



Usar los números en la vida diaria

En la Unidad 2, los niños aprenderán tres usos específicos de los números en contextos del mundo real: en números de teléfono, al decir la hora y al contar dinero. Su hijo o hija aprenderá a interpretar las distintas partes de un número de teléfono, a decir la hora con la manecilla de la hora y a contar grupos de *nickels* y *pennies*.

Cuando aprenda a decir la hora, él o ella estimará la hora en un reloj que no tiene minuterero, sino sólo la manecilla de la hora. Por ejemplo: cuando la manecilla de la hora apunte exactamente al número 4, podemos decir que son *cerca de las 4*. Cuando la manecilla de la hora esté entre el 4 y el 5, se puede decir que *es después de las 4 o entre las 4 y las 5*. Al concentrarse en la manecilla de la hora, se evita que los niños cometan el error común de decir la hora equivocada (habitualmente decir una hora más o menos).



cerca de las 4



entre las 4 y las 5

Cuando su hijo o hija aprenda a contar dinero, es preferible que use monedas reales. En la Unidad 2, contaremos *nickels* y *pennies*. (En la Unidad 3, los niños agregarán *dimes* a su colección. Más adelante agregarán *quarters*.)

Además, él o ella continuará desarrollando sus destrezas de conteo con la ayuda de la cuadrícula de números, comenzará a realizar problemas simples de suma y resta y continuará resolviendo historias de números.

Por favor, guarde esta carta como referencia mientras su hijo o hija trabaja en la Unidad 2.

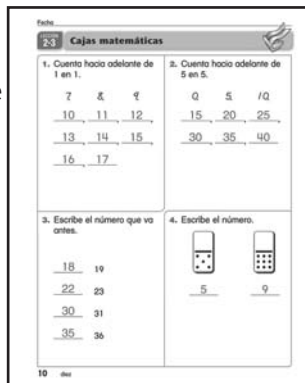
Vocabulario

Términos importantes de la Unidad 2:

Museo de números por todas partes Actividad que fomenta el conocimiento de los números y se emplea a lo largo del año conforme la clase reúne ejemplos de números usados en casa.

Cajas matemáticas Una colección de problemas para practicar destrezas.

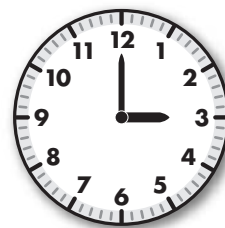
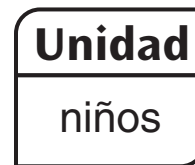
caja de las unidades Caja que contiene las unidades de medida o etiquetas que se usan en problemas. Por



ejemplo, en problemas que traten sobre niños de la clase, la caja de las unidades sería como la que aparece a la derecha.

reloj analógico Reloj que muestra la hora mediante la posición de las manecillas de la hora y los minutos.

reloj digital Reloj que muestra la hora con números para las horas y los minutos, generalmente separados por dos puntos.



Actividades para hacer en cualquier ocasión

Para trabajar con su hijo o hija sobre los conceptos aprendidos en esta unidad y en la Unidad 2, hagan juntos estas interesantes y provechosas actividades:

1. Señalen los usos comunes de los números, como los números en el reloj, en los teléfonos y en las direcciones.
2. Ayude a su hijo o hija a estimar la hora utilizando sólo la manecilla de la hora en un reloj analógico.
3. Ayude a su hijo o hija a decir números de teléfono de familiares y amigos.
4. Cuenten juntos grupos de *nickels* y *pennies*.

¡Que se diviertan con éstas y las demás actividades matemáticas!

Desarrollar destrezas por medio de juegos

En la Unidad 2, su hijo o hija practicará destrezas de numeración y de manejo de dinero a través de los siguientes juegos:

Llegar a 50

Los jugadores tiran un dado para llegar hasta el final de la cuadrícula de números. El primer jugador en llegar a la casilla LLEGADA ¡gana la partida!

Supéralo

Cada jugador da vuelta una carta de la baraja. El que obtenga el número más alto se queda con las dos cartas. Gana el que tenga más cartas una vez que se han dado vuelta todas las cartas.

Plato de monedas

Se empieza con un plato y un número determinado de *pennies*. Un jugador da vuelta el plato y esconde algunas de las monedas. El otro jugador cuenta las monedas que quedan visibles y adivina cuántas monedas hay escondidas bajo el plato.

Intercambiar monedas

Dos jugadores ponen 20 *pennies* y 10 *nickels* en un montón. Cada jugador tira un dado y recoge el número de *pennies* que indica el dado. Cuando los jugadores han recopilado 5 *pennies*, dicen "¡Intercambio!" y cambian los *pennies* por un *nickel*. El juego termina cuando no quedan más *nickels*. Gana el que tenga más *nickels*.

Sumar dados

Los jugadores tiran dos dados y se quedan con el dado que tenga el número más grande ("el dado más alto"). Los jugadores vuelven a tirar el otro dado y suman ese número al número del "dado más alto" para obtener la suma de los dos dados.



el dado más alto

5, 6, 7
La suma es 7.

Cuando ayude a su hijo o hija a hacer la tarea

Cuando su hijo o hija traiga tareas a casa, lean juntos las instrucciones y clarifíquenlas cuando sea necesario. Las respuestas siguientes le servirán de guía para usar los Vínculos con el hogar de la Unidad 2.

Vínculo con el hogar 2•1

1–3. Compruebe que la información de su hijo o hija sea correcta.

4. 11 5. 18 6. 20 7. 7

Vínculo con el hogar 2•2

1. Compruebe que su hijo o hija puede contar de 1 en 1 hasta el número que él o ella escribió.

2. Ejemplo de respuesta: 50, 40, 30, 20, 10, 0

3. Ejemplo de respuesta: Puedo contar cuadrados de izquierda a derecha mientras cuento de 1 en 1. Para contar de 10 en 10, puedo comenzar en la parte de arriba de la última columna y seguir hacia abajo.

4. 9, 6, 5, 4, 2, 1

Vínculo con el hogar 2•3

1. Ejemplo de respuesta:

| Cantidad de pennies en una mano | Cantidad de pennies en la otra mano |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 5 | 5 |
| 4 | 6 |
| 2 | 8 |

2.

| Cantidad de pennies en una mano | Cantidad de pennies en la otra mano |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| 8 | 7 |
| 9 | 6 |
| 12 | 3 |

3. 20, 25, 30

Vínculo con el hogar 2•4

1. Ejemplo de respuesta:

| Anterior | Número | Posterior |
|----------|--------|-----------|
| 8 | 9 | 10 |
| 2 | 3 | 4 |
| 0 | 1 | 2 |
| 4 | 5 | 6 |
| 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 |
| 10 | 11 | 12 |

2. 7, 8, 9, 10

Vínculo con el hogar 2•5

1. Ejemplo de respuesta:

| | Marcas de conteo |
|--------------------|------------------|
| Relojes de pared | /// |
| Relojes de pulsera | ### // |

Total: 10

2. Compruebe que su hijo o hija dibujó un reloj de pared o un reloj de pulsera de su casa.

3. 11 4. 15 5. 3

Vínculo con el hogar 2•6

1. Compruebe que su hijo o hija muestre la hora que indica el reloj de él o ella.

2. 5; 9

3.



4. ### // 5. ### ### /// 6. ### ###

Cuando ayude a su hijo o hija a hacer la tarea

Cuando su hijo o hija traiga tareas a casa, lean juntos las instrucciones y clarifíquenlas cuando sea necesario. Las respuestas siguientes le servirán de guía para usar los Vínculos con el hogar de esta unidad.

Vínculo con el hogar 2•7

- 6, 5, 8, 7, 10, 9
- El dibujo de su hijo o hija debe mostrar las fichas de dominó en orden de 5 a 10.
- 5, 6, 7, 8, 9, 10 4. 0, 2
- 9, 10, 11 6. 16, 17, 18

Vínculo con el hogar 2•8

- 5; 10; respuesta posible: Conté los *pennies* para llegar a 5 y luego conté 5 más para llegar a 10.
- ### ### ### ### ### ||
- ### ### ### ### ### ### ### ###
- ### ### ### ||
- ### ### ### ### ### ### ### ### ### |

Vínculo con el hogar 2•9

- Ejemplo de respuesta: 5, 10, 15, 20, 25, 30; 30
- 15 3. 32
- Compruebe que las marcas de conteo de su hijo o hija coincidan con el número.
- 10 6. 21 7. 18 8. 5

Vínculo con el hogar 2•10

- (N)(N)(P) o (N)(P)(P)(P)(P)(P)(P); 11
- (N)(N)(P); 11
- 8 4. 30 5. 43 6. 17

Vínculo con el hogar 2•11

- 17; 16; Sabine 2. 16; 20; Tony 3. 15

Vínculo con el hogar 2•12

- 8; 11
-



- 21

Vínculo con el hogar 2•13

Compruebe que su hijo o hija tiene *nickels* y *pennies*.

- Ejemplo de respuesta:
2 *pennies* = 2¢ 3 *nickels* = 15¢
- Ejemplo de respuesta: 17¢
- Ejemplo de respuesta: El carro de juguete y los lápices se encerraron en un círculo.
a. Ejemplo de respuesta: lápices b. 4¢
- Ejemplo de respuesta:

