

# Enlace con el hogar no. 17 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

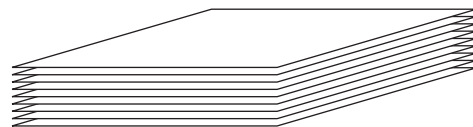
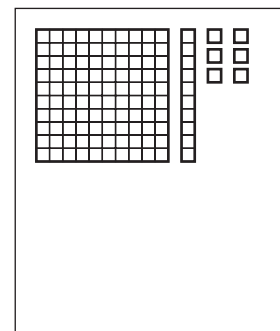
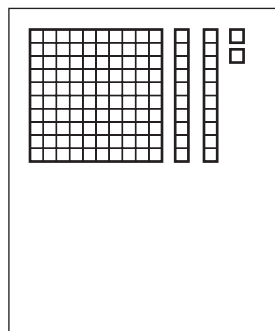
Recién empezamos una unidad nueva en la que usamos números más grandes. Durante las próximas 7 u 8 semanas, los niños continuarán mejorando sus destrezas de leer, escribir y comprender los números hasta el 999. También adquirirán estrategias para sumar y restar números de dos dígitos, escribirán problemas en palabras con números grandes y comenzarán a hacer gráficas y promedios.

A medida que empezamos a usar números mayores de 20 y luego mayores de 100, es muy útil tener un modelo visual—un dibujo—que presenta un poco de información acerca de los números. Encontramos que las piezas en base 10 son muy útiles. Los niños van a usar estas piezas a medida que aprenden a contar, sumar y restar, hasta multiplicar y dividir números de 2 y 3 dígitos. Si bien estas piezas pueden tener el valor que sea que les asignemos, el cuadrado más chico o “unidad” representará al 1 (por ahora). La tira es el 10 y el cuadrado grande o “mat” es el 100. El juego que le pedimos que use esta semana le ayudará a su niño o niña a sentirse a gusto interpretando y comparando las piezas.

## La guerra del valor de lugar

Las reglas del juego

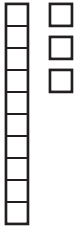
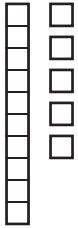
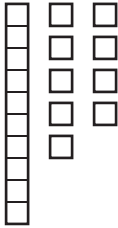
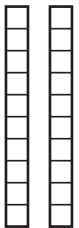
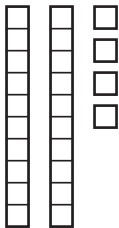
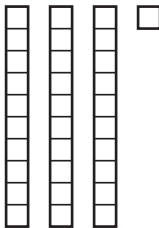
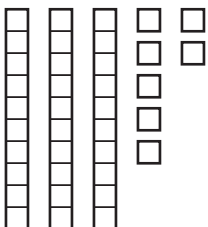
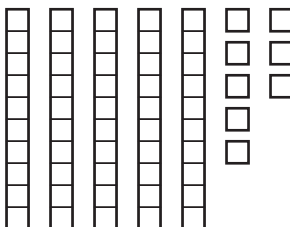
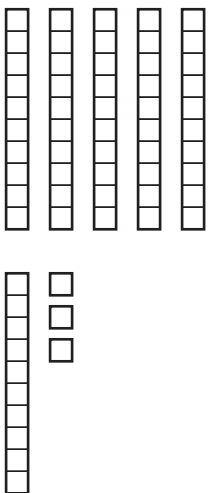
- 1** Recorta las tarjetas de las 3 hojas adjuntas. Mézclalas bien y ponlas en una pila, hacia abajo.
- 2** Túrnense sacado tarjetas e informando cuántas unidades tienen. La persona que tiene la tarjeta que vale más se queda con las dos.
- 3** Continúen hasta que no queden tarjetas. El ganador es el jugador con más tarjetas.
- 4** Mezclen las tarjetas y jueguen otra vez.



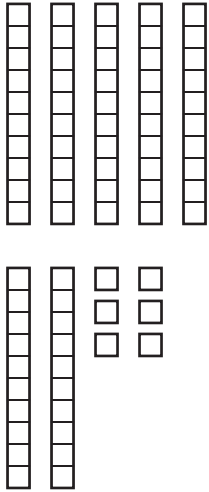
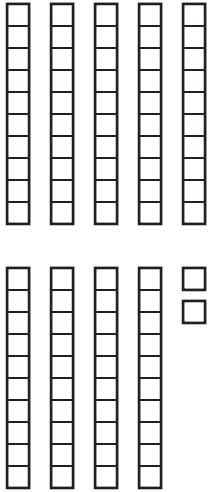
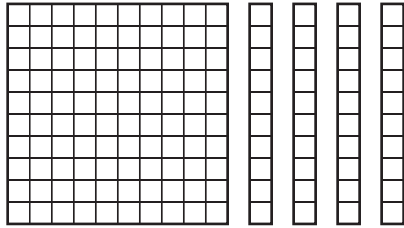
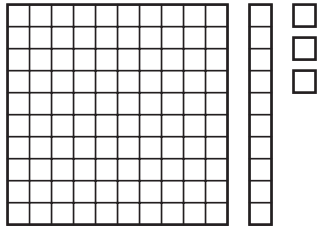
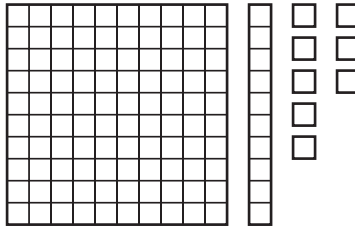
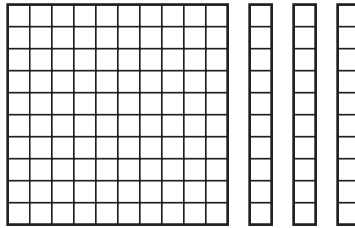
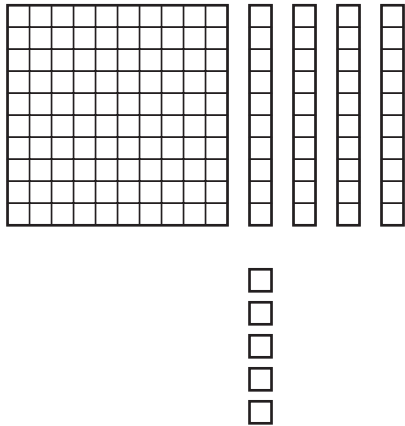
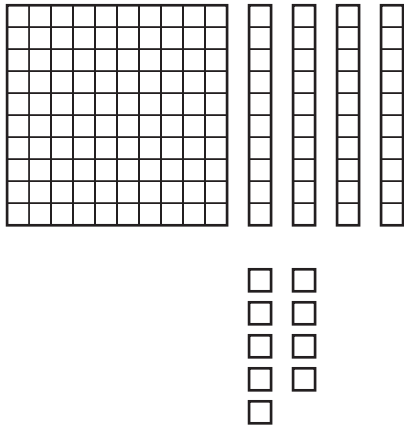
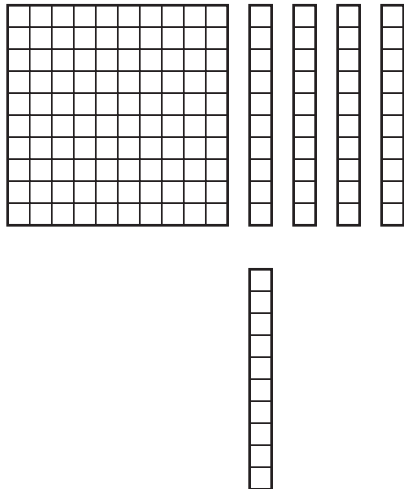
**Niño o niña**  
*Saqué 122, ¿Y tú, papá?*

**Papá** *Yo sólo saqué 116, ¡este par es tuyo!*

# La guerra del valor de lugar—tarjetas del juego, hoja 1

 <p>Esta tarjeta tiene 13 unidades— 1 tira de 10 y tres 1s.</p>		
		
		

# La guerra del valor de lugar—tarjetas del juego, hoja 2



NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

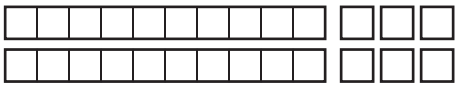
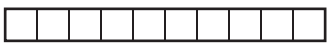

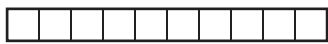

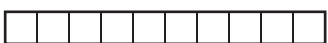

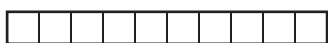
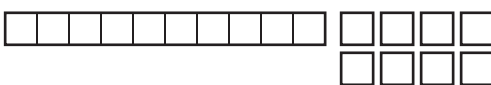
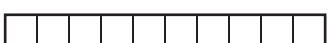
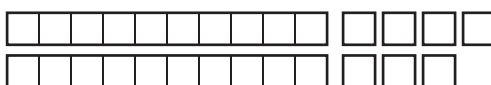
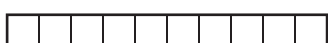
# Enlace con el hogar no. 17 ★ Hoja de ejercicios

## Estamos pensando en números grandes

Toma todas las tarjetas que usaste para jugar La guerra del valor de lugar y ponlas en orden, de menor a mayor. Luego anota los números en orden, en los renglones que siguen. Ya anotamos los primeros 3 números.

<u>13</u>	<u>15</u>	<u>19</u>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Suma.

 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <b>26</b>  <b>+10</b>  <hr style="width: 50px; margin-left: auto;"/> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>	 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <b>32</b>  <b>+10</b>  <hr style="width: 50px; margin-left: auto;"/> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>
 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <b>21</b>  <b>+10</b>  <hr style="width: 50px; margin-left: auto;"/> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>	 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <b>43</b>  <b>+10</b>  <hr style="width: 50px; margin-left: auto;"/> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>
 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <b>18</b>  <b>+10</b>  <hr style="width: 50px; margin-left: auto;"/> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>	 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <b>47</b>  <b>+10</b>  <hr style="width: 50px; margin-left: auto;"/> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div>

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 17** Hoja de ejercicios (cont.)

¿Qué pasa cada vez que le sumas 10 a un número?

---

---

---

---

---

---

---

NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Enlace con el hogar no. 18 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Otra manera muy buena de aprender el valor de lugar es contando dinero. La actividad del enlace con el hogar de la semana Llegar a un *quarter* (25¢), le dará al niño o niña muchas oportunidades de contar de a 1, de a 5 y de a 10, mientras que va probando combinaciones diferentes de monedas que suman hasta 25¢. Si el juego les resulta conocido, es porque es una variación del juego Llegar a la suma.

### Llegar a un *quarter*



#### Las reglas del juego

- 1 Recorten las tarjetas de las 2 hojas adjuntas. Mézclenlas bien y pónganlas en una pila, hacia abajo.
- 2 Una vez que esté listo el mazo, túrnense sacando tarjetas y poniéndolas hacia arriba junto al mazo. El propósito del juego es combinar las tarjetas para llegar a 25¢. Si sacan una tarjeta que tiene un *dime* y cuatro *pennies*, deben ponerla hacia arriba junto al mazo, para que o tú o tu compañero de juego puedan usarla si la necesitan. (Una vez que una tarjeta está hacia arriba, es “propiedad de todos”.) Si luego tu compañero saca una tarjeta que tiene un *dime* y un *penny*, la puede combinar con tu tarjeta para llegar a 25¢ y quedarse las dos tarjetas.
- 3 Continúen jugando y turnándose hasta que no queden más tarjetas que se puedan combinar para llegar a 25¢. Deben recordar que a nadie le tocan más turnos que al otro, por ejemplo, si “ganas” un par de tarjetas, el turno

siguiente es de tu compañero de todos modos. También es importante que se den cuenta que normalmente se necesitan más de 2 tarjetas para llegar a 25¢—¡a veces se necesitan 4 ó 5 tarjetas! Cada vez que se saca una tarjeta nueva tú y tu compañero tendrán que trabajar juntos para contar el dinero. A veces no es fácil encontrar las combinaciones de tarjetas de monedas que llegan exactamente a 25¢.

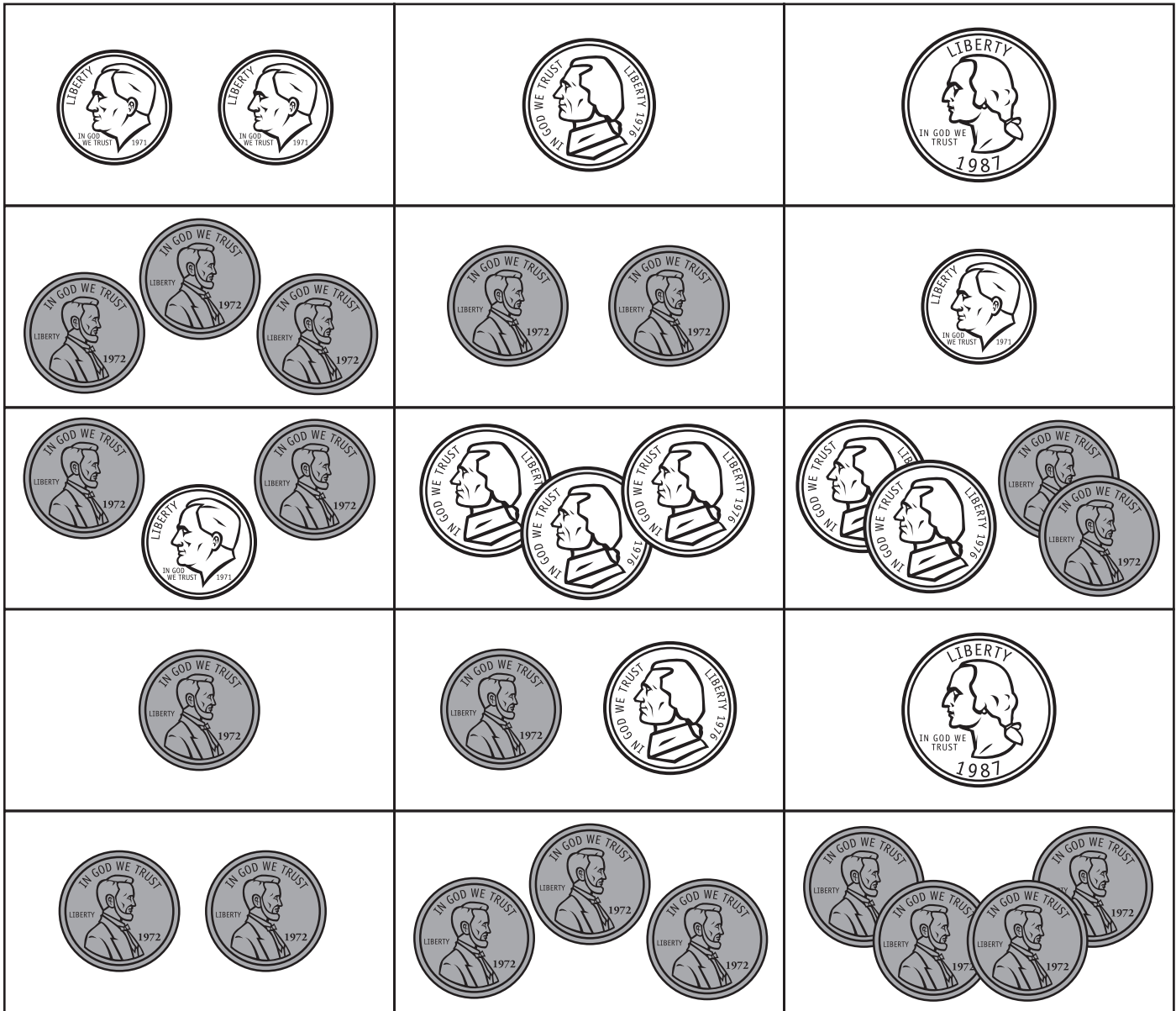
- 4 Cuando hayan usado todas las tarjetas que pueden usar, cuenten las tarjetas para decidir quién es el ganador. Es posible que queden tarjetas sin usar al final, ya que no se las puede combinar para llegar a 25¢.



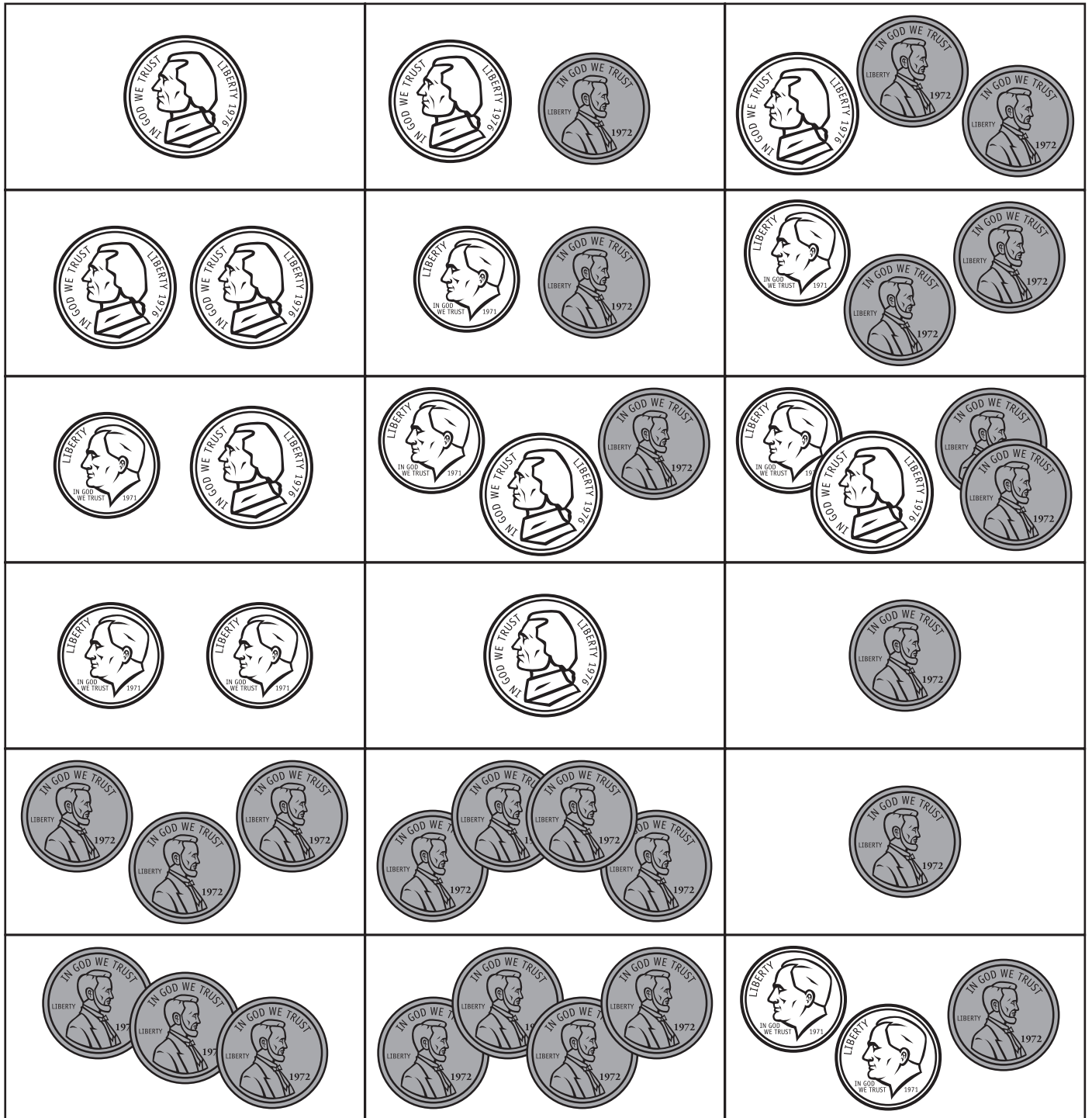
**Niño o niña** ¡Te toca a ti, mamá!

**Mamá** ¡Ojalá saque una tarjeta con 9¢!

# Llegar a un *quarter* tarjetas, hoja 1



# Llegar a un *quarter* tarjetas, hoja 2



# Enlace con el hogar no. 18 ★ Hoja de ejercicios

## Suma y resta de a 10

Resta

$\begin{array}{r} 27 \\ -10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 33 \\ -10 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 25 \\ -10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 46 \\ -10 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 18 \\ -10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 34 \\ -10 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 23 \\ -10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 31 \\ -10 \\ \hline \end{array}$

¿Qué pasa siempre que le restas 10 a un número?

---



---



---

Practica la suma de a 10.

$\begin{array}{r} 24 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 35 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 17 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 65 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 28 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 30 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 12 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---	---	---	---

NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

## Enlace con el hogar no. 19 ★ Actividad

### ¡25¢ o perdemos!

Las reglas del juego

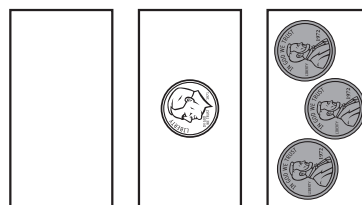
**1** Recorta las tarjetas de la hoja adjunta. Mézclalas bien y ponlas en una pila, hacia abajo.

**2** Saca una tarjeta de arriba de la pila, échale una miradita, y ponla hacia abajo, así tu compañero de juego no puede verla. Ahora haz que tu compañero haga lo mismo.

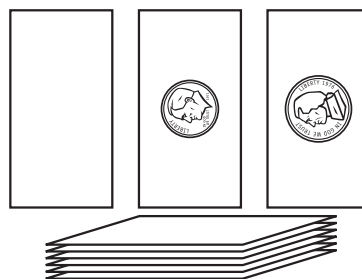
**3** Una vez que cada jugador haya sacado su primera tarjeta, decidan si quieren sacar más tarjetas para ver si se pueden acercar más a 25¢ sin pasarse. Si deciden sacar más tarjetas, túrnense poniéndolas arriba de la pila hasta que ninguno quiera más tarjetas. No pueden sacar más de 4 y deben poner todas las tarjetas que saquen hacia arriba, para que los dos jugadores puedan verlas (¡Sí, puedes echarle una miradita a tu primera tarjeta si te olvidas lo que tiene!)

**4** Después que los dos jugadores hayan sacado todas las tarjetas que van a sacar, deben poner la primera tarjeta que sacaron hacia arriba e informar al otro jugador de su total. La persona cuyo total llega más cerca de 25¢ sin pasarse gana el primer partido. Si los dos se pasan de 25¢, pierden los dos.

**5** Después de cada partido, escribe una frase numérica acerca de las tarjetas que sacaste en uno de los cuadros al dorso de esta hoja. Por ejemplo, supón que la primera tarjeta que sacaste en el primer partido fue un *dime*. Luego decidiste sacar otra tarjeta para llegar más cerca de 25¢. La tarjeta que sacaste entonces tenía un *nickel* y 2 *pennies*. Como eso no te pareció suficiente, sacaste otra tarjeta y sacaste 3¢. Tu total era 20¢. Tu compañero de juego sacó un *dime* y 3 *pennies*, un *nickel* y después 4¢, o sea 22¢ en total. En ese caso escribirías  $10¢ + 7¢ + 3¢ = 20¢$  en tu cuadro del primer partido. Tu compañero escribiría  $13¢ + 5¢ + 4¢ = 22¢$  en su cuadro del primer partido, y lo rodearían porque el total es el más cerca de 25¢ sin pasarse.



**Hermana** No voy a sacar más tarjetas ¡la tarjeta que tengo oculta tiene un dime!



**Niño o niña** Necesito otra tarjeta, ¡sólo tengo 2 centavos en mi tarjeta oculta!

(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 19 Actividad (cont.)

Resultado del primer partido

		
--	---	--

yo

mi compañero de juego

Resultado del segundo partido

		
--	---	--

yo

mi compañero de juego

Resultado del tercer partido

		
--	---	--

yo

mi compañero de juego

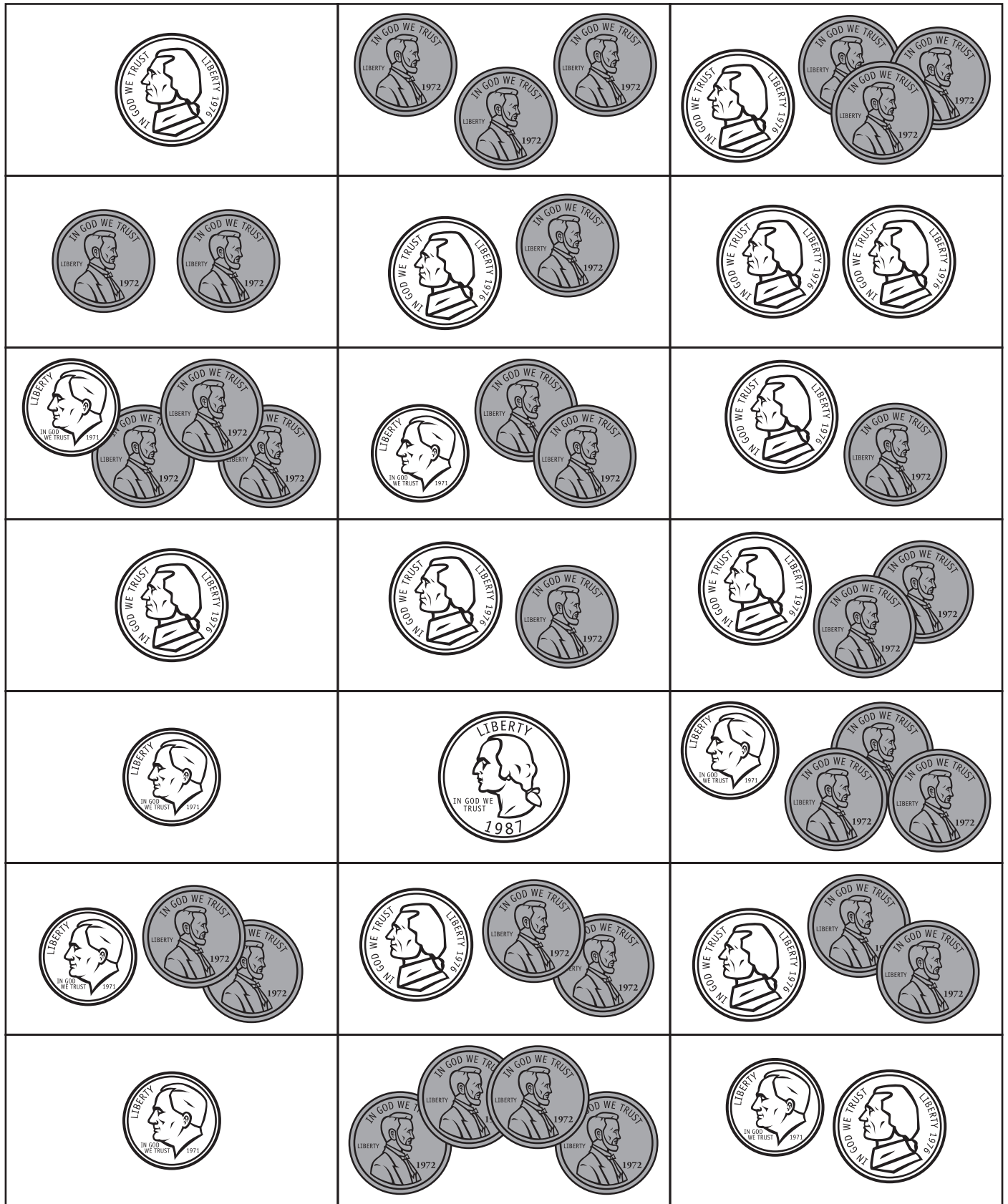
Resultado del cuarto partido

		
--	---	--

yo

mi compañero de juego

# ¡25¢ o perdemos! tarjetas



# Enlace con el hogar no. 19 ★ Hoja de ejercicios



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO




Desde hace como una semana los niños han estado presentando y resolviendo problemas en forma de cuentos acerca de regalos y paquetes. En estos problemas en forma de cuentos las personas hacen y reciben regalos por varios motivos. O son regalos individuales o vienen en paquetes de 10. El reto para los niños ha sido el de pensar y trabajar en grupos de 10 en vez de contar uno por uno para resolver los problemas. Si el problema hace necesario que se sumen 16 y 28 regalos, les decimos que pueden sacar 16 marcas para llevar la cuenta, 28 más, y luego contarlos todos. Siempre resulta bien. Pero es mucho más rápido y más fácil trabajar de a 10 y de a 1. Nuevamente, hay muchas maneras diferentes de llegar a la misma respuesta, pero algunos métodos son más eficaces que otros. Les pedimos que observen las estrategias que su niño usa para resolver problemas y si insiste en contar todo de a 1, trate de alentarle para que lo haga de otras formas.

## Resolución de problemas de cuentos de regalos y paquetes



Lee los problemas de cuentos de regalos y paquetes en esta hoja y en la siguiente y elige por lo menos 4 para resolver. Luego empieza a trabajar. Recuerda que la solución no es suficiente. Tienes que demostrar la forma en la que resolviste cada uno de los problemas usando dibujos, números y/o palabras. Siempre que puedas, trabaja de a 10 en vez de a 1.

**Ejemplo** *se va a hacer una enorme fiesta de cumpleaños para los trillizos. Hay 33 regalos en la mesa. Si los comparten por igual, ¿cuántos regalos hay para cada uno?*

10	10	10		Le tocan 10 a cada uno y 1 más. 11 para cada uno.
				$11 + 11 + 11 = 33$

**1** Era el 29 de junio, el cumpleaños de Vincent. Había 12 regalos en el estante de la chimenea y 23 sobre la mesa. ¿Cuántos regalos en total?

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 19** Hoja de ejercicios (cont.)

**2** Era el cumpleaños de Jake y de Sam. Había 26 regalos; Jake y Sam querían dividirlos, mitad y mitad, pero no sabían cómo hacerlo, ¿puedes ayudarlos?

**3** Era el 24 de abril, el cumpleaños de mi hermana. Vinieron 6 niños a su fiesta. La fiesta fue en *Chuck E Cheese*. Cada uno de los niños trajo 10 regalos. Mi mamá le hizo 2 regalos. ¿Cuántos regalos le hicieron en total?

**4** Hoy cumple 18 años Briana. Sabe que hay 18 regalos en el clóset y 23 debajo de la mesa. Briana quiere saber cuántos hay en total.

**5** Dan hizo una fiesta para el día de San Valentín. Había 24 regalos en el clóset y 23 sobre la mesa. Luego alguien abrió 12 de los regalos. ¿Cuántos quedan sin abrir?

(Continúa.)

**Enlace con el hogar no. 19** Hoja de ejercicios (cont.)

**6** Era el día de la gran fiesta de Jessie. Jessie dijo que fuéramos a las 8. Uno de sus amigos espió por la ventana. Miró que sólo había 13 regalos. Jessie dijo que se suponía que había 42 regalos. ¿Cuántos regalos estaban en el clóset?

**7** Taylor cumplía 8 años y había 47 regalos. Cada niño trajo 10 regalos excepto por 3 niños que trajeron 5 regalos cada uno, y 2 niños que trajeron 1 regalo cada uno. ¿Cuántos niños fueron a la fiesta de Taylor?

# Enlace con el hogar no. 20 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El triple giro en base diez es una estrategia más fácil de lo que parece y ayuda a los niños a establecer un conocimiento firme de los números de tres dígitos. El niño o niña ya jugó en la escuela y le agradecería mostrarle cómo se juega. O quizás le guste más ganarle hasta que Ud. “aprenda”.

### Triple giro en base diez

Las reglas del juego

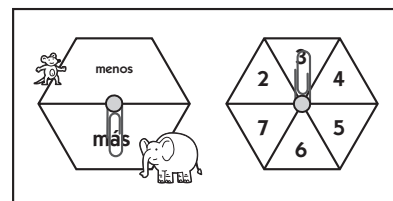
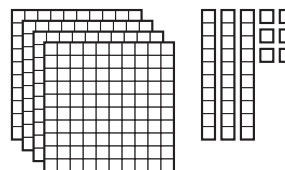
**1** Recorten las piezas en base diez de las 2 hojas adjuntas. Luego tomen la hoja de ejercicios de la semana, la que tiene un lugar para anotar los resultados del juego, y ya pueden jugar.

**2** Giren el juego de flecha giratoria de Más/Menos para decidir si van a jugar el primer partido a “más” o a “menos”. Indiquen cuál van a jugar rodeando la palabra debida en la parte de arriba de la hoja para anotar los resultados.

**3** Van a girar 3 veces cada uno, alternándose. Tienen que girar una vez para los 100es (las piezas llamadas *mats*), una vez para los 10es (las piezas llamadas *strips* o tiras) y una vez para el 1 (unidades). Tienen que usar un giro para cada tipo de dígito en sus tres giros (por ejemplo, no pueden usar dos de los giros para los 100es y no tener giros para el 1.) Cada vez que giras y decides cuál va a ser el tipo de dígito que vas a usar, debes tomar esa cantidad de piezas en base diez y ponerlas delante tuyo de a una. Una vez que tú y tu compañero de juego hayan tomado sus 3 turnos

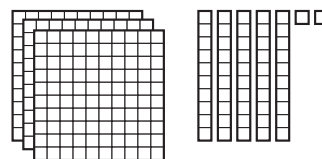
cada uno, deberían tener delante algunas *mats*, algunas *strips* y algunas unidades.

jugador  
no. 1



el último giro del jugador no. 2

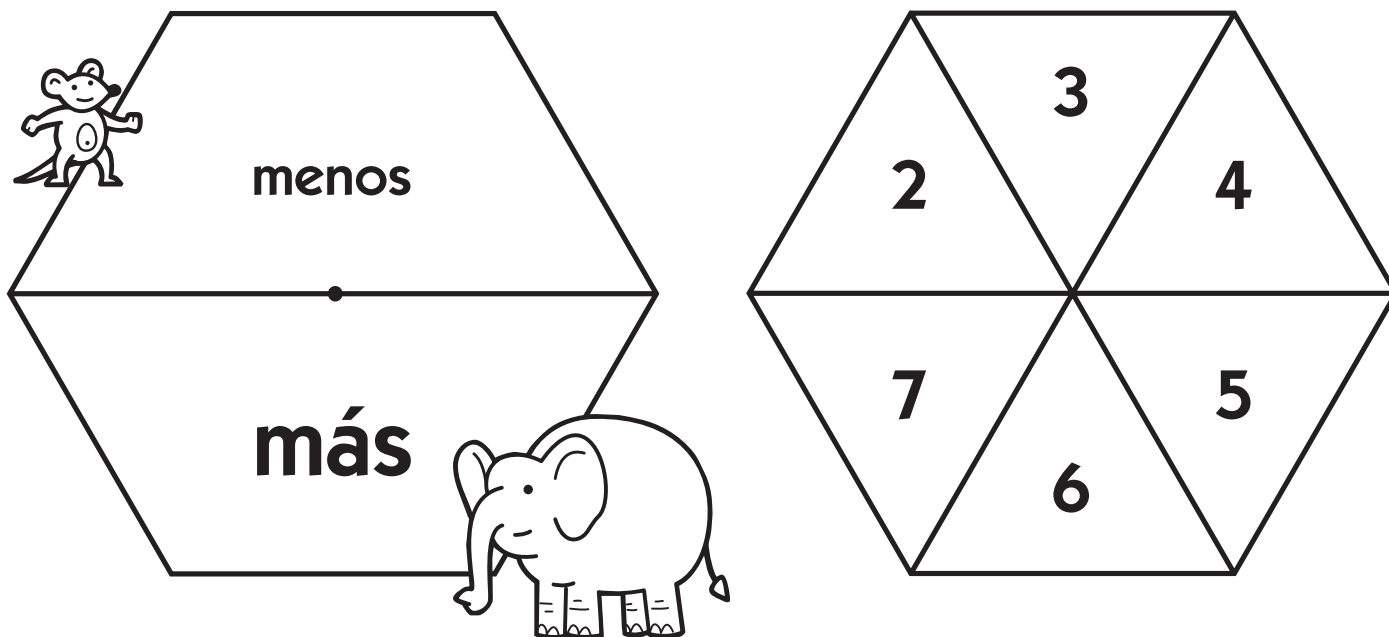
jugador  
no. 2



*O, caray, ¡lástima que no saqué ese 5 para 100es en vez de para 10es!*

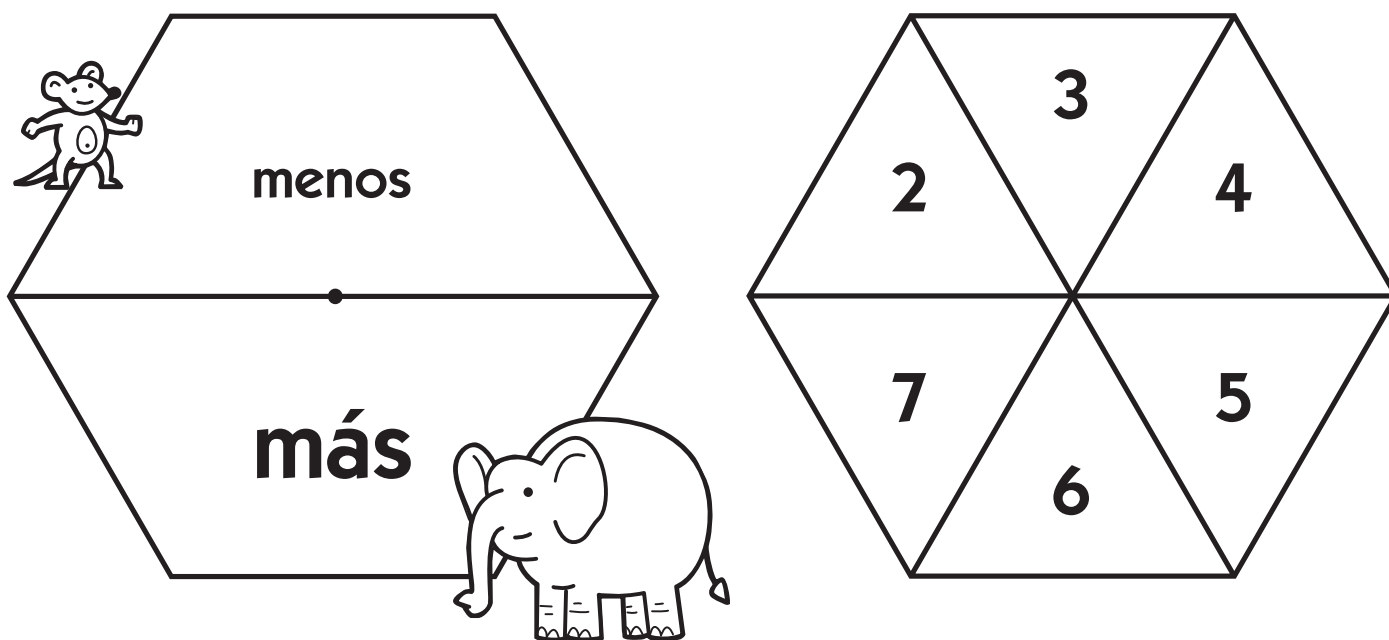
**4** Después que tú y tu compañero de juego usaron los tres giros cada uno, junten sus piezas en base 10 y cuenten los totales que sacaron, luego se turnan anotando los resultados en la hoja de ejercicios. Luego vuelvan a jugar. Recuerden que deben girar el juego de flecha giratoria de Más/Menos antes de cada partido para saber si juegan por más o por menos.

## Triple giro en base diez juego de flecha giratoria



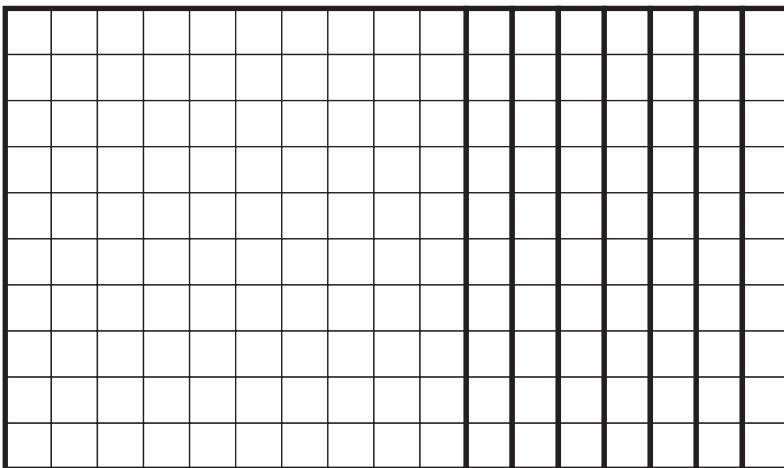
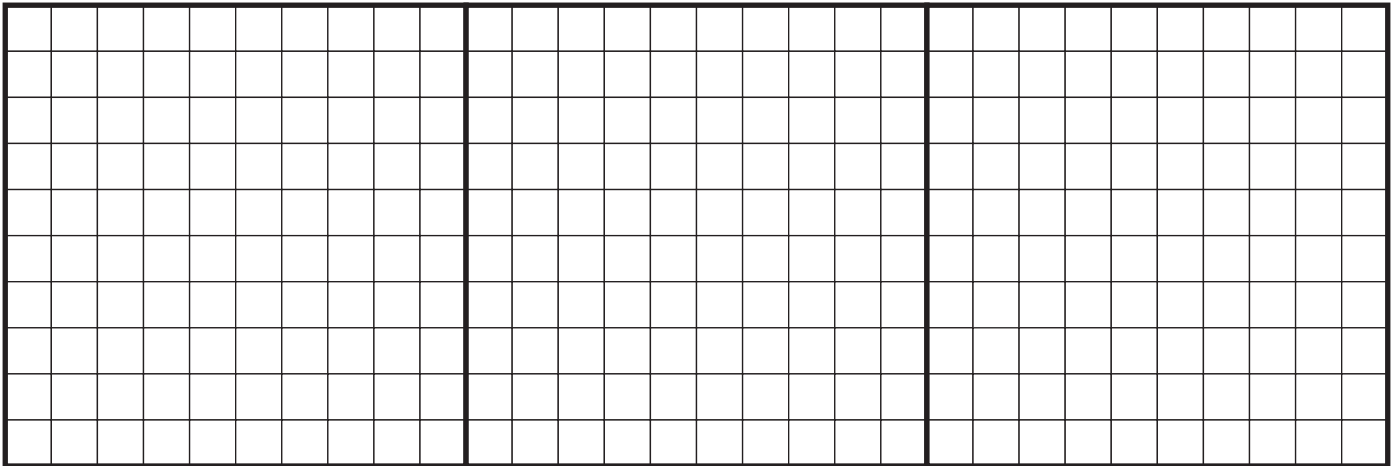
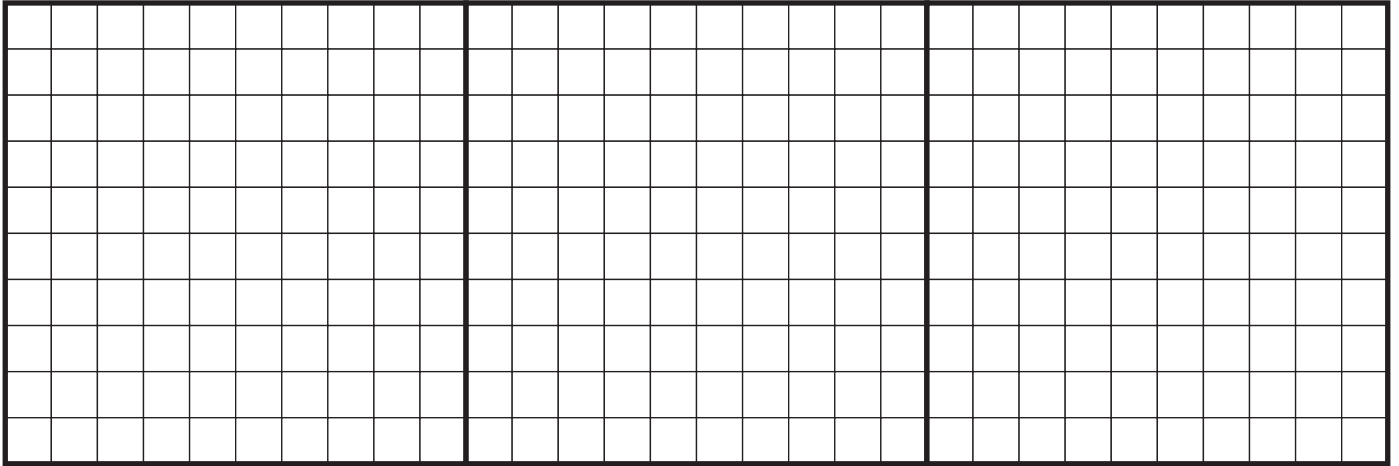
---

## Triple giro en base diez juego de flecha giratoria



# Triple giro en base diez piezas

Recorten por las líneas más oscuras








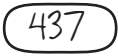



NOMBRE \_\_\_\_\_


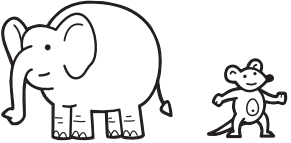
FECHA \_\_\_\_\_

# Enlace con el hogar no. 20 ★ Hoja de ejercicios

## El triple giro y más


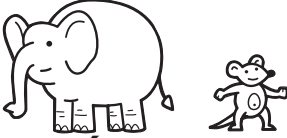
Lleva el tanto de los resultados de tus partidos del juego Triple giro en base diez dibujando lo que sacaste cada vez y escribiendo tu tanto. Tienes que indicar si jugaron a más o a menos cada vez, y no te olvides de rodear al ganador (fíjate en el ejemplo que sigue).


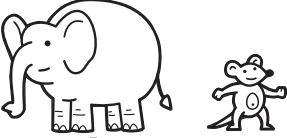
<b>EJEMPLO</b>  <span style="margin-left: 100px;">¿jugaron a</span>  <span style="margin-left: 100px;"><b>más o menos?</b></span>			
<b>100's</b> 	<b>10's</b> 	<b>1's</b> 	<b>mi tanto</b> ★ 
			<b>el tanto de mi compañero de juego</b> 352

 <span style="margin-left: 100px;">¿jugaron a</span>  <span style="margin-left: 100px;"><b>más o menos?</b></span>			
<b>100's</b>	<b>10's</b>	<b>1's</b>	<b>mi tanto</b>
			<b>el tanto de mi compañero de juego</b>

(Continúa al dorso)

Enlace con el hogar no. 20 Hoja de ejercicios (cont.)

	¿jugaron a		más o menos?
100's	10's	1's	mi tanto
			el tanto de mi compañero de juego

	¿jugaron a		más o menos?
100's	10's	1's	mi tanto
			el tanto de mi compañero de juego

Rodea el número más grande de cada par de números.

<b>351      315</b>
---------------------

<b>437      473</b>
---------------------

<b>103      112</b>
---------------------

<b>200      198</b>
---------------------



# Enlace con el hogar no. 21 ★ Actividad



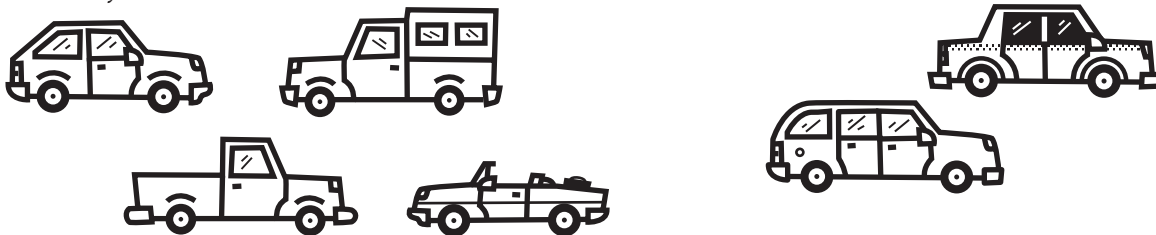
## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Durante los últimos días estuvimos aprendiendo más acerca de la lectura, interpretación y elaboración de gráficas. En la presente actividad de Enlace con el hogar le pedimos que ayude a su niño o niña a buscar una colección de algún tipo, a agrupar la colección de varias maneras diferentes y a elaborar una gráfica al respecto. Pueden usar una colección de cosas que su niño o niña ya tenga desde hace un tiempo—tarjetas de deportistas, timbres de correos, pegatinas, piedras, conchas, autos de juguete, figuras para jugar, muñecas; hay todo tipo de cosas que los niños andan acumulando todo el tiempo. Sea lo que sea, la colección debe ser un juego de cosas similares que no sean ni menos de 30 ni más de 100. Si acaban de limpiar la casa a fondo o se han cambiado de domicilio o si, simplemente, su niño o niña no colecciona nada, no se preocupe. Pueden usar una colección de botones, tuercas y tornillos, llaves, tapas de botellas, u otros artículos pequeños que encuentren en la casa. Una vez que hayan encontrado una colección juntos, ¡están listos para jugar!

## Agrupación de una colección

Busca una colección de algún tipo por la casa. Puede ser casi cualquier cosa—piedras, conchas, figuras para jugar, botones, tuercas y tornillos, timbres de correos, tarjetas de deportistas, etcétera. La colección que uses para esta tarea debe tener entre 30 y 100 artículos. Una vez que decidas cuál será tu colección, trabaja con alguien de la familia para agruparla de todas las maneras diferentes que se te ocurran. Anota tus ideas a continuación.

**Aquí hay un ejemplo** Supongamos que decido agrupar mi colección de autitos. Los puedo agrupar en los de 2 y los de 4 puertas, como hice en el dibujo siguiente (¡no hay sitio para mostrarles los 30!). O los puedo agrupar por color, tamaño, marca, tipo, etcétera, etcétera. Trata de ver si puedes agrupar tu colección en por lo menos 10 maneras diferentes.



“de 2 puertas”

“de 4 puertas”

de 2 y de 4 puertas

(Continúa al dorso.)



## Enlace con el hogar no. 21 ★ Hoja de ejercicios

### Cómo hacer gráficas de una colección



Fíjate en todas las formas en las que agrupaste tu colección. Ahora elige la que te guste más y haz una gráfica al respecto al dorso de esta hoja. Por ejemplo, si estabas trabajando con tu colección de conchas y decidiste agruparlas según las marcas que tienen (lisas, con manchas, rayadas, y con espirales), en ese caso tu gráfica sería acerca de eso. A continuación, algunas cosas que debes tener en mente al elaborar tu gráfica:

- 1** Usa la forma para gráficas al dorso de esta hoja. No tienes que marcar todas las columnas si no las vas a necesitar, pero sí debes marcar todas las columnas que uses.
- 2** Si en cualquier grupo que uses tienes más de 10 artículos, cada uno de los cuadros de tu gráfica debe representar más de 1. Cada cuadro puede representar 2, 5 y hasta 10, lo que depende de la cantidad de cosas que debes poner en la gráfica. No te olvides de anotar los números correspondientes en los cuadros del lado izquierdo de la gráfica, así sabemos cuánto representa cada una.
- 3** No te olvides de ponerle el nombre a la gráfica, así sabemos de qué se trata.

(Continúa al dorso.)

Nombre de la gráfica \_\_\_\_\_

<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						

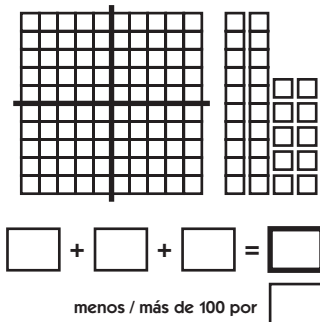
-----

# Enlace con el hogar no. 22 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Llegar a 100 es un juego muy divertido que les brinda a los niños la oportunidad de sumar números que tienen dos dígitos o cifras. También ayuda a los niños a usar modelos visuales para darse cuenta de las diferencias. La hoja para anotar los resultados es como la de la derecha, y el propósito del juego es ser la persona que pinta la cantidad de cuadritos más cerca de 100. Al contrario de otros juegos que hemos jugado últimamente, no importa si se pasan de 100. Si sacan 105 le ganan al que sacó 92 porque sólo se diferencia en 5 y no en 8.



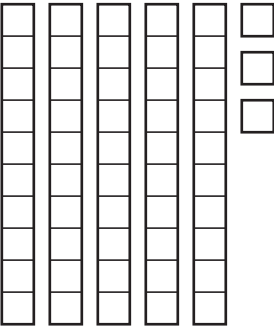
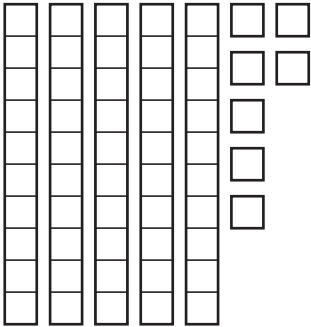
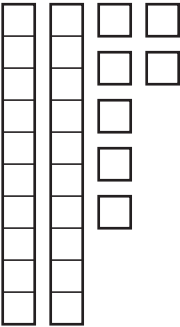
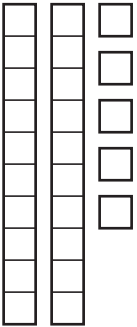
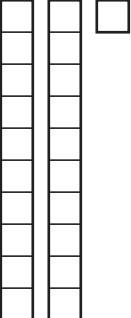
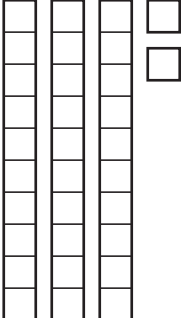
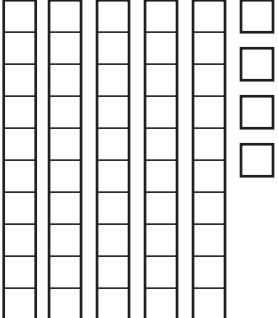
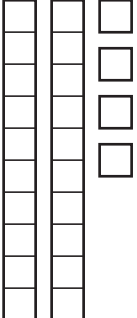
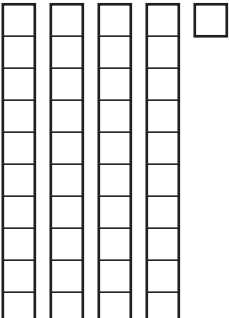
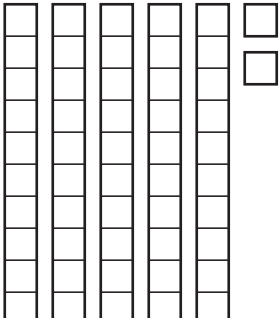
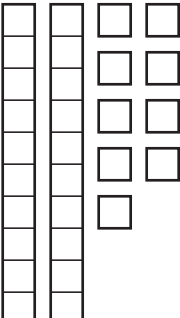
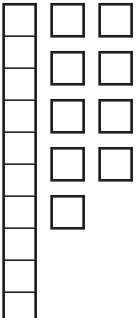
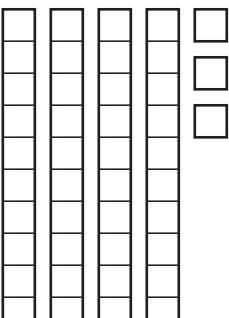
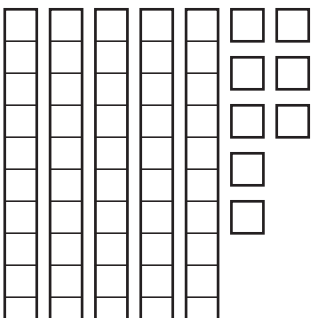
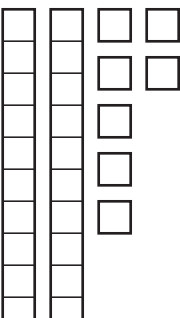
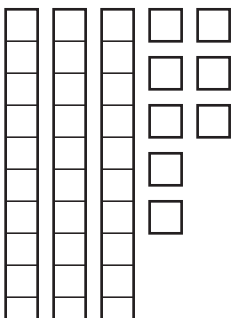
## Llegar a 100

Van a necesitar crayolas, marcadores o lápices de colores de colores diferentes para jugar.

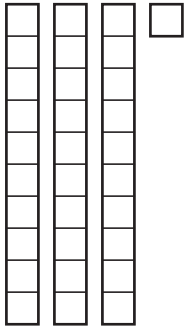
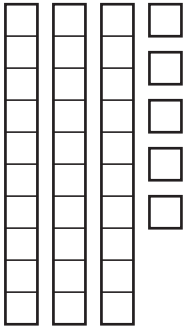
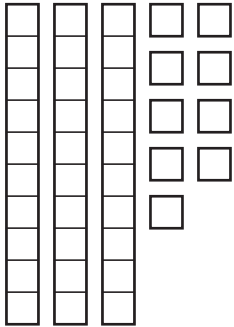
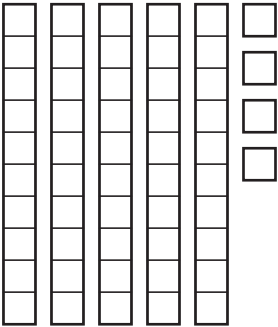
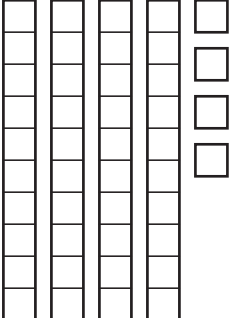
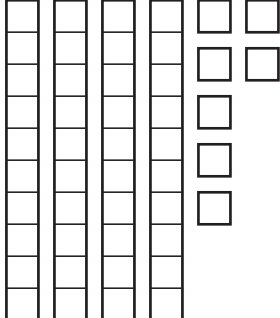
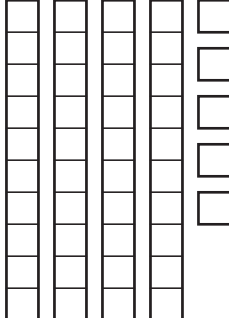
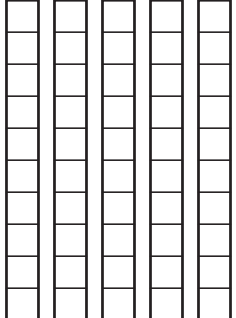
Las reglas del juego

- 1** Recorta las tarjetas de las dos hojas adjuntas, mézclalas bien y ponlas en una pila, hacia abajo.
- 2** Cuando tengas listo el mazo, toma 2 tarjetas y ponlas hacia arriba. Tu compañero de juego debe hacer lo mismo. Anota los 2 números en los cuadros debajo de la cuadrícula de 100es y pinta las cantidades en tu cuadrícula. Tienes que usar un color diferente para cada número. También debes terminar de completar toda la cuadrícula de 100es antes de empezar a usar los 10es y los 1s que están a la derecha de la cuadrícula. (Hay muchas formas diferentes de pintar las cantidades que traen las tarjetas que saques, pero lo más fácil parece ser pintar primero los 10es y después los 1s.)
- 3** Decide si quieres sacar la tercer tarjeta o no. Si estás muy cerca de 100, quizás prefieras quedarte así, sin sacar. Si todavía te falta bastante, quizás decidas sacar la tercer tarjeta (3 tarjetas son el máximo que puedes sacar). Recuerda que debes completar toda la cuadrícula de 100 antes de usar los 10es y 1s a la derecha. Sólo están ahí por si te pasas de 100.
- 4** Anota tus resultados en los cuadros debajo de la cuadrícula que has estado pintando y haz que tu compañero de juego anote sus resultados en la misma hoja. Compáralos para ver quién llegó más cerca de 100, ya sea de más o de menos. Rodea al ganador, voltea la hoja y vuelve a jugar.

# Llegar a 100 tarjetas, hoja 1

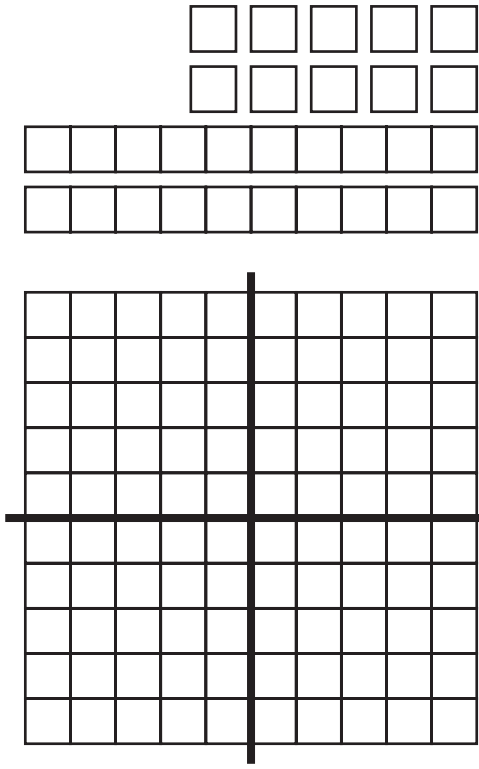
			
			
			
			

# Llegar a 100 tarjetas, hoja 2

 <p>Three tens rods and three ones units.</p>	 <p>Three tens rods and four ones units.</p>	 <p>Three tens rods and five ones units.</p>	 <p>Three tens rods and six ones units.</p>
 <p>Three tens rods and seven ones units.</p>	 <p>Three tens rods and eight ones units.</p>	 <p>Three tens rods and nine ones units.</p>	 <p>Four tens rods.</p>

NOMBRE \_\_\_\_\_

**¡Llegar a 100! ¿de más o de menos? Vean la diferencia** hoja para anotar los resultados



$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

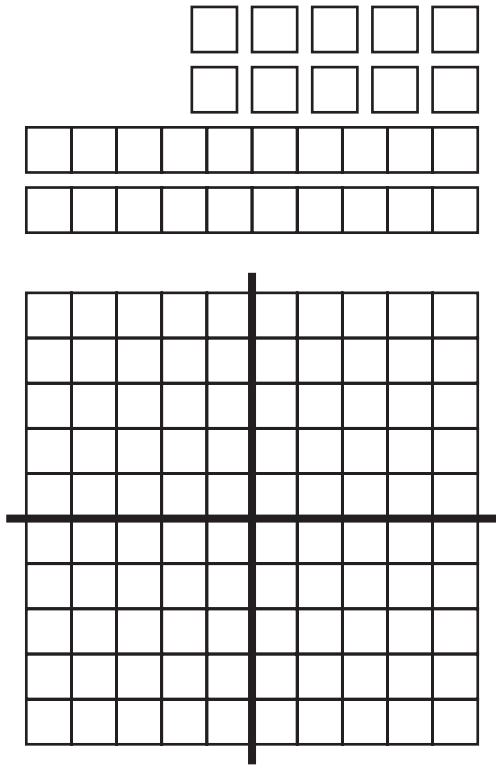
$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

**Mi compañero de juego sacó más / menos de 100 por**

(rodea lo que corresponda)

NOMBRE \_\_\_\_\_

**¡Llegar a 100! ¿de más o de menos? Vean la diferencia** hoja para anotar los resultados



$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

$$\boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

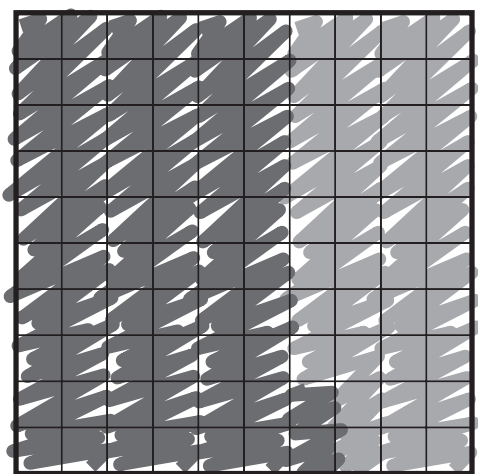
**Saqué más / menos de 100 por**

(rodea lo que corresponda)

# Enlace con el hogar 22 ★ Hoja de ejercicios

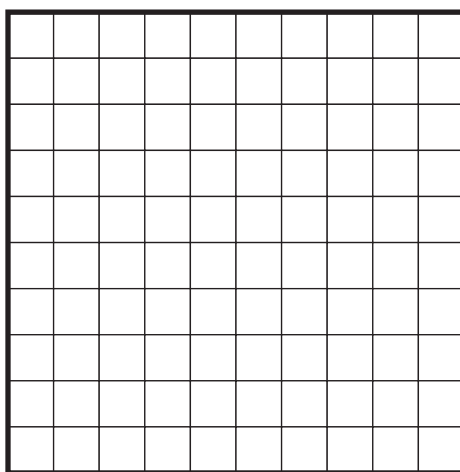
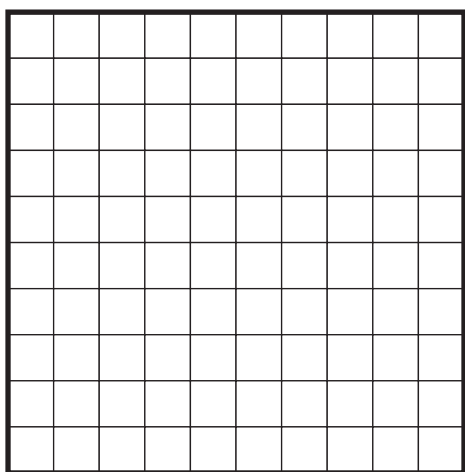
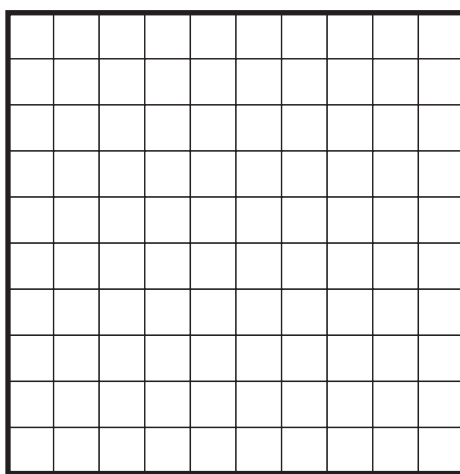
## ¿De cuántas maneras diferentes puedes llegar a 100?

¿Cuántas maneras diferentes de llegar a 100 se te ocurren? Primero pinta una cuadrícula con dos colores diferentes y anota las cantidades que pintaste. Hazlo 3 veces. Luego escribe todas las demás frases numéricas de 100 que se te ocurran en el dorso de la hoja. Puedes sumar, restar, multiplicar y dividir. Trata de hacerlo de 20 maneras diferentes como mínimo.



$62 + 38 = 100$

---



(Continúa al dorso.)

Enlace con el hogar no. 22 Hoja de ejercicios (cont.)

Ahora tú escribes más frases numéricas de 100.

$$101 - 1 = 100$$

$$10 \times 10 = 100$$

# Enlace con el hogar no. 23 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Una de las cosas más difíciles que tienen que aprender los niños de primaria es la resta de números con dos dígitos.  $45 - 12$  es fácil, pero  $52 - 17$  puede hacerseles muy difícil. A la mayoría de nosotros simplemente nos enseñaron una manera de hacer la operación, pero casi todos los maestros o maestras de tercer y cuarto grado les dirían que les lleva mucho tiempo volver a enseñarles a los niños que nunca entendieron lo que estaban haciendo para empezar. La “carrera” de 100 a 0 les ayuda a los niños a entender la resta de números de dos números dígitos. Es un juego en el que todos los jugadores empiezan con un *mat* (como una cuadrícula) de 100 unidades en base 10. Cada vez que uno gira, saca unidades de su colección, hasta que alguien llega a 0. Muchas veces es muy fácil, y otras la operación se complica. Cuando la situación es tal que se deben restar 16 unidades de una colección de 71, muchos niños sacan 10 primero y luego como que no entienden de dónde sacar los otros 6. Algunos piden “cambiar” un 10 por diez 1s, para poder entonces sacar 6. Otros sacan un 10 y luego toman 4 unidades, pues es el “cambio” que les quedó. Unos pocos simplemente no están seguros de lo que deben hacer y si su niño es uno de ellos, tendrá que ayudarlo o ayudarla. Deberían contar con volver a jugar muchas veces, porque así los niños aprenden mucho más sobre el valor de lugar.

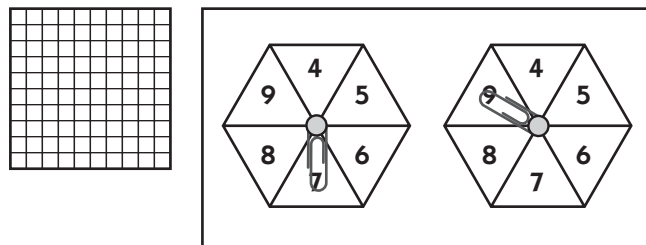
## La carrera de 100 a 0

Las reglas del juego

**1** Recorten las piezas en base diez de la hoja adjunta. Divídanlas igualmente de tal modo que cada uno tenga 1 *mat* (cuadrícula de 100), 10 *strips* (tiras), y 20 unidades. Luego pongan la *mat* de 100 frente a cada uno, y conserven las otras piezas para cambiarlas cuando sea necesario.

**2** Túrnense girando las flechas giratorias, sumando los 2 números, y quitando de su colección la cantidad de unidades que indiquen. Tendrán que hacer trueques cada 2 ó 3 turnos, empezando por cambiar la *mat* por 10 *strips*. Esto puede crear bastante confusión, y si se le hace difícil a su niño o niña, jueguen con 1 sola flecha giratoria en vez de 2 un par de veces.

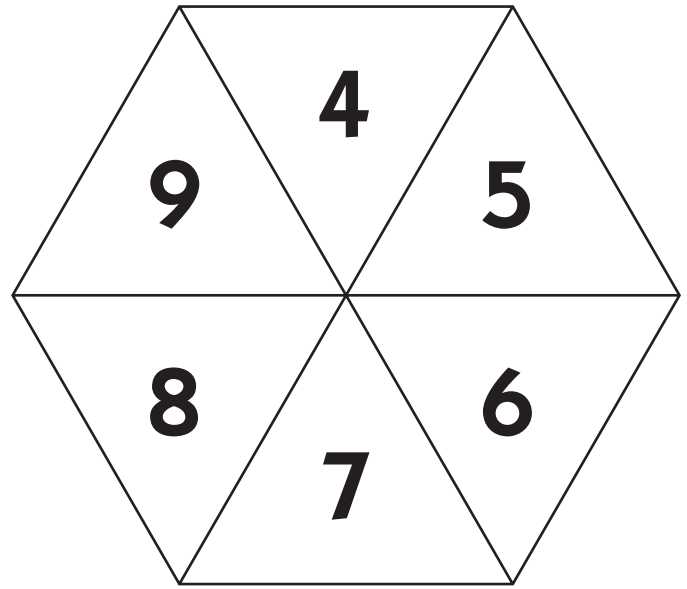
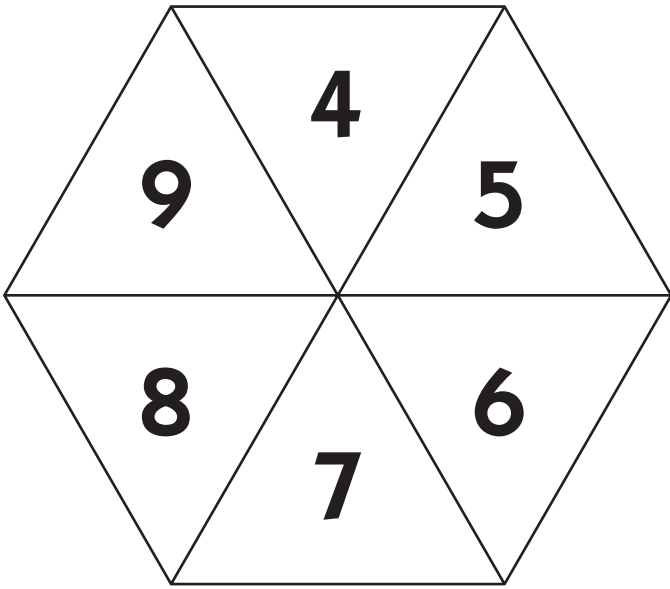
**3** Continúen jugando en reversa, girando, sumando y quitando piezas de sus colecciones. Para ganar tienen que “salir” exactamente. O sea, cuando sólo les queden 6 unidades, deben dar con la diferencia entre los 2 números que saquen al girar, en vez de la suma. Por ejemplo, si alguien saca un 7 y un 5, el tanto para ese turno será 2 en vez de 12. El primero en llegar exactamente a 0, gana el partido.



**Niño o niña** Saqué  $7 + 9$ . Es 16. ¿Cómo puedo quitar 16 de mi “mat”?

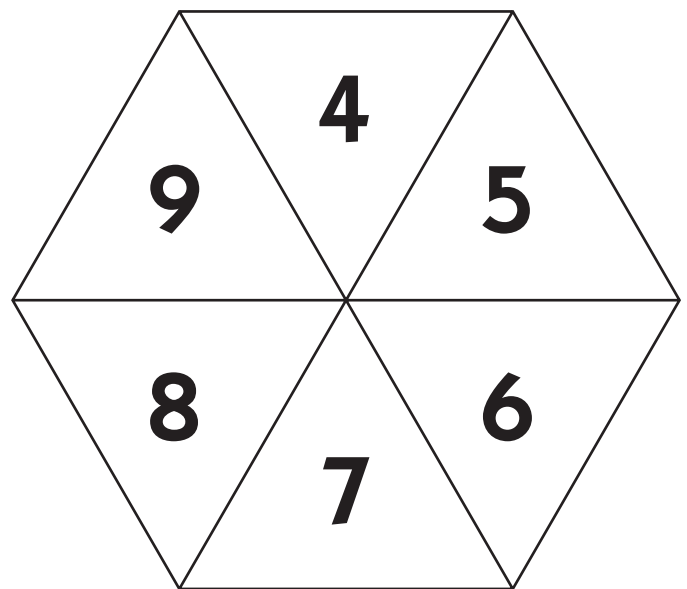
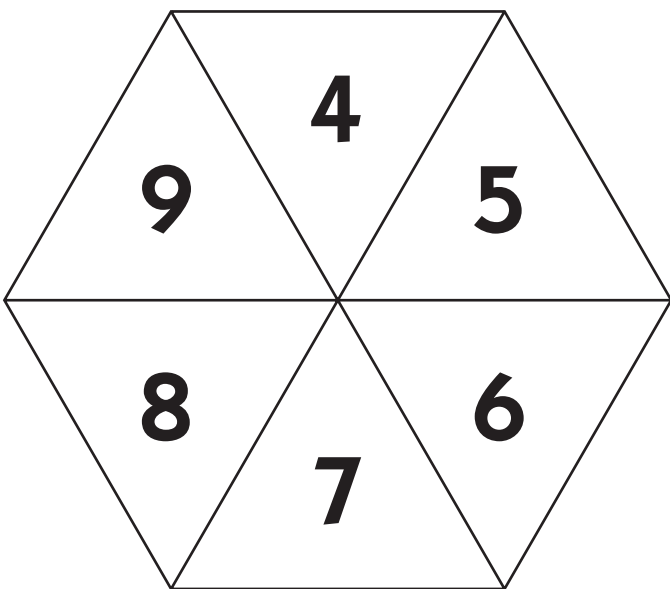
**Abuelo** Para empezar, intenta cambiarlo por 10 “strips”.

## La carrera de 100 a 0 juegos de flecha giratoria



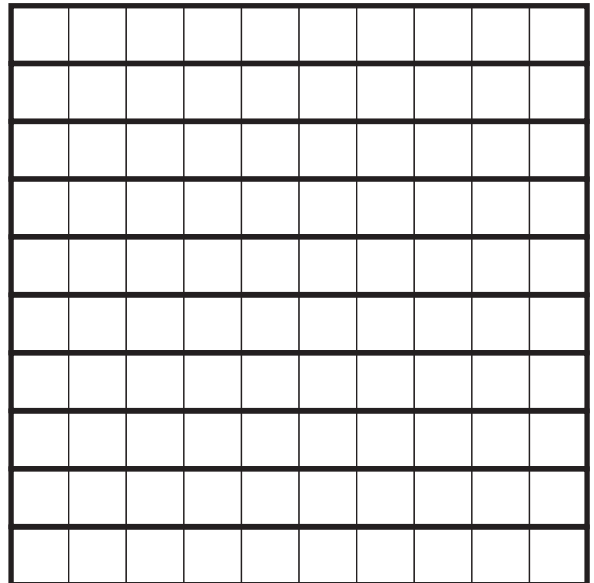
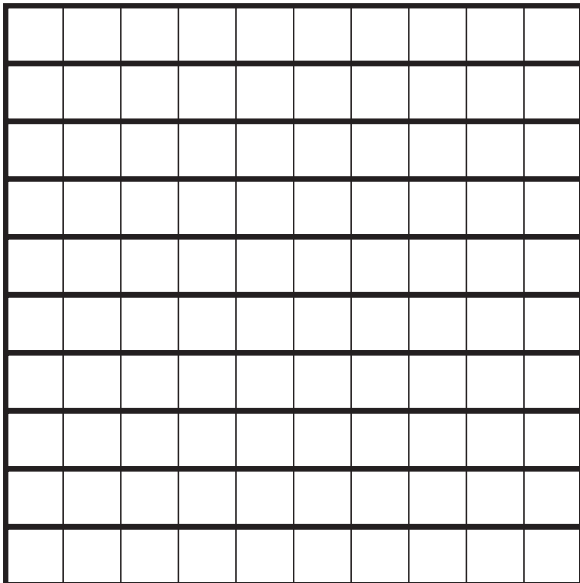
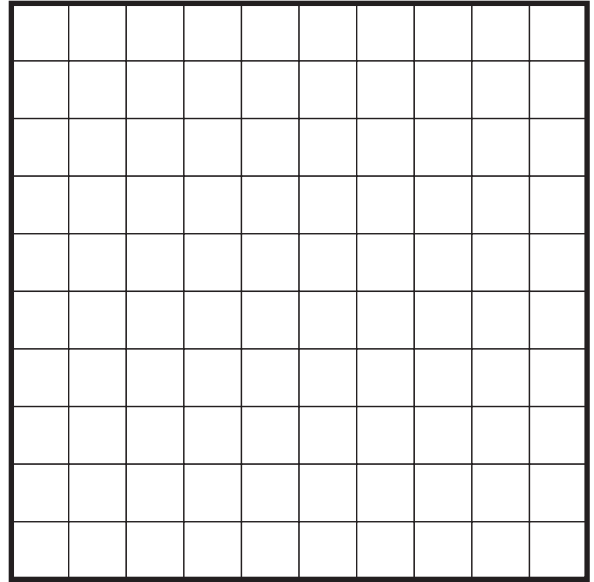
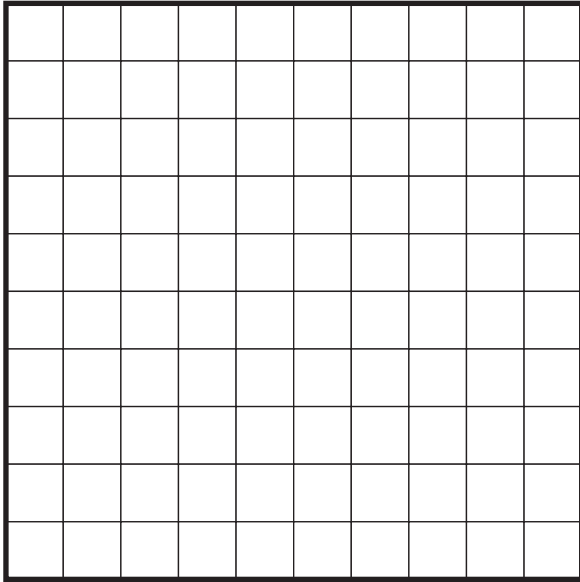
---

## La carrera de 100 a 0 juegos de flecha giratoria



# La carrera de 100 a 0 piezas

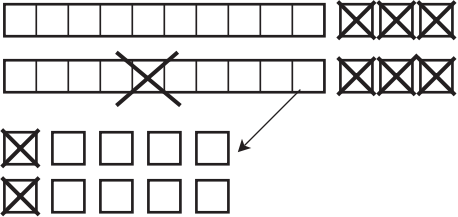

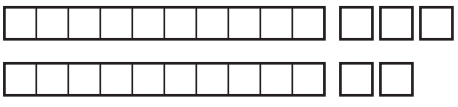
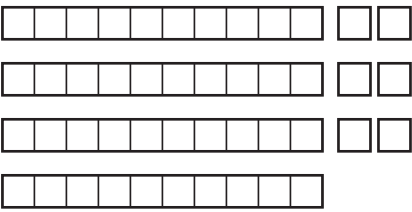
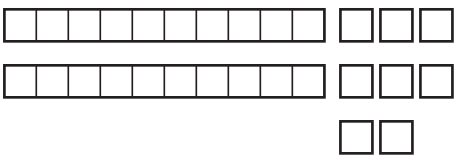
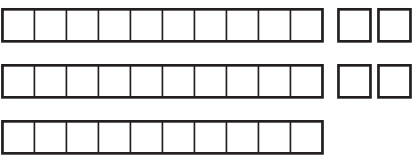
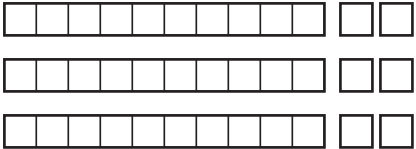
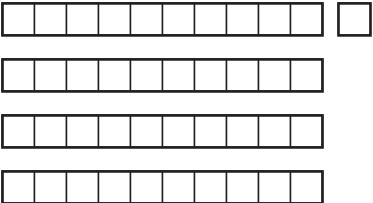
Recorta por las líneas más oscuras



# Enlace con el hogar no. 23 ★ Hoja de ejercicios

## La resta de números grandes

Los dibujos a continuación o las piezas en base diez del juego que recién jugaste pueden ayudarte a resolver estos problemas.

 $\begin{array}{r} 26 \\ - 8 \\ \hline 18 \end{array}$	 $\begin{array}{r} 33 \\ - 14 \\ \hline \end{array}$
 $\begin{array}{r} 25 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 46 \\ - 27 \\ \hline \end{array}$
 $\begin{array}{r} 28 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 34 \\ - 17 \\ \hline \end{array}$
 $\begin{array}{r} 36 \\ - 14 \\ \hline \end{array}$	 $\begin{array}{r} 41 \\ - 23 \\ \hline \end{array}$

Practica la resta de dieces.

$\begin{array}{r} 31 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 45 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 16 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 68 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 50 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 29 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 72 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 83 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 99 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 36 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 54 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 90 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 37 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 65 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$