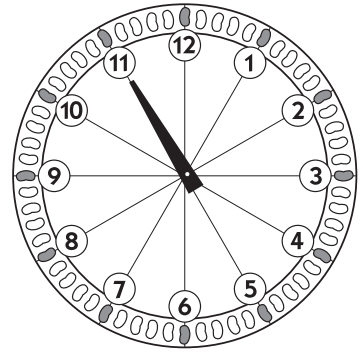
Anota cuántos minutos ha pasado el minuterero de la hora en los relojes a continuación. Recuerda que siempre debes empezar del 12.



\_\_\_\_\_ minutos después de la hora

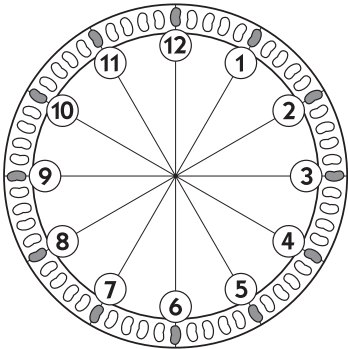


\_\_\_\_\_ minutos después de la hora

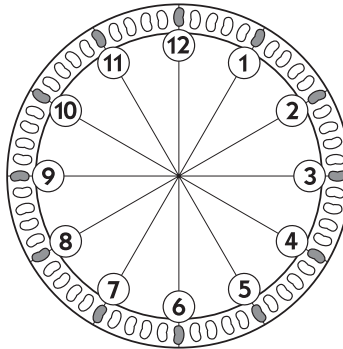


\_\_\_\_\_ minutos después de la hora

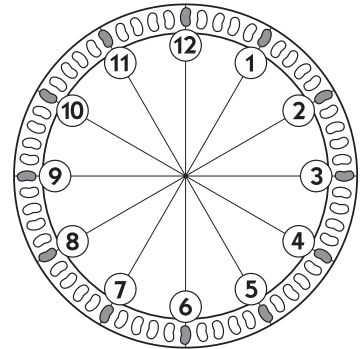
Dibuja el minuterero en los relojes a continuación, para mostrar los minutos después de la hora indicados.



20 minutos después de la hora



35 minutos después de la hora



45 minutos después de la hora.



# Enlace con el hogar no. 6 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

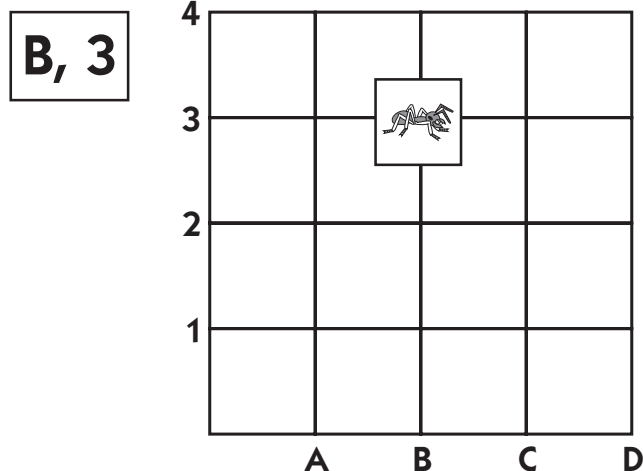
Durante los últimos días estuvimos aprendiendo datos acerca de las hormigas para escribir problemas de palabras. La presente actividad de Enlace con el hogar consiste en encontrar coordenadas en una gráfica y se juega como el juego “battleship”. No hemos jugado en clase, así que Ud. y su niño o niña tendrán que aprender las reglas del juego juntos.

## El juego del sendero de hormigas—¡3 en fila!

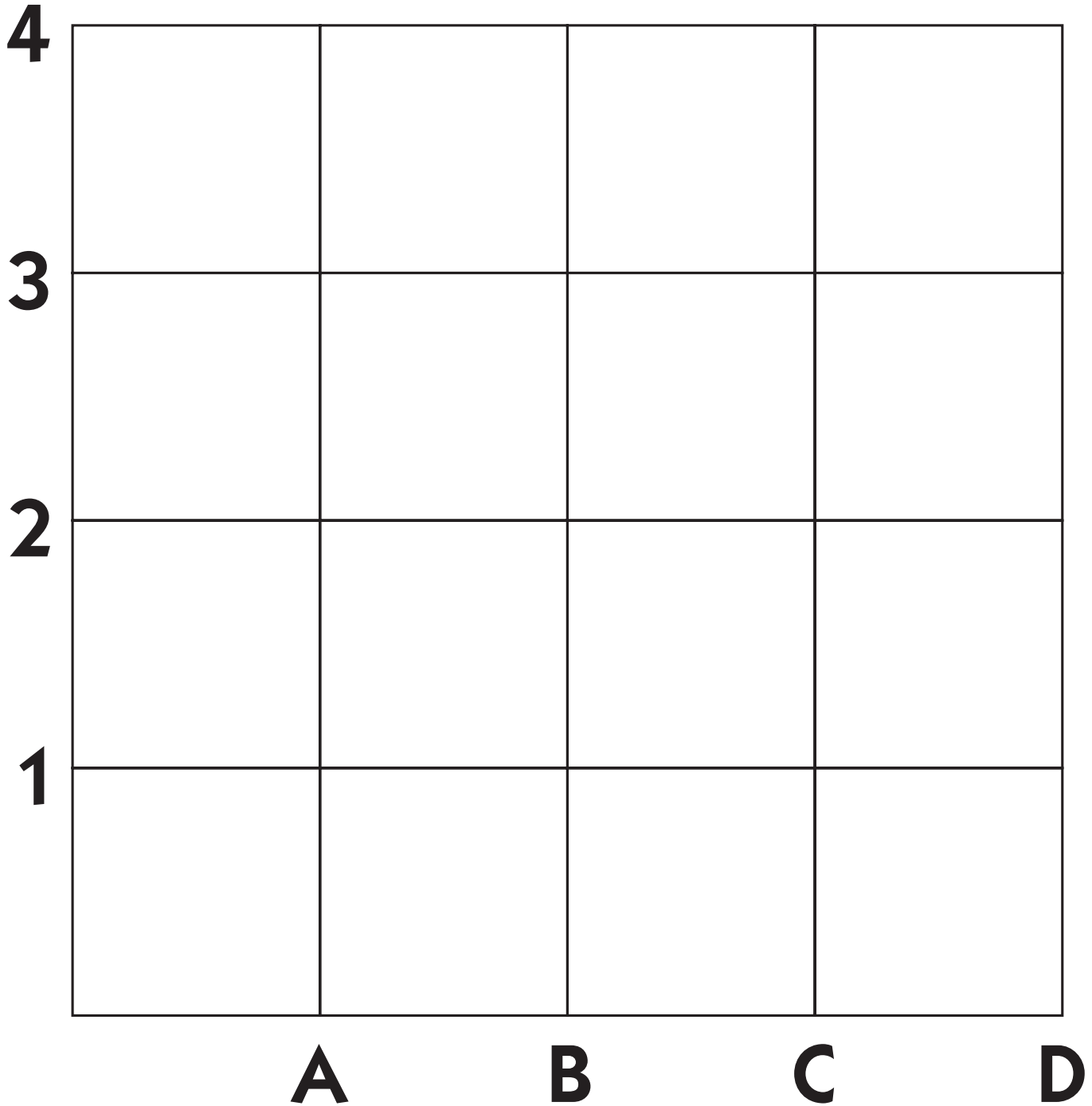
Las reglas del juego

- 1** Recorta las hormigas y las tarjetas para jugar de la página adjunta. Decidan quién jugará con las hormigas blancas y quién con las negras.
- 2** Mezcla las tarjetas para jugar y ponlas en una pila, hacia abajo. El primer jugador debe sacar una tarjeta de arriba del mazo, leer la coordenada, y poner una de sus hormigas en esa coordenada. Por ejemplo, si la tarjeta dice “B, 3,” el jugador tiene que subir por la línea B hasta el número 3 y poner su hormiga en el punto donde se cruzan la letra y el número, como lo demuestra el dibujo a continuación:
- 3** Tórnense sacando tarjetas y poniendo sus hormigas en las coordenadas debidas. La primera persona que tenga 3 hormigas en fila horizontal, vertical o diagonal gana el partido. Si ninguno tiene 3 seguidas, es un “empate” y ¡vuelven a jugar!

(Continúa al dorso.)





















Enlace con el hogar no. 6 Actividad (cont.)



# El juego del sendero de hormigas—¡3 en fila! tarjetas y marcadores del juego

<b>A, 1</b>	<b>A, 2</b>	<b>A, 3</b>	<b>A, 4</b>
<b>B, 1</b>	<b>B, 2</b>	<b>B, 3</b>	<b>B, 4</b>
<b>C, 1</b>	<b>C, 2</b>	<b>C, 3</b>	<b>C, 4</b>
<b>D, 1</b>	<b>D, 2</b>	<b>D, 3</b>	<b>D, 4</b>

NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Enlace con el hogar no. 6 ★ Hoja de ejercicios



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

La hoja de ejercicios sirve para que su niño o niña practique midiendo largos no muy largos en centímetros. Quizás tenga que recordarle a su niño o niña que debe poner el principio de la regla al principio del renglón para medirlo.

## Medición de senderos de hormigas

Recorta la regla en centímetros que se encuentra al pie de la hoja y úsala para medir los senderos de hormigas a continuación. Debes anotar el largo de cada sendero en el cuadro correspondiente.

Archie □ cm

Miriam □ cm

Dora □ cm

Cramer

¿Cuál de las hormigas tiene el sendero más largo? \_\_\_\_\_

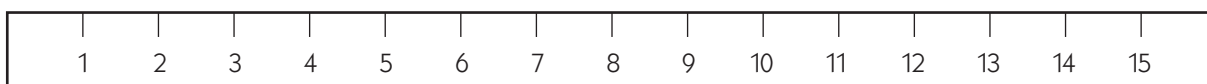
¿El sendero de Cramer mide cuánto más que el de Dora? \_\_\_\_\_

¿El sendero de Dora es cuánto más corto que el de Miriam? \_\_\_\_\_

¿Cuánto caminaron las 4 hormigas en total? Anótalo en forma de frase matemática. O sea, con palabras.

□ cm

Recorta la regla y úsala para medir los senderos de hormigas



NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Enlace con el hogar no. 7 ★ Hoja de ejercicios

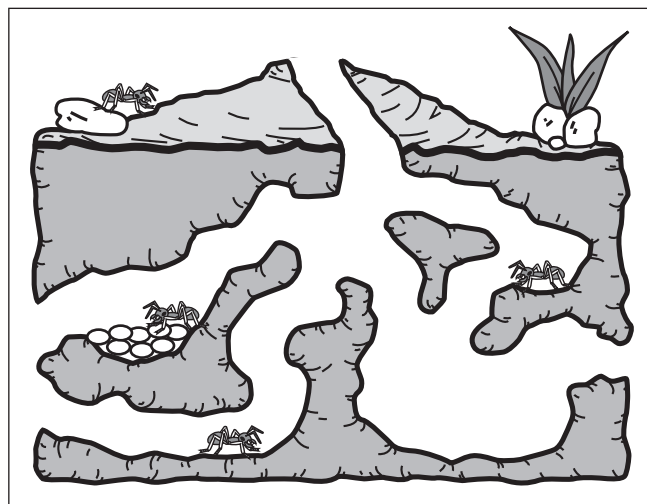


## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

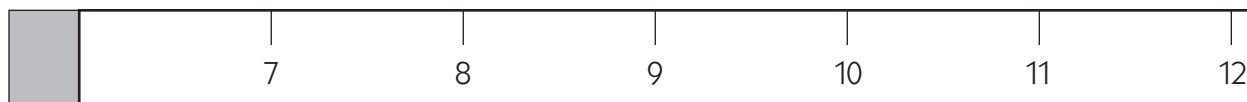
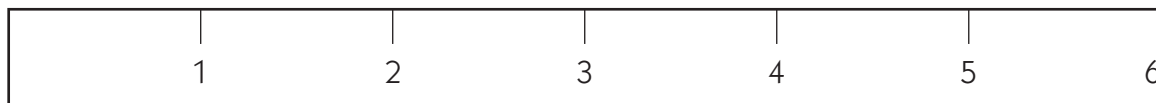
A medida que su niño o niña aprende a medir, es importante que empiece a tener cierto “sentido de las unidades”; o sea, que empiece a entender cuánto mide un centímetro en comparación a un metro o a un kilómetro; a entender que los galones tienen más sentido que las tazas cuando deseamos medir la cantidad de agua que consume toda la familia durante un día. El enlace con el hogar de la semana sirve para que su niño o niña siga aprendiendo a medir en pies. Trabajen juntos, buscando cosas por la casa que miden menos que, más que y exactamente un pie de largo. Si no tienen una regla de 12 pulgadas de largo en la casa, pueden usar la que está en dos piezas al pie de la página. Recorten las dos piezas y péguenlas.

### ¿Cuánto mide un pie?

¿Sabías que algunas hormigas pueden cavar túneles de hasta 16 pies de profundidad? Si bien es cierto, es difícil darse cuenta de lo que significa a menos que uno sepa exactamente cuánto mide *un* pie. Puedes usar la regla al pie de la página, o una que tengas en la casa, para buscar cosas que miden menos de un pie, más de un pie y lo mismo que un pie. Diviértanse en la búsqueda y no se olviden de anotar lo que descubran en el cuadro al dorso de esta hoja.



Recorta las pieza y pégalas para armar tu regla.



(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 7** actividad (cont.)

Cosas que miden menos de 12 pulgadas (un pie)	Cosas que miden lo mismo que un pie	Cosas que miden más de 12 pulgadas (un pie)

NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

## Enlace con el hogar no. 7 ★ Hoja de ejercicios



### NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Durante la última semana los niños estuvieron presentando y resolviendo problemas que son cuentos de hormigas. Como se supone que los problemas son bastante (o muy) difíciles, los niños se han acostumbrado a la idea que a veces no van a saber la respuesta de inmediato, que quizás tengan que dibujarlo o pasar por varios pasos antes de dar con la solución. También han estado aprendiendo a mostrar los pasos que tomaron, usando números, dibujos y palabras para explicar lo que están pensando. Lo mejor que pueden hacer para ayudar a su niño o niña a resolver los problemas a continuación es leerlos juntos, decidir cuáles tratar de resolver y luego observarlo u observarla con gran interés mientras trabaja. Hay una sola solución correcta en todos los casos, pero hay muchas formas de llegar a la solución, como ser: contar de uno en uno, contar de 2 en 2, agrupar de a 5, sumar, restar. No se sorprenda si el método que prefiere el niño o niña es contar. Eso es muy común a esta altura del año escolar. Acepte lo que haga y sonría al decirle: “¡qué bien! ¿cómo te diste cuenta que es así?”

### Cuentos de hormigas, problemas para resolver

Lee los cuentos de hormigas con problemas para resolver en esta hoja y la siguiente y elige por lo menos 4 que quieras resolver. Ponte a trabajar. Recuerda que no sólo debes llegar a la solución, pero que necesitas demostrar cómo resolviste el problema, usando dibujos, números y palabras.

**Ejemplo** 15 hormigas cosechadoras que son muy trabajadoras se pusieron a juntar semillas. Su casa queda muy cerca de un jardín, así que ahí se fueron a juntarlas. Sólo 8 de las hormigas juntaron semillas. ¿Cuántas hormigas no juntaron nada?

$$15 - 8 = 7 \quad 7 + 8 = 15$$

15 hormigas. 8 juntaron semillas, por eso puse un círculo alrededor de 8. Quedan 7.

- Hay 6 hormigas cosechadoras que van a juntar semillas en un jardín. ¿Cuántas semillas pueden llevar a su nido si cada una carga con 5?
- Hay 19 hormigas cosechadoras, pero 13 de las hormigas se van a buscar semillas. ¿Cuántas hormigas quedan?

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 7** Hoja de ejercicios (cont.)

**3** Un día, al atardecer, las 13 hormigas trabajadoras se cansaron de trabajar. Se quedaron descansando en el nido. ¿Cuántas antenas andaban medio caídas?

**4** Una vez había 14 hormigas militares. 7 se fueron a buscar un insecto muerto para comérselo. ¿Cuántas antenas quedaron?

**5** Había 10 hormigas en la cámara central del nido. 4 se fueron a buscar comida. 3 más se fueron a cuidar los huevos en la cámara de abajo. ¿Cuántas piernas quedaron en la cámara del centro?

**6** Las hormigas cosechadoras estuvieron trabajando muy duro. 3 hormigas juntaron 5 semillas cada una. ¿Cuántas semillas? ¡O no! Ahí viene la hormiga reina. Se come 9 de las semillas. ¿Cuántas quedaron?

**7** 11 hormigas están trabajando muy duro, juntando semillas y guardándolas en su depósito para el invierno. Dentro de poco van a llegar 21 hormigas más que vienen a ayudar. Cuando lleguen, ¿cuántas hormigas estarán trabajando?