

# Enlace con el hogar no. 8 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Una de las mejores formas de aprender las operaciones de suma y resta es jugando. Lo interesante de este juego es que ganar no es sólo cuestión de tener de suerte. Cada uno de los jugadores pone sus frijoles sobre los números que se muestran a continuación y se turnan girando las dos flechas giratorias y sumando los 2 números que sacan. Si tienes un frijol sobre la suma que sacas al girar, lo puedes quitar del tablero. El truco es darse cuenta de la mejor manera de distribuir los frijoles antes de empezar. Las personas mayores sabemos que hay sumas que van a salir más veces que otras. Por ejemplo, es mucho más fácil sacar un 7 que un 2, simplemente porque hay más combinaciones con las que sacar 7 en el juego. Uno puede sacar 7 al girar  $1 + 6$  ó  $2 + 5$  ó  $3 + 4$ . La única forma de sacar un 2 es si la flecha para sobre  $1 + 1$ . Su niño o niña probablemente quiera poner un frijol sobre cada número simplemente “para estar seguro”, pero la experiencia le demostrará que los números del medio normalmente salen con mayor frecuencia.

## ¡Estos frijoles deben desaparecer del mapa!

Van a necesitar 24 frijoles, botones, monedas u otros marcadores pequeños de 2 colores diferentes para poder jugar (por ejemplo: 12 frijoles negros y 12 blancos, o 12 botones blancos y 12 botones color café).

Las reglas del juego

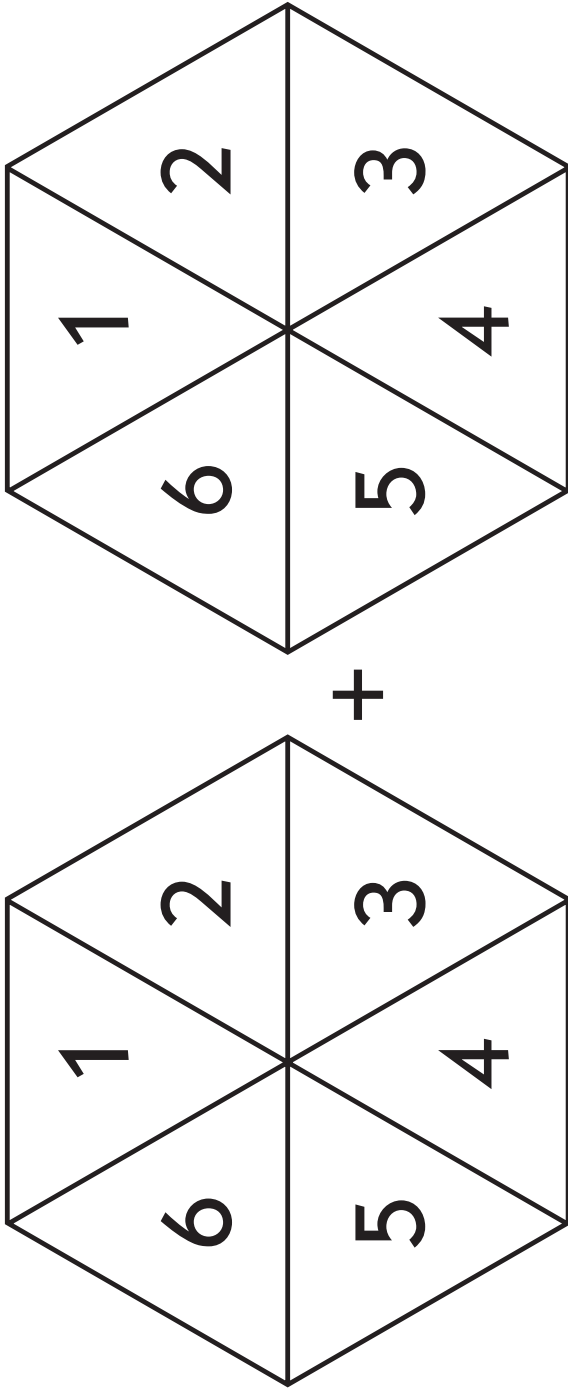
**1** Todos los jugadores deben poner sus frijoles sobre el tablero. Pueden poner más de 1 frijol sobre cada número. Vean el siguiente ejemplo:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	0	1	2	3	4	2	1	2	1

**2** Decidan quién va a empezar y hagan que ese jugador gire las dos flechas y sume los 2 números. Si es tu turno y tienes un frijol sobre la suma de los 2 números que sacaste, puedes quitarlo. Si, por ejemplo, al girar sacas  $4 + 3$ , y tienes un frijol sobre el número 7, lo puedes quitar. Sólo puedes quitar un frijol cada vez.

**3** Túrnense girando y quitando frijoles, si pueden quitarlos. El ganador es el primer jugador que quita todos sus frijoles del tablero. Jueguen varias veces y vean si pueden darse cuenta de cuál sería la forma mejor de distribuir los frijoles.

¡Estos frijoles deben desaparecer del mapa! tablero del juego



2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

# Enlace con el hogar no. 8 ★ Hoja de ejercicios



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

La hoja de ejercicios sirve para ayudar a su niño o niña a que empiece a darse cuenta por qué en el juego que acaban de jugar salen con mayor frecuencia los números del medio. Si su niño o niña no entiende bien lo que pasa, no se preocupe. El concepto de probabilidad lleva mucho tiempo en aprenderse, y jugaremos muchos juegos similares durante el curso del año.

### ¿Cómo es eso de los números del medio?

¿Te preguntas por qué siempre ganan el juego que recién jugaste los números del medio? Completa las sumas de la tabla de suma a continuación y sigue las instrucciones para pintarla, así quizás comiences a darte cuenta por qué es mejor idea poner tus frijoles en el 6 y el 7 que en el 2 y el 12.

	1	2	3	4	5	6
1	2	3				
2						
3			6			
4						10
5		7				
6						

¿Ya terminaste de completar las sumas? ¡Bien hecho!

Ahora, toma tus crayolas y pinta los  
 6 - de rojo  
 7 - de naranja  
 8 - de amarillo  
 2 - de verde  
 12 - de azul

(Continúa al dorso.)



# Enlace con el hogar no. 9 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Llegar a la suma es un juego encantador que ayudará a su niño o niña a practicar combinaciones de suma hasta el 15. Primero recorten las tarjetas juntos—deben tener 4 de cada número, del 1 al 10. Luego decidan en una “suma meta”, como ser 7, 8 ó 9 para empezar. Revisen la pila de tarjetas y saquen las que sean más de la suma meta. Por ejemplo: si eligen 8, pongan a un lado los 9 y los 10, por ahora, y jueguen con las tarjetas numeradas del 1 al 8. Mezclen bien las tarjetas, pónganlas en una pila hacia abajo, y ya pueden empezar a jugar. Es un juego que ya jugamos en la escuela y a su niño o niña le va a gustar enseñarles lo que deben hacer de ahora en adelante. Las reglas del juego se encuentran a continuación, por si se confunden. Pueden jugar vez tras vez, eligiendo una suma diferente cada vez.

### Llegar a la suma

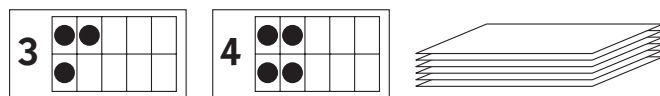
Las reglas del juego

**1** Para empezar, habla con tu compañero de juego para decidir cuál será la “suma meta”. Pueden jugar a sacar 5s hasta el 15. Una vez que se pongan de acuerdo en cuanto a la suma, preparen el mazo, dejando a un lado las tarjetas con sumas mayores de la suma meta. Si van a jugar a sacar 10 o más, van a necesitar el mazo completo, no tendrán que descartar nada.

**2** Una vez que el mazo esté listo, túrnense sacando tarjetas y poniéndolas hacia arriba junto al mazo. El propósito del juego es combinar las tarjetas para llegar a la suma meta. Si la suma que eligieron es 8 y sacas un 8, te lo puedes quedar. Si sacas un 3, debes ponerlo hacia arriba junto al mazo para que lo puedan usar, ya seas tú o tu compañero o compañera de juego (una vez que una tarjeta queda hacia arriba, les pertenece a todos). Si luego tu compañero saca un 5, puede combinarlo con tu 3 y quedarse las dos tarjetas.

**3** El juego continúa hasta que no queden más tarjetas que se puedan combinar para llegar a la suma meta. Lo importante es que nadie tenga turnos extra -o sea: si ganas dos tarjetas, igual le toca el turno a tu compañero. También es importante darse cuenta que se pueden hacer combinaciones de más de dos tarjetas. Por ejemplo, se puede llegar a 8 combinando un 4 y otro 4, pero también se puede hacer con un 1, un 2 y un 5, o hasta con un 1, un 2, un 3 y otro 2.

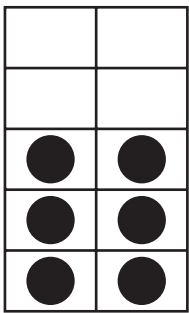
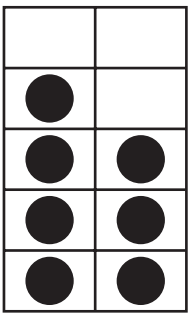
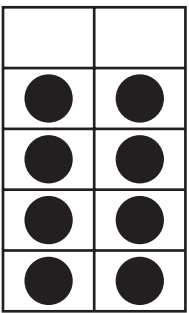
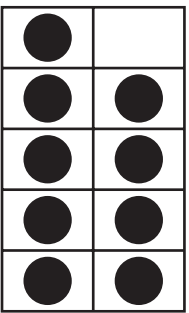
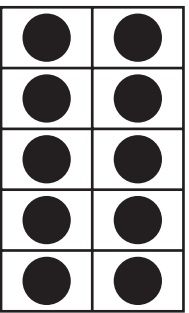
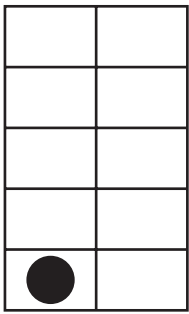
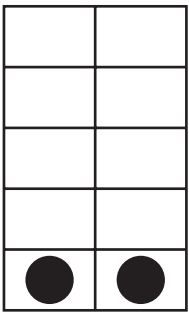
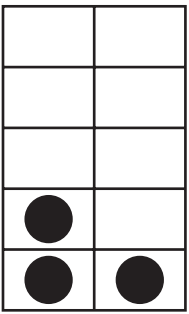
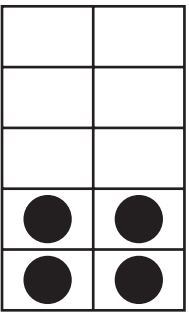
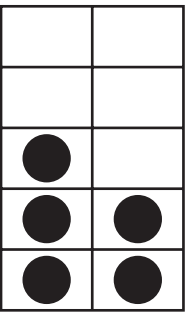
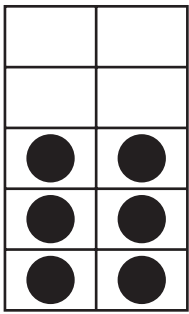
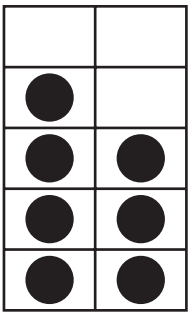
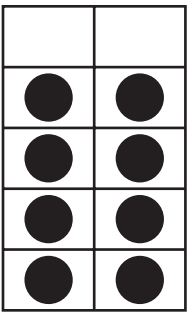
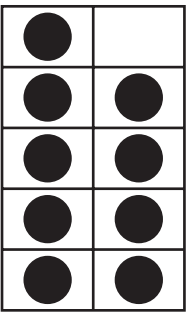
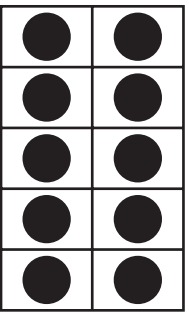
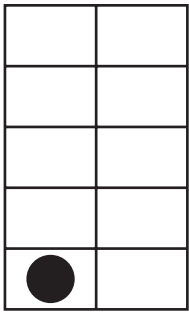
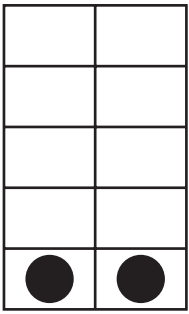
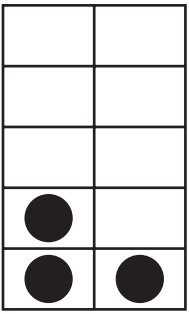
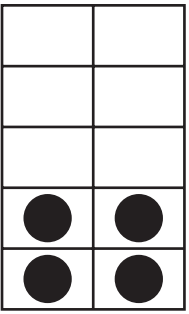
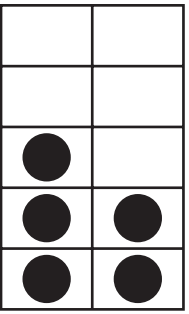
**4** Cuando hayan usado todas las tarjetas que pueden, cuéntenlas, para ver quién es el ganador. Es posible que queden unas tarjetas sin usar al cabo del juego, porque no se las pudo combinar para llegar a la suma.



**Niño o niña** Yo tengo un 3, luego Papá sacó un 4. ¡Ojalá que esta vez saque un 1!

**Papá** Nuestro número meta es el 8.

# Llegar a la suma tarjetas

 <b>6</b>	 <b>7</b>	 <b>8</b>	 <b>9</b>	 <b>10</b>
 <b>1</b>	 <b>2</b>	 <b>3</b>	 <b>4</b>	 <b>5</b>
 <b>6</b>	 <b>7</b>	 <b>8</b>	 <b>9</b>	 <b>10</b>
 <b>1</b>	 <b>2</b>	 <b>3</b>	 <b>4</b>	 <b>5</b>

## Enlace con el hogar no. 9 ★ Hoja de ejercicios

### Registren las combinaciones

Ahora que jugaste a Llegar a la suma varias veces, usa tus tarjetas para que te ayuden a hacer una lista de todas las combinaciones diferentes de 2 números para cada una de las sumas a continuación. Ya hicimos la primera, y la segunda está sin terminar.

**6**  $0 + 6, 1 + 5, 2 + 4, 3 + 3$

**7**  $7 - 0 + 7, 1 + 6, 2 + 5, \text{¿cuál sigue?}$

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**

**15**

¡Practica la suma y la resta de a 5!

$$\begin{array}{r} 10 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 50 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 25 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 30 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$



# Enlace con el hogar no. 10 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El siguiente juego se diseñó para que los niños aprendan que restar quiere decir no sólo quitar algo, sino que también ver cuál es la diferencia. Si bien normalmente pensamos que restar es quitar algo, todo el tiempo usamos la idea de en qué se diferencian las cosas. Así comparamos cantidades, distancias, altura, peso, y demás. Si escuchamos un partido de basketbol y nos enteramos que los Blazers tienen 42 tantos y los Sonics sólo tienen 26, podemos calcular bien rápido por cuánto van ganando los Blazers al encontrar la diferencia entre los tantos. Si David mide 6' 3" (6 pies con 3 pulgadas) y John mide 5' 10", comparamos sus alturas y descubrimos que David mide 5 pulgadas más. Cuando interpretamos las gráficas en el periódico, lo que estamos haciendo es examinar las diferencias, no quitar cosas. Lo difícil para los niños cuando aprenden las diferencias es cómo anotar o registrar las operaciones que realizan. Si el resultado del partido de futbol del sábado es 5 a 2, los niños de segundo grado le pueden decir que un equipo está ganando por 3 tantos, pero no entienden exactamente bien que la diferencia se anota así:  $5 - 2 = 3$ . Este juego, que los niños ya jugaron en la escuela, les ayuda a ver las diferencias y anotarlas en forma de frases numéricas de resta. Para jugar van a necesitar el juego de flecha giratoria, las hojas para anotar los resultados y varias crayolas o marcadores.

## Gatos y ratones

Las reglas del juego




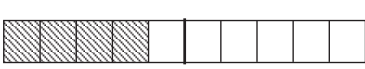
**1** Debes decidir junto con tu compañero a quién le tocan los ratones y a quién los gatos. Túrnense girando la flecha, pintando el número que indique en su tira de diez cuadros, y anotándolo a la derecha de la tira.

**2** Después de tomar 3 turnos cada uno, sumen sus puntos y pinten las dos tiras (o trenes) al pie de la hoja para comparar las dos cantidades. Anoten los resultados al pie de la hoja escribiendo una frase numérica de resta y rodeen al ganador. Luego vuelvan a jugar.

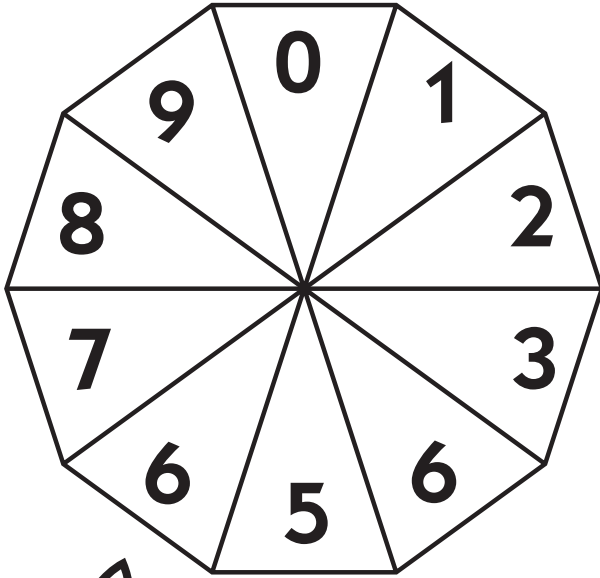
Blackline HC 10.3 Run on both sides of the same sheet so students can play the game twice.

LOS GATOS Ali LOS RATONES Sarah

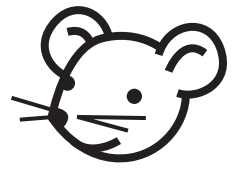
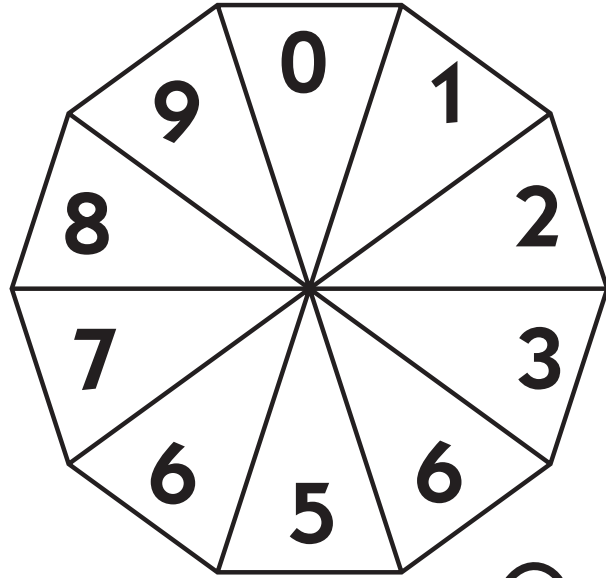
**Gatos y ratones** hoja para anotar los resultados

		7
		4

## Gatos y ratones juego de flecha giratoria



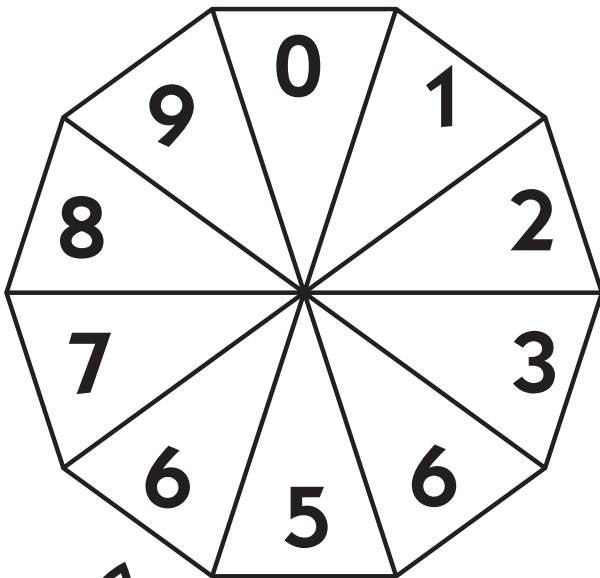
los gatos



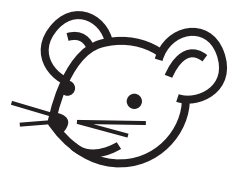
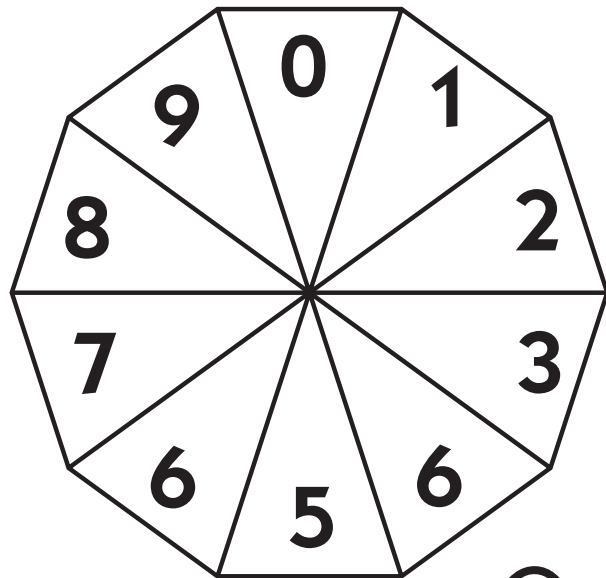
los ratones

---

## Gatos y ratones juego de flecha giratoria



los gatos













los ratones

LOS GATOS \_\_\_\_\_



LOS RATONES \_\_\_\_\_

# Gatos y ratones hoja para anotar los resultados

	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	<input type="text"/>	
	puntos <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	
	puntos <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	

	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

totales  -  = 

  

 ganó por  puntos.

NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Enlace con el hogar no. 10 ★ Hoja de ejercicios

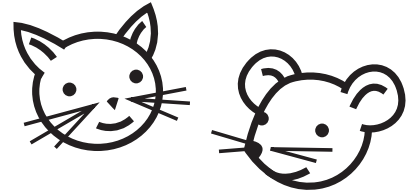


## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

La hoja de ejercicios se diseñó para ayudar al niño o niña a practicar la escritura de frases numéricas para mostrar las operaciones que está haciendo por medio de problemas en palabras. La mayoría de los niños de segundo grado saben que pueden usar el signo de suma para mostrar la unión de dos cosas. Si van a quitar algo, usan el signo de resta. Lo que no les resulta familiar es la idea de que necesitan una frase para explicar la comparación de dos cantidades (por ejemplo: ¿cuántos más son? o: ¿cuántos menos?). También van a ver que algunos de los problemas a continuación son de multiplicación. Se los puede considerar como sumas repetidas, pero sería una buena oportunidad para presentarle al niño el signo de multiplicación.

### ¡Las frases numéricas nos cuentan algo!

Lee los problemas en palabras a continuación y escribe una frase matemática para cada uno. ¡No te olvides de mostrarnos la solución!



**Ejemplo** Los 3 ratones tenían hambre y se fueron a buscar comida. Encontraron 4 semillas cada uno. ¿Cuántas semillas son en total?

$$4 + 4 + 4 = 12 \text{ or } 4 \times 3 = 12$$

**1** Había 10 gatos en el jardín tomando sol. De pronto un perro grande llegó corriendo y los corrió a 6. ¿Cuántos quedaron?

**2** Hay 8 ratones en el ático y 4 en el sótano. ¿Cuántos gatos más hay en el ático que en el sótano?

**3** Fui a la tienda a comprar comida para mis gatos. Compré 3 latas de atún, 5 de pollo y 8 de pescado. ¿Cuántos latas compré en total?

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 10** Hoja de ejercicios (cont.)

**4** Tengo 3 gatos. Cada uno tiene 2 juguetes. ¿Cuántos juguetes tienen en total?

**5** Mi gato tiene 9 vidas, pero ha pasado por tantas cosas peligrosas que sólo le quedan 2. ¿Cuántas vidas usó?

**6** En mi casa hay 3 gatos y 8 ratones. ¿Cuántos gatos hay menos que ratones?

**7** El otro día fuimos a una tienda donde venden animalitos domésticos y vimos unos ratones muy graciosos. Había 3 jaulas con 5 ratones en cada una. ¿Cuántos ratones había en total?

Ahora te toca a ti escribir problemas en palabras. Elige 2 de las frases numéricas a continuación y escribe un problema en palabras que corresponda a cada una en los 2 cuadros vacíos al pie de la página.

$4 + 7$

$10 - 7$

$5 + 5 + 5$  (or  $3 \times 5$ )

$14 - 9$

$4 + 5 + 6$

$13 - 6$

$9 + 6$

$10 + 10$  (or  $2 \times 10$ )

$20 - 5$

**Ejemplo**  $20 - 5$ ; Yo tenía 20 ratones pero se escaparon 5. ¿Cuántos quedaron?




# Enlace con el hogar no. 11 ★ Actividad

## ¡Crucemos la laguna!

Para poder jugar van a necesitar 16 frijoles, botones, monedas u otros marcadores pequeños de 2 colores diferentes (por ejemplo: 8 frijoles negros y 8 frijoles blancos u 8 botones blancos y 8 botones cafés).

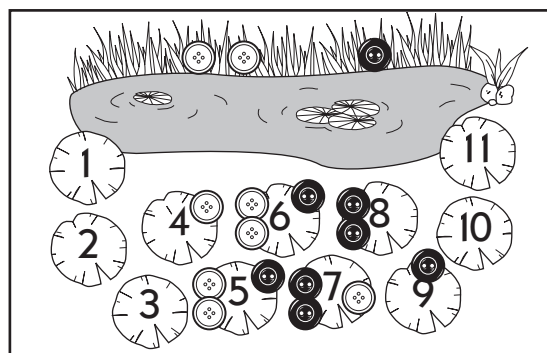
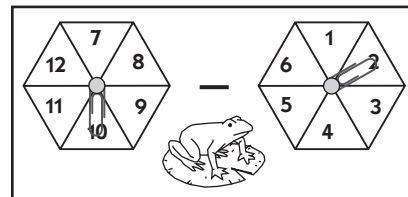
Las reglas del juego

**1** Una vez que encuentren lo que van a usar de marcadores del juego, decidan quién va a jugar con cuál marcador. Luego pongan sus “ranas” sobre las hojas de loto que se encuentran debajo de la laguna. Pueden poner más de una rana en una hoja de loto. El propósito del juego es ser el primero en poner sus ranas a salvo, del otro lado de la laguna. La manera de hacer que crucen es girando los dos juegos de flecha giratoria y restando. Por ejemplo, si sacas un 12 y un 4, restas el 4 del 12 y la solución es 8.

Si tienes una rana sentada en la hoja de loto número 8, la puedes hacer cruzar al otro lado de la laguna. En este juego el truco es saber cuáles son los mejores lugares donde poner las ranas al empezar a jugar.

**2** Sigán jugando y turnándose hasta que uno de los jugadores logre tener 4 de sus ranas a salvo, del otro lado de la laguna. Entonces, los jugadores pueden cambiar las ranas que quedan sin cruzar a otras hojas de loto si quieren hacerlo.

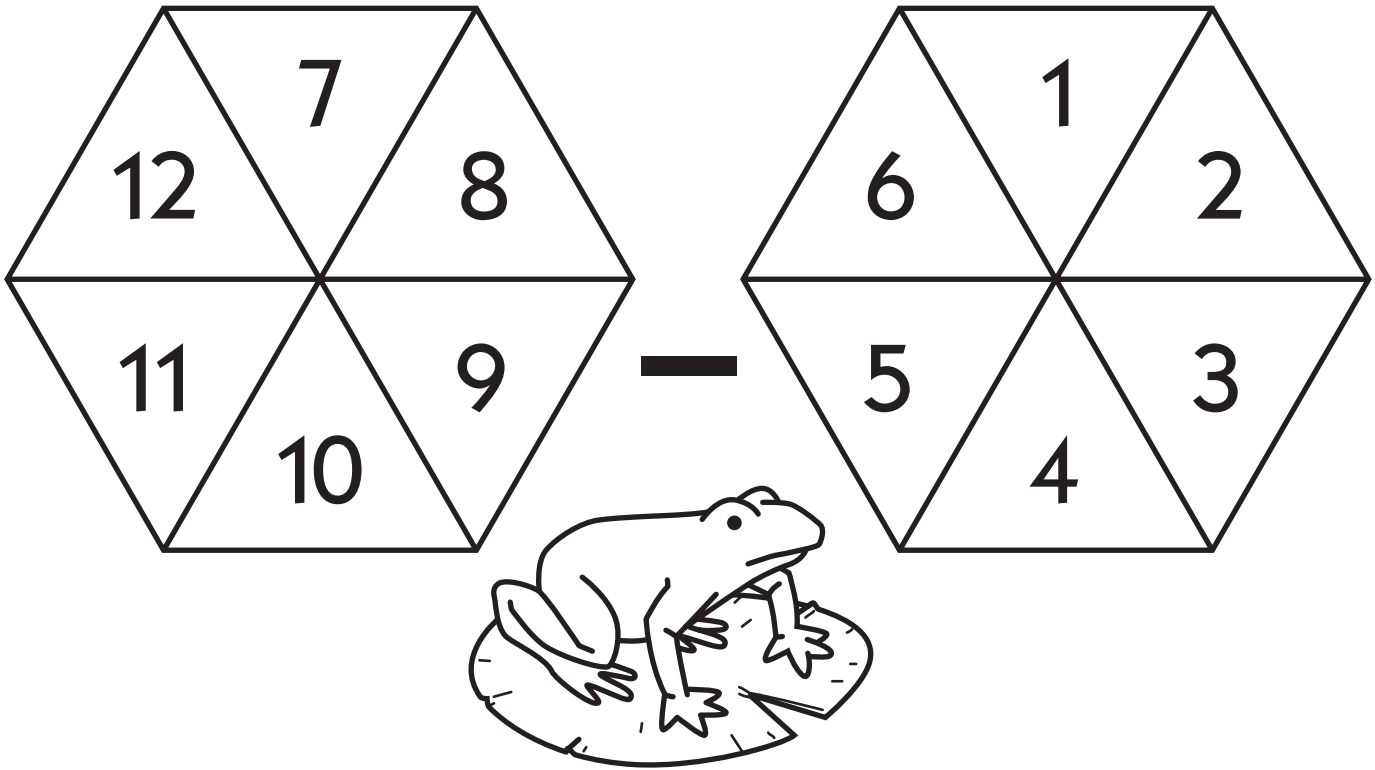
**3** Continúen turnándose y cruzando sus ranas al otro lado de la laguna cuando sea posible. El ganador es el primer jugador que tenga todas sus ranas del otro lado de la laguna. ¿Puedes usar la experiencia que ganaste en este partido para ubicar tus ranas mejor al comenzar el próximo partido? ¿Cuáles son las diferencias que salen con mayor frecuencia al girar?



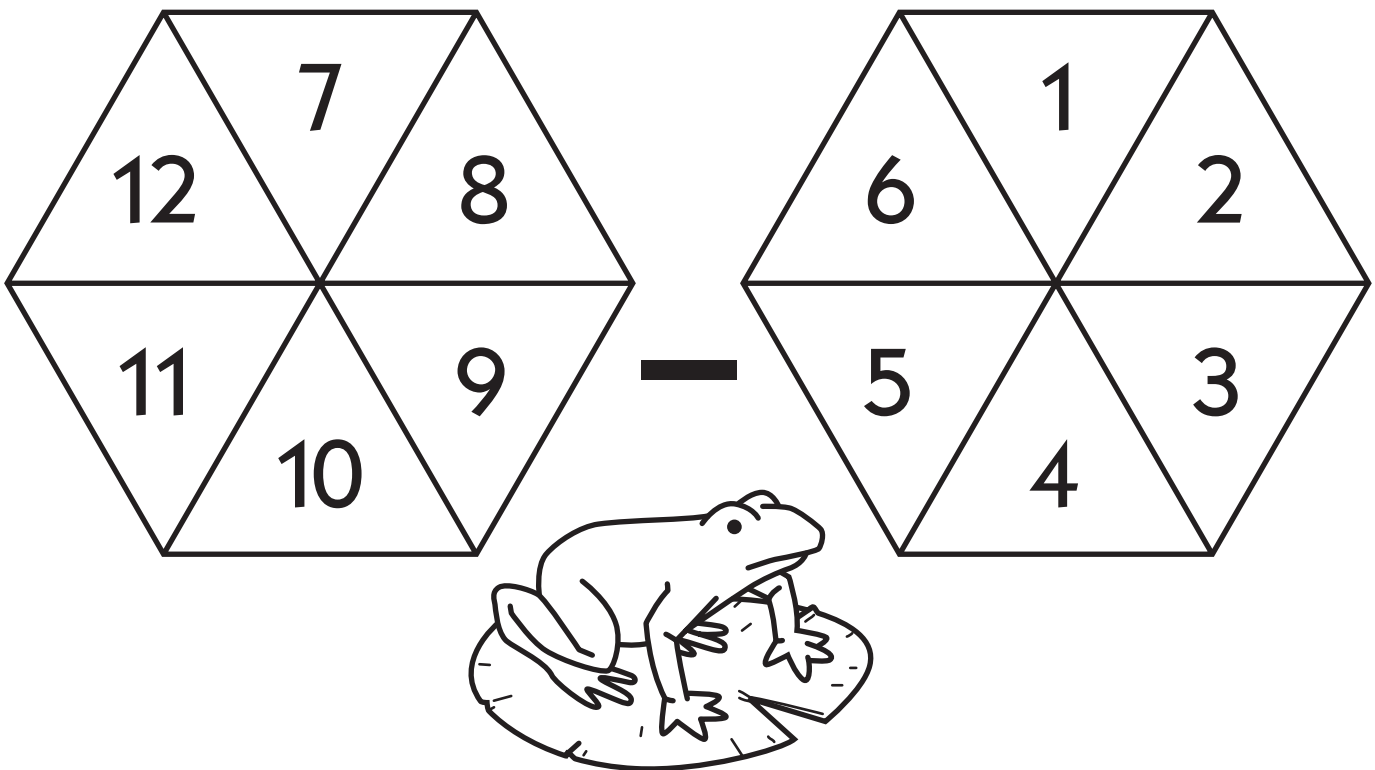
**Nota** Sólo puedes mover una rana cada vez. Si tienes 2 ranas en el 8 y sacas  $10 - 2$ , sólo puedes mover una de tus ranas.

**Niño o niña** Paró en  $10 - 2$ . Es 8. ¡Tengo una rana en el 8, así que la puedo mover!

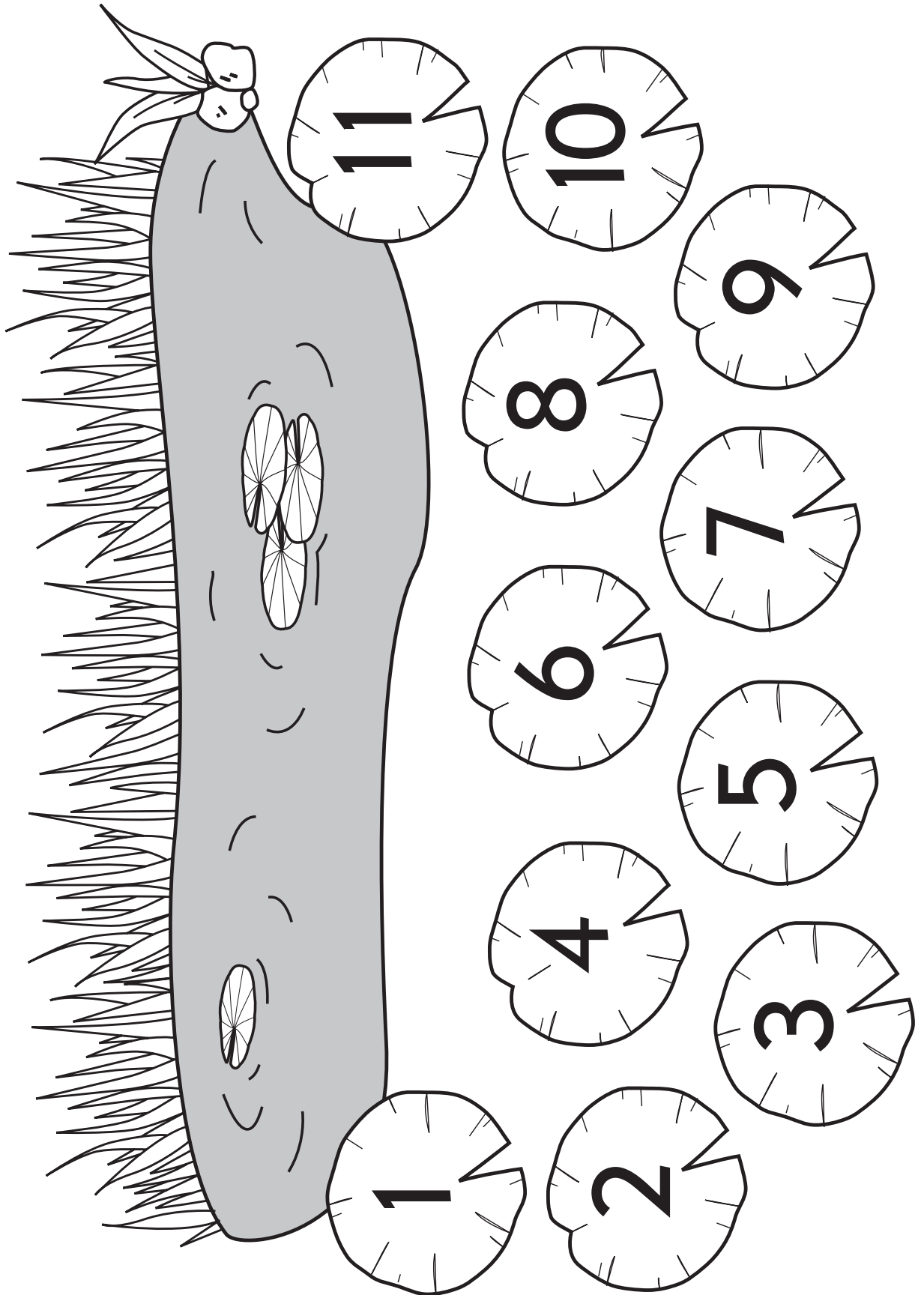
¡Crucemos la laguna! juego de flecha giratoria



¡Crucemos la laguna! juego de flecha giratoria



**¡Crucemos la laguna!** tablero del juego



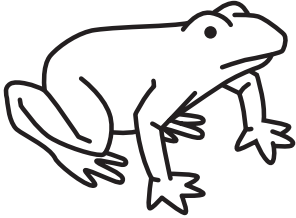
NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Enlace con el hogar no. 11 ★ Hoja de ejercicios

## Resta a salto de rana

Vamos a ver lo rápido que puedes saltar como una rana por toda la hoja de ejercicios con tus crayolas y lápiz, practicando las diferentes estrategias que aprendimos para restar.



Rodea de azul todas las restas de 2 en la hoja. Luego toma tu lápiz y haz las restas. (**Ejemplo**  $16 - 2$ )

Rodea de rojo todas los casos de restar la mitad que hay en la hoja. Luego toma tu lápiz y haz las restas. (**Ejemplo**  $12 - 6$  o  $14 - 7$ )

Rodea de verde todos los casos de quitar 10 que hay en la hoja. Luego toma tu lápiz y haz las restas. (**Ejemplo**  $14 - 10$  o  $19 - 10$ )

Rodea de violeta todos los 1s que se escapan de la hoja. Luego toma tu lápiz y haz las restas. (**Ejemplo**  $13 - 3$  o  $17 - 7$ )

Ahora, ¡a ver si puedes usar las que rodeaste y solucionaste para que te ayuden a resolver las que quedan!

$\begin{array}{r} 10 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 13 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--	--	--	--

$\begin{array}{r} 11 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 16 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 17 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 17 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--	--	---	--

$\begin{array}{r} 13 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 10 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 11 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--	--	---	---

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 11** Hoja de ejercicios (cont.)

$$\begin{array}{r} 16 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 14 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

