

Enlace con el hogar no. 24 ★ Actividad



NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

A medida que su niño o niña va aprendiendo a pesar las cosas, es importante que desarrolle el “sentido de la unidad”; para comenzar a entender que es razonable comprar una libra de mantequilla para la familia pero que una libra de papas no alcanzaría. La actividad del enlace con el hogar de la semana se diseñó para que su niño o niña aprenda más acerca del peso de las cosas, ya que van a trabajar juntos, buscando cosas por la casa que pesan menos que, más que o casi 10 libras. Para poder hacer la actividad, van a necesitar algo que pese 10 libras, como ser una bolsa de harina o de papas de 10 libras. Si no tienen ninguna de estas cosas en la casa, pídale a su niño o niña que lo ayude o que la ayude a buscar algo que pese 10 libras usando la balanza del baño. Sería ideal que se trate de algo que su niño o niña pueda levantar, para que se dé cuenta de lo que pesan 10 libras.

¡Peso a paso!



Busca algo en la casa que pese 10 libras. Levántalo y tenlo por un minuto para darte cuenta de lo que pesa. Un bebé podría pesar eso. ¿Piensas que un gato puede pesar eso? Ahora ponte a buscar cosas que pesan menos que, más que y exactamente lo mismo que tu objeto de 10 libras. Elige cosas que realmente puedas

levantar, así puedes ver cuánto pesan. Puedes usar la balanza del baño para ayudarte a calcular, pero la mejor forma de darse cuenta de lo que pesan las cosas es levantándolas.

Cosas que pesan menos de 10 libras	Cosas que pesan casi 10 libras	Cosas que pesan más de 10 libras

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 24 ★ Hoja de ejercicios



NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Para este ejercicio los niños deben examinar el peso de varios pingüinos, en unos casos para llegar al total y en otros a la diferencia. Como es el caso en tanto de lo que hacemos, hay una sola respuesta correcta para cada problema, pero muchas maneras diferentes de llegar a ella. Es probable que sienta la tentación de mostrarle al niño o niña la mejor manera de resolver algunos de los problemas, pero le imploramos que no lo haga. Quizás le sorprenda ver que su niño o niña cuenta hacia arriba, desde el número menor para dar con la diferencia, quizás de a 1s pero probablemente primero de a 10es y después de a 1s. Para dar con los totales es probable que su niño o niña use dibujos de piezas en base diez o que trabaje de adelante, sumando los 10es y después los 1s. Si bien estos métodos no son los más eficaces, son pasos sumamente importantes en el desarrollo de la capacidad de llegar a los métodos que son en realidad mejores y que su niño o niña adoptará en los próximos meses.

Trabajamos con el peso de los pingüinos

Aquí está el peso de 6 clases de pingüinos diferentes. Usen la tabla para contestar las preguntas que siguen.

1 ¿Cuál de los pingüinos es el más pesado?

2 ¿Cuál de los pingüinos es el más liviano?

3 Menciona algo que pese casi lo mismo que un pingüino de adelia:

4 ¿Cuánto más que el pingüino de adelia pesa el pingüino Emperador? _____

(Continúa al dorso.)



El peso de los pingüinos*

Pingüino Emperador	90 libras
Pingüino Rey	35 libras
Pingüino de adelia	10 libras
Pingüino Gentoo	14 libras
Pingüino de barbijo	9 libras
Pingüino saltapiedras	6 libras

* Los números reflejan el peso máximo.

Enlace con el hogar no. 24 Hoja de ejercicios (cont.)

5 ¿Cuánto más que el pingüino Rey pesa el pingüino Gentoo? _____

¿Cómo te diste cuenta? Usa números, dibujos y/o palabras para demostrarlo.

6 Trata de hacer el cálculo: ¿dirías que todos los demás pingüinos juntos pesan tanto como el Emperador? _____

7 Ahora, suma el peso de todos los demás pingüinos menos el del Emperador así vemos. Anota todo tu trabajo a continuación.

Enlace con el hogar no. 25 ★ Actividad



NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Una de las cosas que sabemos de la medición es que no hay nada como la experiencia. Si queremos que los niños aprendan a medir líquidos, tienen que manejar el líquido y los utensilios para medir por su cuenta. Ya que es mucho más fácil hacerlo en casa que en la escuela, les agradecemos muchísimo su participación. En este enlace con el hogar Ud. y el niño o niña van medir y comparar la cantidad de líquido en 3 envases diferentes—un vaso, un jarro de café, un envase de plástico para margarina o queso tipo “cottage”, una jarra de agua—cualquier cosa en la que quepan de 1 a 3 tazas de líquido servirá. Van a usar un vaso de papel de 3 onzas como unidad de medida y reflejarán los resultados de su trabajo en gráficas. ¡A divertirse!

¿Cuánto cabe?

Pídele a alguien de la familia que te ayude y busquen por la cocina 3 envases en los que se pueda poner agua—vasos, tazas, envases de yogurt o margarina, jarras; hay muchísimas posibilidades. Dibuja y pon el nombre de tus 3 envases en uno de los cuadros a continuación. Luego rodea el que tú *crees* que puede llevar más líquido.

Envase no. 1	Envase no. 2	Envase no. 3

Ahora fíjate si es cierto. Llena tu vaso de papel hasta el borde y, con mucho cuidado, viértelo en el primer envase. Trata de no derramar ni una gota. Sigue haciéndolo hasta que el envase esté lleno hasta el tope. Luego haz lo mismo con los otros dos envases. Anota tus resultados a continuación:

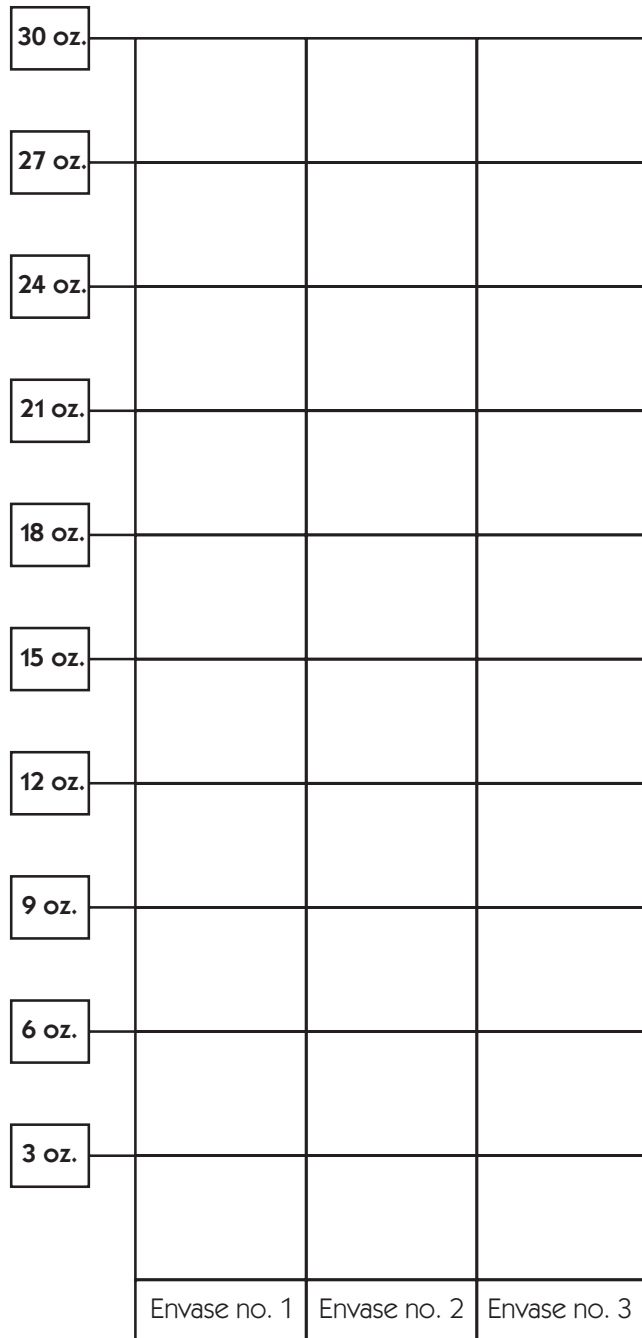
	¿Cuántos vasos de papel llenos de agua caben?	¿Cuántas onzas de agua caben? (Pista: tu vaso es de 3 onzas.)
Una taza de café	4 vasos de papel	12 onzas
Envase no. 1		
Envase no. 2		
Envase no. 3		

Enlace con el hogar no. 25 ★ Hoja de ejercicios

¿Cuánto cabe? Cómo hacer una gráfica con los resultados



Ahora que sabes cuántas onzas de agua caben en cada uno de tus 3 envases, puedes hacer una gráfica con los resultados. Hazlo con cuidado, ya que en esta gráfica *cada cuadro* representa 3 onzas, o sea 1 vaso de papel lleno. Luego contesta las preguntas a un lado de la gráfica.



¿En cuál de los envases cabe más?

¿En cuál de los envases cabe menos?

¿Cuántas onzas más cupieron en el envase más grande que en el envase más chico?

¿Cuántas onzas cupieron en total en los 3 envases?

¿Cuál sería el nombre más indicado para esta gráfica?

Enlace con el hogar no. 26 ★ Actividad



NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

La caza de números es sencilla y divertida, y ayuda a los niños a que sigan viendo ciertos patrones en la cuadrícula de 100. No hemos jugado en la escuela, así que Ud. y su niño o niña van a tener que estudiar las instrucciones minuciosamente.

La caza de números

Para poder jugar van a recortar las tarjetas de la página siguiente. También van a tener que saber leer las instrucciones en las tarjetas, están escritas en clave: el número que lleva la tarjeta les indica el lugar de la gráfica por donde deben empezar. Cada flecha indica en qué dirección moverse, cuadro por cuadro. Por ejemplo, la tarjeta que está a la derecha indica que empiecen en el 25. En ese caso se mueven un cuadro hacia la derecha, llegando al 2. De ahí se mueven un cuadro hacia abajo, llegando al 36.

25 →↓

Las reglas del juego

1 Recorta las tarjetas de la página siguiente. Mézclalas bien y ponlas en una pila, hacia abajo. El tablero del juego está al dorso de esta hoja.

2 Saca una tarjeta de arriba de la pila, y sigue las instrucciones en clave para llegar al número del tablero. Si, por ejemplo, sacas una tarjeta que es así:

37 ↓↓

significa que empiezas del 37, te mueves 1 cuadro hacia abajo, al 47, y luego otro cuadro hacia abajo, hasta el 57. Ese es el número que sacaste en este turno.

3 Haz que tu compañero de juego saque una tarjeta y siga las instrucciones para dar con su número en el tablero.

El jugador que termina en el número que es mayor de los 2, se queda las dos tarjetas.

37 ↓↓

19 ↑

¡O no! Saqué 19 con una flecha hacia arriba. Eso quiere decir que voy al 9. ¡57 es mucho más que 9, así que te tocan las 2 tarjetas!








4 Sigue jugando y turnándote con tu compañero hasta que hayan usado todas las tarjetas. El ganador es el jugador que tiene más tarjetas al terminar el partido.

5 Mezcla bien las tarjetas, ponlas en una pila hacia abajo, y vuelve a jugar. (Continúa al dorso.)

La caza de números tablero del juego

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Clave para las flechas

	muévete 1 cuadro hacia la derecha
	muévete 1 cuadro hacia la izquierda
	muévete 1 cuadro hacia abajo
	muévete 1 cuadro hacia arriba
	muévete 1 cuadro hacia arriba y 1 cuadro hacia la derecha
	muévete 1 cuadro hacia abajo y 1 cuadro hacia la derecha
	muévete 1 cuadro hacia abajo y 1 cuadro hacia la izquierda

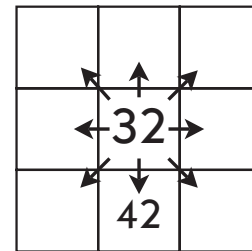
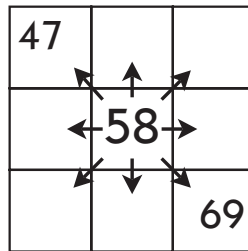
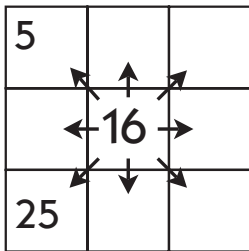
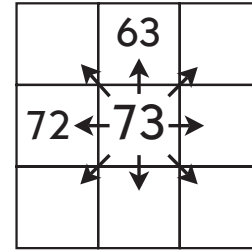
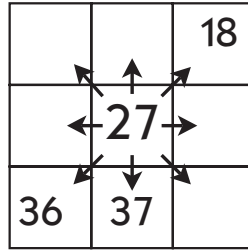
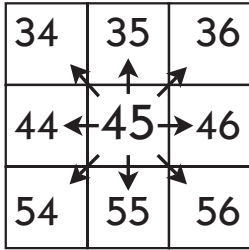
Caza de números tarjetas

25 → ↑	46 ← ↓ ↓	8 ← ↓ →
53 → ↙ →	65 ↑ ↗	87 ↙ ←
7 → ↓ ↓	15 ↙ ↙ ↙	64 ← ↓ ↙
71 → →	95 ↑ ←	33 ↙ ↘
45 → ↑	29 ← ↑ ↑	58 ↘ ↓
66 ← ↑ →	18 ↙ ↙	24 ← ↓ ↙
27 ↓ ↓ ↓ ↓	36 ↑ → →	51 → ↓ ↓

Enlace con el hogar no. 26 ★ Hoja de ejercicios

Exploración de la clave de las flechas—¿Puedes ver los patrones que siguen?

Vamos a pensar más en las flechas de La caza de números. Fíjate en la cuadrícula de cientos que usaste para el juego y te ayudará a completar los números que faltan a continuación. Ya completamos el primer ejemplo.



¿Cuál de las flechas hace necesario que le *sumes 1* al número por el que empiezas? _____

¿Cuál de las flechas hace necesario que le *sumes 10* al número por el que empiezas? _____

¿Cuál de las flechas hace necesario que le *sumes 11* al número por el que empiezas? _____

¿Qué pasa cada vez que te mueves *una flecha hacia arriba* del número por el que empiezas?

La Verdadera Clave (completa el resto.)

El reto

