

# Enlace con el hogar no. 22 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

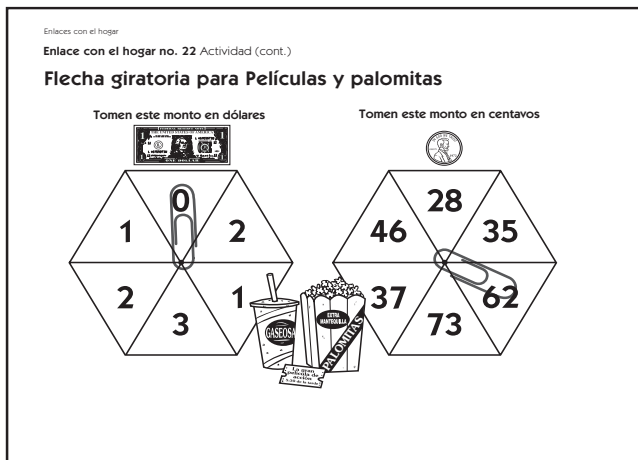
En el Enlace con el hogar de la semana van a contar, sumar y restar dinero mientras tratan de juntar los \$10 que van a necesitar para ir al cine a ver una película y comprar palomitas y una gaseosa. El jugador que junte \$10 o más primero, gana el partido. Quizás su niña o niño trajo piezas con valor de dinero para más ayuda. Tenga a bien recordar al niño o a la niña que debe completar la hoja de ejercicios y llevarla a clase.

Van a necesitar un lápiz, un clip y unas hojas de papel para jugar a Películas y palomitas. Su niño o niña le mostrará cómo usar el lápiz y el clip como flecha giratoria.

### Las instrucciones de Películas y palomitas

**1** Túrnense girando la flecha giratoria al dorso de la hoja y juntando el monto total de dólares y centavos para cada turno. Hablen sobre cuánto dinero tienen y cuánto necesitan para llegar a \$10.

Dan	Mamá
\$3.35	\$2.46
+ \$0.62	
<hr/>	
\$3.97	



**2** A medida que van jugando, anoten sus cálculos en el papel, con decimales. Hablen entre Uds. de cómo fueron sumando cada giro a su monto total de dinero. ¿Cuáles son las estrategias que están usando?

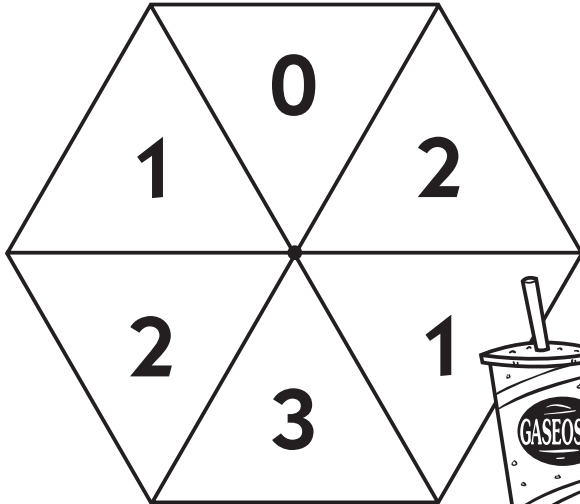
**3** Compara tu total con el de tu compañero, ¿quién va ganando? ¿por cuánto?

**4** El jugador que junta por lo menos \$10 primero gana el partido.

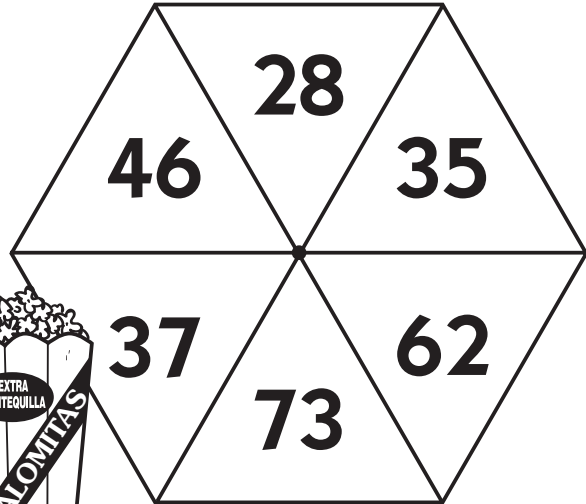
Enlace con el hogar no. 22 Actividad (cont.)

# Flecha giratoria para Películas y palomitas

Tomen este monto en dólares



Tomen este monto en centavos



## Enlace con el hogar no. 22 ★ Hoja de ejercicios



### NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Pídale al niño o a la niña que lea y resuelva los problemas de palabras que siguen. De ser necesario, puede ayudar al niño o a la niña a leer los problemas. Recuérdele que debe mostrar todos sus cálculos con dibujos o con dibujos y números.

### Problemas de dinero en palabras

- 1 Ron tenía \$6.00 para gastar en la feria. Compró un hot dog y un jugo y le costaron \$4.67. ¿Cuánto dinero le queda?
- 2 El tío Dean la llevó a almorzar a Victoria. Los dos pidieron el especial del día, sopa y un sandwich, que costaba \$4.65 y tomaron agua. ¿Cuánto fue la cuenta?
- 3 El año pasado Kendall se ganó \$9.35 rastrillando las hojas para los vecinos. Este año ya ganó \$7.85. ¿Cuánto dinero más tendrá que ganar para ganar lo mismo que el año pasado?
- 4 Malik vio una gorra de béisbol en la tienda por \$9.95. Al momento tiene \$5.77 ahorrados. ¿Cuánto dinero necesita para comprar la gorra?



### EL RETO

- 5 Joe fue a la tienda de comida para animales a comprar comida para su conejito. Tenían una bolsa de 25 libras en \$6.50 y una bolsa de 50 libras en \$11.95. ¿Cuál de las bolsas sería mejor negocio? Explica por qué al dorso de la hoja.



# Enlace con el hogar no. 23 ★ Actividad



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Los alumnos y las alumnas jugaron juntos y en parejas en clase y ahora le van a enseñar a Ud. En el juego Gira y gana cuádruple los jugadores usan 4 números para formar el número de 4 dígitos más grande o más chico que puedan. Primero van a girar la flecha giratoria de más y menos para ver a quién le toca formar el número más grande o el más chico posible. Entonces, cada quién va a girar la flecha giratoria de números 4 veces. En cada tiro deben decidir dónde van a poner el número que sacaron: en el lugar de las unidades, decenas, centenas, o miles. Una vez que pongan el número no pueden cambiar de idea, así que deben pensar bien qué probabilidad hay de sacar un número mayor o menor en los tiros por venir. Su niño o niña le ayudará a hacer una flecha giratoria con un lápiz y un clip. Recuerde al niño o la niña que debe completar la hoja de ejercicios y llevarla a clase junto con las hojas para anotar los resultados.

Van a necesitar un lápiz, un clip y dos hojas para anotar los resultados.

## Las instrucciones de Gira y gana cuádruple

**1** Anoten los nombres de los dos jugadores en el encabezamiento de la hoja para anotar los resultados.

**2** Giren la flecha giratoria de más y menos para ver si juegan por más o por menos en este partido.

**3** Túrnense girando y dibujando cada giro. Los dibujos se hacen en función de las piezas en base diez que usamos para formar números en clase: las unidades son puntitos, las decenas son tiras finitas, las centenas son cuadrados y los miles son rectángulos largos (vean el ejemplo a la derecha.)

**4** Después de 4 giros, anoten sus totales y rodeen al ganador.

Enlaces con el hogar  
 NOMBRE Ravi FECHA \_\_\_\_\_  
 Enlace con el hogar no. 23 Actividad (cont.)  
**Hoja para anotar los resultados de Gira y gana cuádruple**  
 página 1 de 2

Jugador A Ravi Jugador B Tía Nina

**1er Partido** Jugamos a **MÁS** **menos**

1000's 	100's 	10's 	1's 	Total del jugador A <b>3657</b>
1000's 	100's 	10's 	1's 	Total del jugador B <b>3438</b>

© The Math Learning Center Bridges in Mathematics ● 139

**5** Jueguen dos partidos más.



NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

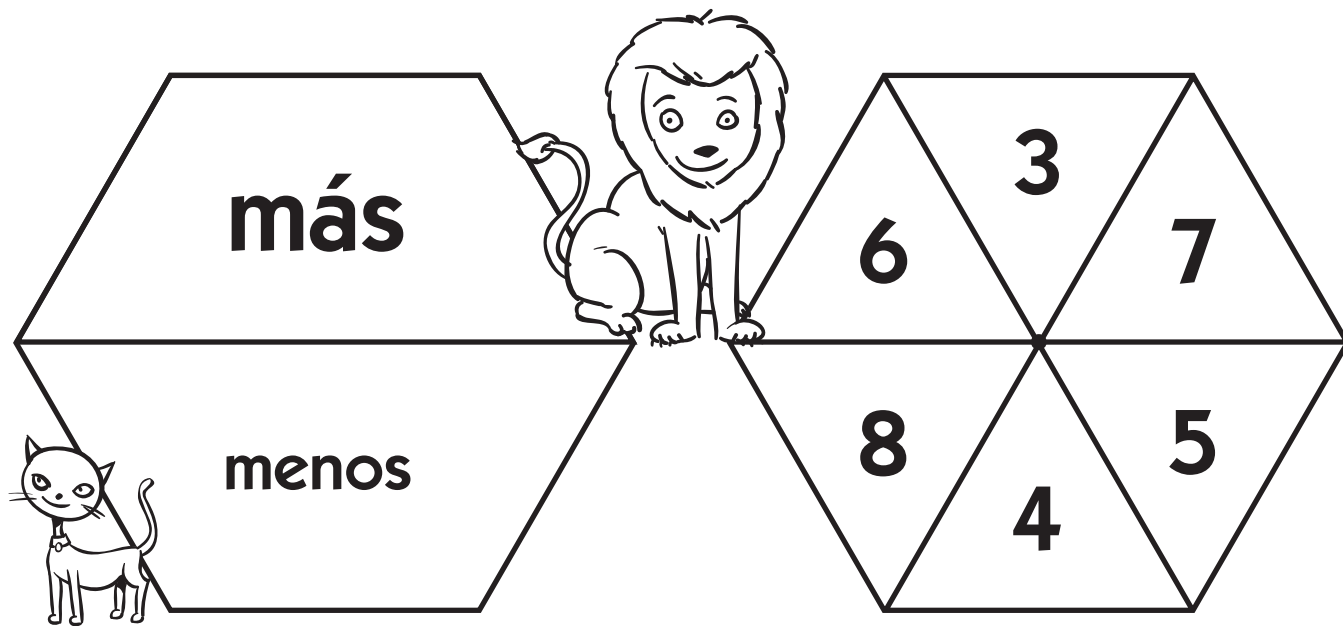
Enlace con el hogar no. 23 Actividad (cont.)

# Hoja para anotar los resultados de Gira y gana cuádruple

página 1 de 2

Jugador A \_\_\_\_\_

Jugador B \_\_\_\_\_



1er Partido

Jugamos a



**MÁS**



menos

1000's	100's	10's	1's	Total del jugador A
1000's	100's	10's	1's	Total del jugador B

NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

Enlace con el hogar no. 23 Actividad (cont.)

# Hoja para anotar los resultados de Gira y gana cuádruple

página 2 de 2

Jugador A \_\_\_\_\_



Jugador B \_\_\_\_\_

2do Partido

Jugamos a

**MÁS**



menos

1000's	100's	10's	1's	Total del jugador A
1000's	100's	10's	1's	Total del jugador B



3er Partido

Jugamos a

**MÁS**



menos

1000's	100's	10's	1's	Total del jugador A
1000's	100's	10's	1's	Total del jugador B

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



## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El niño o la niña va a anotar 5 de los números de 4 dígitos del juego que acaban de jugar usando notación extendida y también en palabras. Si el niño o la niña está dispuesto o dispuesta a aceptar el reto, pídale que busque la diferencia entre 2 de los números del juego.

## Números de cuatro dígitos

**ejemplo** tu total: 3438

notación extendida:  $3438 = 3000 + 400 + 30 + 8$

palabras: tres mil, cuatrocientos, treinta y ocho

**1** Tu total del primer partido: \_\_\_\_\_

notación extendida: \_\_\_\_\_

palabras: \_\_\_\_\_

**2** Tu total del segundo partido: \_\_\_\_\_

notación extendida: \_\_\_\_\_

palabras: \_\_\_\_\_

**3** Tu total del tercer partido: \_\_\_\_\_

notación extendida: \_\_\_\_\_

palabras: \_\_\_\_\_

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 23** Hoja de ejercicios (cont.)

**4** El total de tu compañero de juego del primer partido \_\_\_\_\_

notación extendida: \_\_\_\_\_

palabras: \_\_\_\_\_

**5** El total de tu compañero de juego del segundo partido: \_\_\_\_\_

notación extendida: \_\_\_\_\_

palabras: \_\_\_\_\_



**EL RETO**

**6** Busca la diferencia exacta entre tu número y el número de tu compañero de juego de uno de los partidos de Gira y gana cuádruple. A continuación, muéstranos lo que pensaste.

## Enlace con el hogar no. 24 ★ Actividad



### NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Esta semana estuvimos trabajando con unidades de medición de volumen. Su niño o niña hizo un modelo para las unidades de volumen y le gustaría enseñarle cómo hacerlo para jugar juntos. Mientras juegan van a hablar de cómo se hace la conversión entre tazas, pintas, cuartos de galón y galones. Incluimos la guía a continuación para que la estudien juntos.

2 tazas = 1 pinta	2 pintas = 1 cuarto de galón	4 cuartos de galón = 1 galón
4 tazas = 1 cuarto de galón	8 pintas = 1 galón	
16 tazas = 1 galón		

Haga que el niño o la niña complete la hoja de ejercicios al dorso de la página de flechas giratorias y que la lleve a clase.

Para hacer un juego de piezas para el juego pintarán cuadrados de cartulina de rojo, azul y violeta. Si el niño o la niña trajo a la casa dos juegos de piezas, hagan caso omiso de las instrucciones a continuación y sigan las instrucciones al dorso de la hoja para jugar.

### Las instrucciones para la construcción de piezas de un galón, un cuarto de galón, una pinta y una taza

**1** Primero, marquen el cuadrado rojo *1 gal.* o *1 galón*.

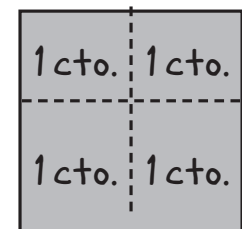
**2** Recorten el cuadrado amarillo por la mitad por la línea vertical y luego por la mitad por la horizontal para formar 4 piezas de 1 cuarto de galón. Marquen las piezas *1 cto.* o *1 cuarto de galón*. Cada vez que corten y marquen un nuevo juego de piezas, pónganlas sobre el galón y hablen de cuántas unidades forman un galón entero. (Si no tienen tijeras, doblen el papel dos veces y sepárenlo con mucho cuidado.)

**3** Luego recorten el papel azul en 8 pedazos iguales para hacer pintas. Márquenlas *1 pt.* o *1 pinta*.

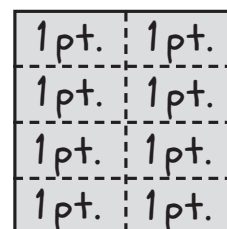
**4** Por último, recorten el papel violeta en 16 partes iguales para formar 16 tazas. Márquenlas *1 t.* o *1 taza*.



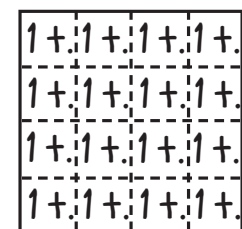
1 galón



4 cuartos entran en un galón



Hay 8 pintas en un galón



Hay 16 tazas en un galón

(Continúa al dorso.)

**Enlace con el hogar no. 24** Actividad (cont.)

# Llegar al galón, derramar el galón

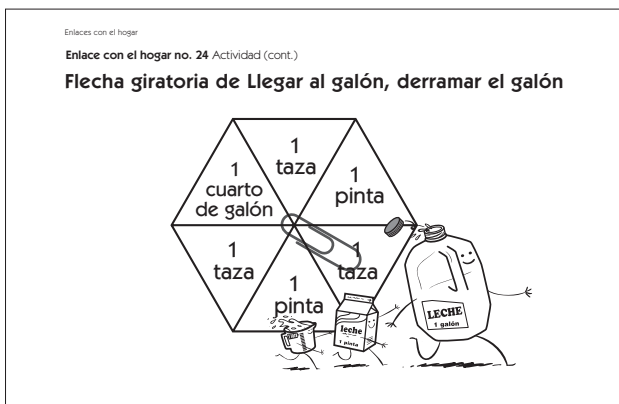
Van a necesitar dos juegos de piezas de tazas, pintas, cuartos de galón y galón, al igual que una flecha giratoria y un lápiz y un clip para girar.

## Las instrucciones de Llegar al galón, derramar el galón

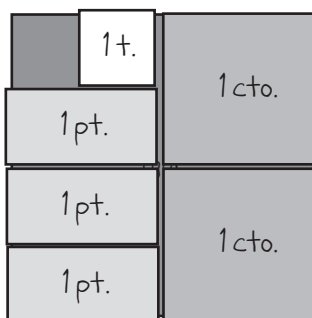
**1** Túrnense girando la flecha giratoria (por medio del lápiz y el clip) para ver cuál de las piezas van a poner sobre sus cuadrados de un galón.

**2** Sigán girando y poniendo sus piezas sobre sus cuadrados de un galón hasta que tengan exactamente la cantidad necesaria para llenar el galón.

niño o la niña, para que se pueda ir dando cuenta de las partes que componen al galón. Usen el cuadro a continuación como punto de referencia. Encontrarán muchas maneras diferentes de expresar la relación entre unidades y fracciones; usen las piezas que tienen para ayudarse a pensar y a ver las fracciones.



2 cuartos de galón = 1/2 galón	4 pintas = 1/2 galón
1 cuarto de galón = 1/4 de galón	1 taza = 1/16 de galón
1 pinta = 1/8 de galón	2 tazas = 1/2 cuarto de galón
1 pinta = 1/2 cuarto de galón	4 tazas = 1/4 de galón

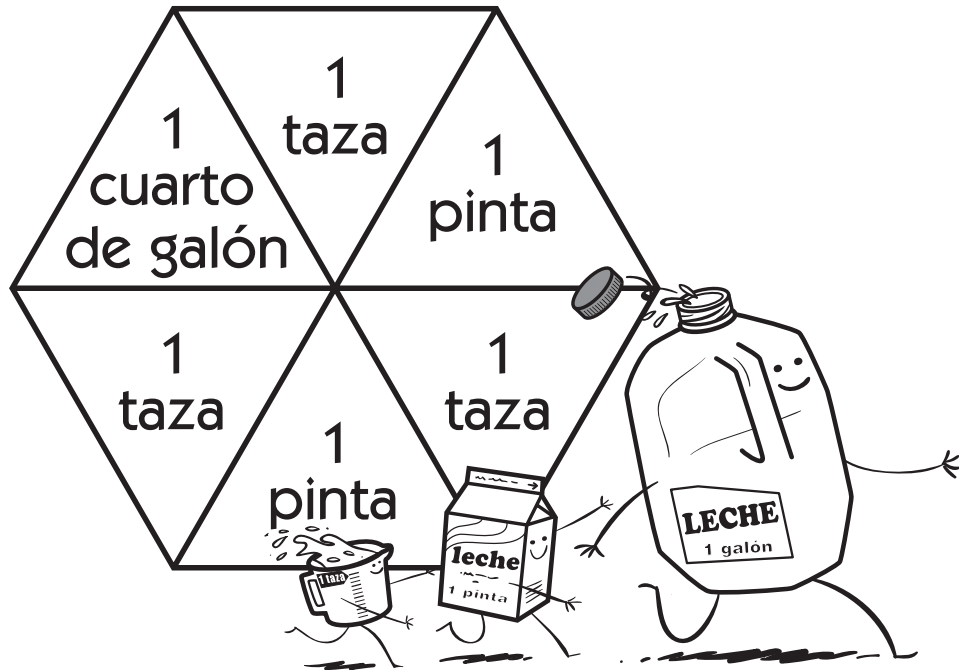


**3** Mientras juegan, sigán hablando de cuántos cuartos, pintas y tazas tienen, y de qué necesitan para llegar al galón. Usen los nombres de las fracciones, como ser *mitad*, *cuarta parte*, *un octavo* y *un dieciséis* mientras hablan con el

**4** Si sacan demasiado en un tiro tendrán que ceder el turno. Por ejemplo, si tienen 2 cuartos de galón, 3 pintas y 1 taza, necesitan 1 taza para ganar. Si giran y sacan algo que no es 1 taza, pierden el turno.

**5** Una vez que haya ganado alguien, dejen las piezas sobre sus cuadrados de 1 galón y jueguen a Derramar el galón. Ahora deben tratar de sacar todas las piezas para “derramar” el galón. Tienen que sacar exactamente lo necesario para vaciar el galón en sus tiros.

# Flecha giratoria de Llegar al galón, derramar el galón



## Enlace con el hogar no. 24 ★ Hoja de ejercicios



### NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El niño o la niña va a practicar la conversión de unidades para medir volumen con las piezas que ya recortaron como ayuda. Trate de hacer que el niño o la niña use las abreviaturas de la unidades de medición.

---

### ¡Hay mucha leche!

**1** 3 tazas de leche son iguales a \_\_\_\_\_. Muéstranos lo que pensaste.

**2** 3 pintas y 2 tazas son iguales a \_\_\_\_\_. Muéstranos lo que pensaste.

**3** 7 pintas de leche son iguales a \_\_\_\_\_. Muéstranos lo que pensaste.

**4** 4 pintas y 1 cuarto de galón son iguales a \_\_\_\_\_. Muéstranos lo que pensaste.

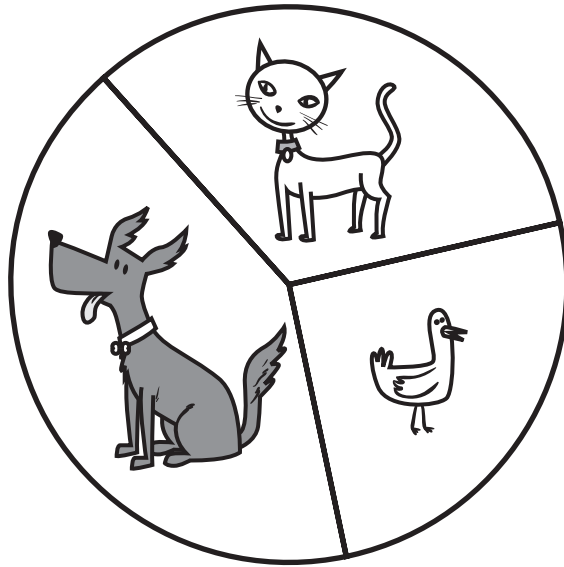
**5** 2 cuartos de galón, 6 pintas y 6 tazas son iguales a \_\_\_\_\_. Muéstranos lo que pensaste.





# Flechas giratorias de probabilidad

## Primera flecha giratoria



---

## Segunda flecha giratoria

