



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

LAS COMPRAS DE TODOS LOS DÍAS

APRENDEMOS EN CASA

Mes 4, 2020-2021



Segundo y
Tercer Grado



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

EDUCACIÓN PARA TODOS
PRESERVANDO LA SALUD

PLAN AÑO ESCOLAR 2020-2021

LUIS ABINADER
PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA

RAQUEL PEÑA
VICEPRESIDENTA DE LA REPÚBLICA

ROBERTO FULCAR
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Con el apoyo técnico y financiero de





Querido/querida estudiante,

Continuamos con la estrategia **Aprendemos en Casa** con un avance significativo: la pandemia no nos ha detenido y no podrá hacerlo, porque el aprendizaje es una actividad permanente del ser humano sin importar espacio, tiempo y lugar.

El impacto del COVID-19 en la educación presencial ha sido considerable, lo que nos invita a pensar en nuevos espacios para aprender, para innovar, para experimentar y para socializar saberes, en los que se promueva el aprender a aprender, el aprender a ser, el autoaprendizaje y el aprendizaje para la vida. Por esta razón, te invitamos a que sigas firme con tus deseos de aprender, de crecer y de superar cada obstáculo que te presente la vida, en esta gran meta que emprendes como estudiante.

En estos momentos, el distanciamiento social se ha convertido en un hábito indispensable para la protección de la vida, y esto afecta nuestra manera de convivir, de compartir y de socializar los aprendizajes. Ante esta situación, el Ministerio de Educación, con el apoyo técnico y financiero de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) y del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef), pone a tu disposición este cuarto cuadernillo con un plan de actividades para que continúes tu aprendizaje y desarrolles competencias significativas para la vida.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) serán un recurso fundamental para el éxito de todo el plan educativo, posibilitando el seguimiento y acompañamiento de tus docentes y el acceso a informaciones relevantes para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de forma efectiva, innovadora y accesible para ti.

Estos nuevos escenarios también favorecen el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el trabajo en equipo, la enseñanza basada en problemas, la investigación, la creatividad, y los valores, entre otros, lo que se traduce en un desarrollo de competencias positivo para ti.

Te invitamos a aprender desde tu hogar con las orientaciones y seguimiento de tus docentes, con el apoyo de tu familia, los equipos tecnológicos que posees y los demás recursos que hemos puesto a tu disposición.

Tu familia es nuestra colaboradora por excelencia, es nuestra primera aliada en este momento. Confiamos plenamente en que, con el asesoramiento de los centros educativos, tu familia ayudará a desarrollar con éxito el programa y el calendario de este año escolar 2020-2021. Para ello, ha sido orientada y capacitada en torno a su rol y al uso de las plataformas digitales, para apoyarla en el cumplimiento de tareas y ocupaciones en su proceso de colaboración.

Nuestro gran reto es con la vida y la educación; la segunda es imposible sin la primera. Por ello, todos debemos trabajar para que ambas sean posibles, recordando que con la educación podemos cambiar el presente, el futuro y el mundo.

¡Te invito a continuar esta hermosa ruta hacia el éxito!

Dr. Roberto Fulcar Encarnación
Ministro de Educación

LAS COMPRAS DE TODOS LOS DÍAS

Educación Primaria grados 2 y 3

Presentación del sentido general y aprendizajes para este plan mensual

Vender y comprar los alimentos y otros productos para el hogar es una actividad presente en la gran mayoría de comunidades, aun en las más pequeñas. Este cuadernillo invita a que los niños y niñas se hagan preguntas y se interesen en comprender el funcionamiento de esa actividad social.

Las actividades de este Plan Mensual proponen aprender en situaciones que ocurren en las compras de todos los días: pedir productos, conocer el precio, pagarlos, recibir devuelta y verificar que sea correcta; analizar etiquetas, anuncios y ofertas especiales y diseñar envases.

Cada comercio vende productos cultivados o elaborados en otros lugares, por otras personas. Para promover el producto se usan recursos variados: los mensajes de viva voz en el mercado, los letreros, las etiquetas, los anuncios y la publicidad en la televisión, así como vistosas formas de empaque.

En este tiempo, el comprar y vender se basa en el intercambio de dinero, aunque en comunidades más pequeñas hay formas de trueque. Hay precios habituales, y precios de oportunidades especiales o con recargos, que hay que saber entender.

Todas estas situaciones que son comunes en la vida cotidiana aplican conocimientos de matemática, de lengua española y de expresión artística.

A partir de la semana dos se emplea un nuevo material para aprender: el juego *De tiendas por Quisqueya*, que consiste en realizar, en forma de juego, un recorrido por los números del 1 al 100. Los niños y las niñas, para obtener premios, tomarán tarjetas de preguntas y las resolverán. En los anexos encontrará las reglas del juego, las tarjetas y las soluciones a las preguntas.

Las competencias y contenidos que se espera desarrollar y potenciar en los niños y en las niñas a lo largo de este cuadernillo son las siguientes:

1. **Practicar y ampliar su comunicación.** La conversación y el conocimiento sobre qué se vende en los comercios cercanos a su hogar, cómo se compra y cómo se exponen los productos permiten sistematizar un vocabulario relativo al consumo de todos los días. El análisis de la imagen de una calle comercial da lugar a la descripción de una situación social con diversos personajes. También, permite presentar una nueva forma narrativa: la historieta.
 - Un texto propone información para conocer cómo un alimento llega a la mesa, con su proceso completo desde el cultivo hasta el consumo. Además, invita a respetar los tiempos de la naturaleza y el trabajo de muchas personas.
 - En nuestra comercialización actual los productos son envasados y etiquetados. Las etiquetas contienen información que los niños y las niñas deben aprender a leer para comprender lo que consumen.
2. **Pensar y actuar para resolver problemas.** En las compras y ventas de la vida cotidiana, se necesita usar y entender operaciones que tienen contenidos matemáticos. Los niños y niñas en situaciones de juego resolverán ese tipo de problemas, usando billetes y precios de fantasía. No se usa el dinero de República Dominicana porque no se pretende enseñar el manejo del dinero. Las personas adultas de la familia podrán enseñar ese conocimiento casi de forma natural, porque se desarrolla en su cotidianidad.
 - La intención es que los niños y las niñas comprendan cómo se organiza el sistema de numeración, por ejemplo, que una centena tiene 10 decenas. Siguiendo los enunciados del juego se trabajan los contenidos desarrollados

durante el mes e involucran relaciones de cambio de billetes, precio final de los productos, valor de devueltas y operaciones de suma, resta y multiplicación.










- Se continúa con la comprensión de procedimientos y estrategias de cálculo. De esta manera avanzan en el cálculo mental. No usan ni nombran los números en forma repetitiva, sino que aprenden en un contexto de relaciones. Se ofrece una amplia gama de propuestas para observar regularidades y se retoman los cálculos de mitad y doble, a los que se agrega triple y cuádruple.
- Realizan la caja de los billetes del juego y esto les permite seguir afianzando la diferenciación entre longitud, superficie y volumen.

Ayudas para la lectura de este cuadernillo

Los recuadros en verde son textos dirigidos a la persona adulta que acompaña al estudiante. El resto de los textos son para leer al estudiante.

Hay pequeños gráficos que indican el tipo de tarea para hacer: se llaman íconos, a los cuales hay que prestar atención. Es muy importante que el niño o la niña los reconozca y recuerde qué tarea indican.


Los principales íconos son:

-  Para conversar en familia
-  Para jugar
-  Para crear o dibujar
-  Para observar y responder
-  Para escribir en el cuaderno del estudiante
-  Para escribir en este cuadernillo
-  Para escribir en hojas borrador
-  Para pensar y responder
-  Para leer


3. **Imaginar y expresarse creativamente.** La representación en situaciones de compra y venta, es una oportunidad para observar, analizar y dibujar la figura humana en movimiento. La creación de un producto artesanal permite aplicar sus ideas dentro del contexto para vender en su comercio imaginario. Retomando la creación de frases y patrones rítmicos, los niños y las niñas crearán letra, música y ritmo de una canción publicitaria.


- El diseño de una funda que un comercio usa para su producto es una actividad creativa que integra las tareas que han realizado durante las semanas: crear marcas, letreros y figuras humanas en movimiento.


 Para pausar

 Anexos de accesibilidad

Hay tres íconos que aparecen todos los días:

 Rutina de inicio: para abrir el cuaderno y poner el día y el título de la actividad.

 Rutina de cierre: para guardar todos los objetos y materiales que usamos.

 Anotar en la planilla de seguimiento: Ir a la contratapa a marcar lo que se realizó.

La **planilla de seguimiento diario** es para hacer una tarea final, cada día al terminar. Es muy importante completarla. Se encuentra en la contratapa del cuadernillo. Cada día debe anotar el tiempo dedicado a las tareas, y preguntar a su hijo o hija sobre el aprendizaje, y darle su opinión como adulto que lo acompaña. Una vez por semana, registrarán los aprendizajes principales.

En esta semana se inicia un plan mensual que presenta a los niños y las niñas varias oportunidades para que recuerden, reflexionen y practiquen lo que saben sobre comprar y vender alimentos. Se incluyen muchas situaciones de juego, de diálogo y de observación para que amplíen sus conocimientos. En la vida real se aplican saberes de matemática y de lengua en los intercambios comerciales. Todas las personas adultas podrán ayudar a los niños y las niñas.

La observación atenta de una imagen de comercios y puestos de venta de alimentos es el punto de partida de la semana. Las historietas sobre situaciones de compra y venta, y la lista de compras son textos que se usarán para leer y para avanzar en la escritura, reconocer las sílabas como partes de las palabras, realizar dramatizaciones para ampliar el vocabulario y comprender situaciones de intercambio comercial.

Esas dramatizaciones y juegos son recursos para construir conocimientos de matemática como operaciones de suma, resta y multiplicación, y sobre el sistema de numeración decimal.

Para preparar los billetes de fantasía necesarios para estos juegos, usted encontrará las indicaciones en el Anexo de la página 35.

Como cierre, armarán una figura humana con piezas recortables de papel y la usarán como base para dibujar personas que integrarán a una historieta propia.

Los materiales para la semana son:

- Los billetes de fantasía preparados según se indica en el Anexo de la página 35.
- Una hoja de maquinilla.
- Las piezas recortadas del Anexo en la página 59, pegamento y lápices o marcadores.
- Las tarjetas de letras.
- Paquetes o envases que haya en la casa para jugar a comprar y vender (arroz, fideos, té, latas de tomate, frutas o productos de limpiar).


ACTIVIDAD 1: Los comercios donde compramos y vendemos




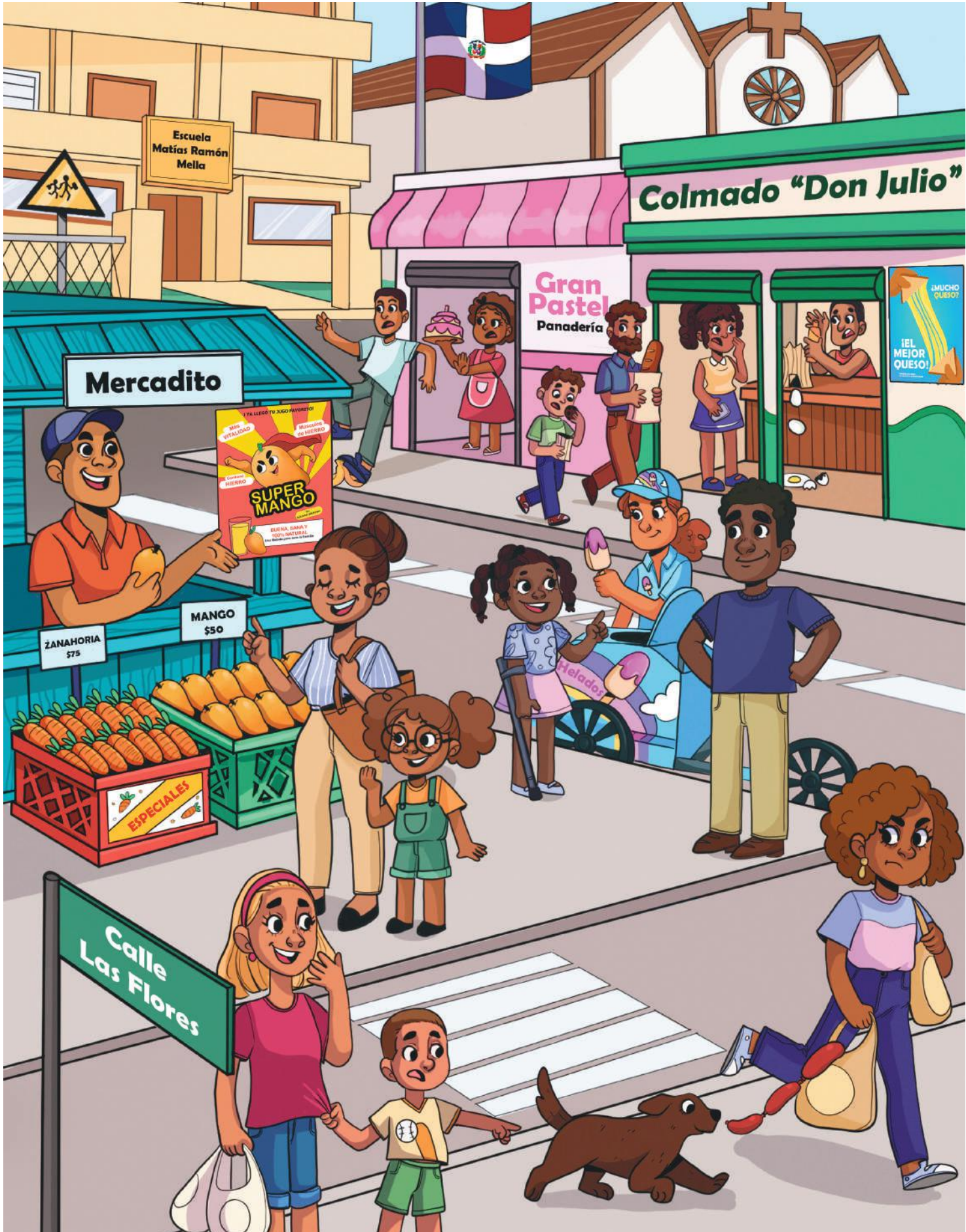
Esta actividad es para conocer vocabulario sobre los comercios más frecuentes en las comunidades.

También se propone el reconocimiento de la estructura de la palabra (letras y sílabas), tema que se trabajará toda la semana.

DÍA 1

Tarea 1. Los comercios. Esta semana haremos tareas sobre los lugares donde compramos lo que comemos y otras cosas que usamos todos los días. 🕒 Mira la siguiente imagen de una calle comercial  y cuéntame: ¿Cuántos lugares de venta hay? Dime el nombre de cada uno y qué se puede comprar allí. ¿Cuántos vendedores hay? ¿Cuántas vendedoras hay? ¿Cuántos compradores hay? En el fondo de la calle hay edificios que no son comercios, ¿cuáles son?

Tarea 2. Cuenta lo que ves. Cuéntale a alguien de la familia que no haya visto la imagen, qué puede ver en esa imagen y qué imaginas que está pasando. 🕒 Cuando le hayas contado, invítalo a mirar juntos la imagen para jugar al Veo veo.  ¿Recuerdas el juego? Veo veo ¿Qué ves? Una cosa ¿Qué es...? Quien dice Veo veo, describe lo que ve, para que el otro adivine. Juguemos varias veces. Aquí tienes algunas descripciones para jugar. Tú puedes proponer todas las que quieras:





Ejemplo: Veo, veo ¿Qué ves? Una cosa. ¿Qué es? Un pastel.

- Un perrito con hambre.
- Un señor que está por caerse.
- Un edificio que no es comercio.
- Una muleta.
- Un señor que no hace nada.
- Un vendedor al que se le rompió una bolsa de huevos.

Tarea 3. Las listas de compras. Para ir a hacer las compras y no olvidarnos de las cosas ni comprar productos que no se necesiten, hacemos listas de compras. En los carteles de abajo verás unas listas de cosas, pero les falta el lugar o nombre del negocio donde se pueden comprar. ¿Podrías completarlos? Para saber los nombres de los comercios miremos y leamos juntos los letreros de los comercios.



galletas pan pastel	chinola mango melón	arroz fideos agua
Se puede comprar en _____	Se puede comprar en _____	Se puede comprar en _____

Tarea 4. Leo listas de compras. Lee las listas de compra, **elige una, cópiala** en tu cuaderno y **agrégalé** tres productos más. 🕒 Cuando pronunciamos una palabra podemos marcar cada parte con una palmada. Por ejemplo.



To 🖐️	ma 🖐️	te 🖐️
Col 🖐️	ma 🖐️	do 🖐️

Lee en voz alta la lista y da una palmada para marcar cada sílaba de las palabras de la lista que copiaste.

ACTIVIDAD 2: Dinero para comprar y vender

En esta semana se dramatizan situaciones de compra y venta de alimentos utilizando dinero de fantasía. Los billetes de ese dinero deben prepararse previamente según se indica en el Anexo de la página 35. Este juego permitirá avanzar en conocimientos del sistema de numeración decimal y de algunas operaciones. Utilizarán alimentos o envases disponibles en la casa para la dramatización.

Tarea 1. Estos son mis billetes. Durante todo el mes jugaremos a comprar y vender. Para jugar necesitamos dinero. Mira los billetes que usarás. Cuando veas un número y el signo \$, significa la cantidad de dinero.



Aquí tienes 4 billetes de \$10 y 3 billetes de \$100 y una lista de compras. ¿Cuánto dinero te di? Escríbelo en el cuaderno. 🕒

Comprar	2 libras de arroz	2 latas de salsa de tomate	1 refresco
----------------	-------------------	----------------------------	------------

Juguemos a que soy vendedor en un colmado y vienes a comprar. 🕒 Leamos lo que representaremos:



Colmado Alma Rosa	
Refrescos	\$50
Lata de salsa de tomate	\$25
Libra de arroz	\$50



¿Con qué billetes me pagarías? ¿Por qué? ¿Te tengo que dar devuelta? Escribe en el cuaderno los cálculos y la respuesta. Luego te leeré algo importante.

Los números mayores que 9 están formados por cifras o dígitos.
 Por ejemplo: el 67 tiene 2 cifras: el 6 y el 7; el 341 tiene 3 cifras: el 4, el 3 y el 1.

Se sugiere proponer nuevas situaciones de compra y venta en las que le entrega dinero para comprar. La suma de los números no debe superar los \$400 pesos.

Tarea 2. ¿Quién gasta más? Génesis y David fueron con Dariela a un colmado para comprar harina y azúcar. Había un cartel con los precios:

<p>29 es el mayor porque tiene un 9</p>	Azúcar	Harina	Fideos	<p>32 es el más grande, porque el 9 vale solo 9 porque está al final. Pero el 3 vale 30</p>
	\$32 la libra	\$23 la libra	\$29 el paquete	

David miró el precio de los fideos y dijo que los fideos era el producto más caro. Dime quién está en lo correcto, ¿David o Génesis? Explícamelo con tus palabras. Escribe en tu cuaderno cuál es el número mayor.

Tarea 3. El primero es el que manda. Génesis compró 1 libra de azúcar y Dariela compró 1 libra de harina. ¿Quién gastó más? ¿Cómo lo sabes? Dariela le dijo a Génesis que las dos cuestan igual, porque hay un tres y un dos en cada precio. ¿Te parece correcto lo que dice Dariela? ¿Por qué? Escucha que lo que te voy a leer, es algo muy importante, luego me contarás lo que entendiste de lo que te leí. Si hace falta, te lo leo nuevamente.



Leamos esta información importante.

Cuando un número tiene dos o más cifras, cada cifra vale según el lugar donde está.

El 3 en \$23 vale \$3 mientras que el 3 en \$32 vale \$30.

Por eso se dice “el primero es el que manda” cuando vas a elegir el número mayor.

Tarea 4. Ordeno números. La madre de Dariela compró para la comida, y anotó la cantidad que gastó cada día, en un cuadro semanal.



domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
125	90	105	80	29	73	77

¿Qué día gastó más? ¿Cuánto gastó ese día? ¿Qué día gastó menos? ¿Cuánto gastó ese día? Escribe en tu cuaderno los números ordenados de menor a mayor. Dime qué haces para ordenarlos.



Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 2

ACTIVIDAD 3: Productos, comercios y comerciantes



Esta actividad es para ampliar el vocabulario sobre los comercios y para conocer que se puede cambiar una parte de las palabras para lograr un cambio en su significado.

Tarea 1. Juguemos a la lista de palabras. En este juego se nombra un comercio y cada uno tendrá que decir algo que se pueda encontrar para comprar, como si fuera una lista. Cuando uno de los participantes repite un producto, se completa el juego. En ese momento, cambiamos de comercio.



En un colmado se puede encontrar...	En un puesto de frutas se puede encontrar...	En una panadería se puede encontrar...
--	---	---

Tarea 2. Juguemos al intruso. En cada lista de compras se incluyó un producto que no corresponde a esa lista. Por eso, es un intruso. ¿Puedes descubrirlo? Marca la palabra del producto intruso.



piña - papel - mango - china - guineo
lechuga - pepino - cubo - tomate - repollo
lápiz - regla - cuaderno - melón - sacapuntas
arroz - leche - aceite - olla - refresco - dulce

Tarea 3. Familias de palabras. Observa este cuadro. Lo leemos juntos:



Producto	Pan	Fruta
Comercio donde se vende	Panadería	Puesto de frutas
Persona que vende	Panadero o panadera	Frutero o frutera

Observa las palabras que nombran cada producto. Luego, mira hacia abajo las palabras que nombran el comercio y el vendedor. ¿Qué parte de esas palabras son iguales entre sí? Coloréalas.

Ahora mira los dos nombres de comercios. ¿Qué partes de las palabras son iguales entre sí? ¿Cómo se les dice a las personas que venden? Colorea las terminaciones que sean iguales.



Ahora observa esta lista: **helado - heladería - heladero o heladera.**

Copia la palabra que nombra el comercio: _____

Copia la palabra que nombra el producto: _____

Copia las palabras que nombran a las personas que venden: _____



Escucha con atención lo que te voy a leer.

Estos grupos de palabras forman familias de palabras relacionadas con una actividad. En este caso, la actividad es la venta de productos.

Tarea 4. Forma una familia de palabras. En tu cuaderno escribe la familia de las palabras **flor** y **zapato** copiando y completando el recuadro. Escribe, dónde se vende y quién lo vende.



Producto	Comercio que lo vende	Quién lo vende
flor		
zapato		

ACTIVIDAD 4: Agrupamos los billetes

En esta actividad ordenará grupos de números que crecen de 1 en 1, de a 10, de a 100 y de a 1.000; a partir de encontrar lo que tienen en común.

Tarea 1. Ordenar el dinero. Ana es una vendedora que ordena los billetes y hace paquetitos para dar devuelta. Por ejemplo, con los billetes de \$1 hace paquetitos de 1, de 2, de 3, de 4 billetes, así hasta llegar a 9. A cada uno le pone una tarjeta para saber cuánto dinero hay en cada paquete. Ana tiene 4 cajas y en cada una pone los paquetes de billetes de \$1, \$10, \$100 y \$1,000. Las cajas se cayeron. Mira cómo quedaron las tarjetas y paquetes de billetes.



Paquetes para billetes de \$1 5 9 6 7 3 4 2 8 1

Paquetes para billetes de \$10 90 10 20 80 70 40 30 60 50

Paquetes para billetes de \$100 400 300 900 700 200 500 100 800 600

Paquetes para billetes de \$1000 2,000 9,000 6,000 4,000 1,000 7,000 3,000 8,000 5,000

¿La ayudamos a ordenar los paquetes de dinero? Copia en orden todos los números.

Paquetes de dinero de \$1									
1	2								
Paquetes de dinero de \$10									
10	20								
Paquetes de dinero de \$100									
100	200								
Paquetes de dinero de \$1,000									
1,000	2,000								

Colorea todos los cuadritos donde haya números que contengan la cifra 5.



Tarea 2. ¿Cuánto hay? Copia y completa esta tabla en el cuaderno. La primera fila de la tabla está completa para que te sirva de modelo. Debes completar las demás filas siguiendo ese modelo. Me dices si necesitas ayuda para dibujar la tabla.



	Número con 5	Cantidad de cifras	Valor del billete o moneda	Cantidad de billetes
Unidades	5	1	\$1	5
Decenas	50		\$10	
Centenas		3		
Millares			\$1,000	



Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 3

ACTIVIDAD 5: Una historieta sobre un comercio



Esta actividad es para conocer el tipo de texto llamado historieta. Este incluye imágenes de una situación y diálogos entre los personajes, como se verá en la tarea. Se continúa trabajando con el reconocimiento de sílabas para formar palabras.



Tarea 1. Lee una historieta. ¿Conoces las historietas? ¿Alguna vez leíste alguna? ¿Hay alguna que te guste? Si no conoces las historietas, aquí podrás conocerlas. Vamos a leer una, antes de leerla, mirémosla. ¿Ves más imágenes que palabras?



Leamos esto que es muy importante.

Las historietas cuentan una **historia con imágenes y palabras**. Cada cuadro, llamado viñeta, muestra que avanza la historia. Los **globos** muestran lo que dice o piensa cada personaje.



Tarea 2. Completa los diálogos. Ahora que leíste la historieta, cuéntame: ¿Qué sucede en la historieta? ¿La abuela Ana y su nieta entienden lo que dicen los vendedores?  Completa los textos de los globos que no se entienden y escríbelos completos en tu cuaderno. 

Viñeta 1: don Blanco dice...	Viñeta 5: doña Sílabla dice...
¡Vendo ch _ n _ l _ ; vendo p _ ñ _ !	¡Vendo! ¡nolachi, ñapi, lónme y goman!

Tarea 3. Responde las siguientes preguntas:

¿Qué tuviste que completar en la viñeta de don Blanco? _____
 ¿Qué tuviste que hacer en la viñeta de doña Sílabla? _____




ACTIVIDAD 6: Un cuadro para los precios

Esta actividad es para descubrir qué tienen en común los números del 0 al 100. También para resolver situaciones en las que intervienen sumas y restas en el contexto de compras.

Tarea 1. Completa el cuadro de números.

La abuela Ana tiene un cuadro con todos los números hasta el 100 con etiquetas adhesivas para poner los precios a los productos. Colorea todos los números en los que haya un 6. ¿Puedes nombrar todos esos números?



Todos los números que empiezan con 6 están en una misma fila. Al nombrarlos usas sesenta para todos ellos. Por ejemplo, **sesenta y dos**.


Todos los números que terminan en 6 están en una misma columna. Al nombrarlo usas siempre el número 6 al final. Por ejemplo treinta y seis. 

Colorea con otro lápiz todos los números en los que haya un 3. Léelos.



0	1	2	3		5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44		46	47	48	49
	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	
80	81	82	83	84	85	86		88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	
100									




 Ana ya usó varias etiquetas y quedaron espacios vacíos. Vuelve a anotar los números que usó. 
 ¿Cómo te diste cuenta del número que completa cada cuadro vacío?

Tarea 2. ¿Qué tienen en común? Para que Sol practique las cuentas, su abuela Ana le pidió que la ayudara a escribir los cálculos de lo que paga cada cliente. Escribieron estas anotaciones: 

$20 + 5 = 25$	$50 + 8 = 58$	$60 + 3 = 63$	$80 + 9 = 89$
---------------	---------------	---------------	---------------

Sol tenía que anotar $90 + 2$. Entonces le dijo a la abuela: “No anoto más, es fácil: la suma es 92”
 ¿Estás de acuerdo? ¿Qué tienen en común estos cálculos? ¿Cómo hizo para saber lo que debían pagar?
 Copia todos los cálculos de esta tarea en el cuaderno. Copia y resuelve estos cálculos.

$50 + 6 =$	$30 + 8 =$	$20 + 7 =$
------------	------------	------------

Tarea 3. ¿Cuánto le queda? La abuela Ana le da a Sol \$47 para comprar algo que le guste. Sol paga \$17 por unas frutas.  ¿Cuánto dinero le quedó?  Escribe el cálculo en el cuaderno. 

Se sugiere proponer situaciones semejantes a las tareas 2 y 3 con números menores que 100...



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 7: Le pongo un final a la historieta



Esta actividad es para comenzar a planificar y escribir un borrador del texto para completar la historieta de la semana.

Tarea 1. Cómo son las historietas. ¿Recuerdas la historieta que leíste en la página 10? Te ayudo a buscarla para volver a leerla juntos. Completa la siguiente tabla con la información de la historieta.

¿Cuántas viñetas tiene la historieta?	La historieta tiene _____ viñetas.
Copia uno de los globos que dice un vendedor o vendedora.	
Copia uno de los globos que dice la abuela o la nieta.	
¿Para qué sirven los globos de diálogo?	

Tarea 2. Crea un borrador de tu propia historieta. Ahora que conoces cómo es una historieta, puedes crear la tuya. Imagina un personaje que ayude a la abuela Ana y a su nieta a entender a don Blanco o a doña Sílabá. Agrega las viñetas que quieras a la historieta para terminar la historia. Antes de hacer la historieta, podemos jugar a que yo soy la abuela Ana y tú eres el personaje que me ayuda. ¿Qué me dirías? ¿Cómo me ayudarías? Después de jugar, dibuja en hojas borrador los personajes, y nuestra conversación en globos de diálogo. Revisemos juntos el borrador para ver que yo entienda lo que quisiste decir y que estén todas las palabras completas. Si te animas, puedes crear otro vendedor o vendedora que diga mensajes raros como los que leíste para agregar más viñetas a tu historieta.

ACTIVIDAD 8: Cálculos de doble y más

Esta actividad es para que utilicen relaciones de doble, triple y cuádruple.

Tarea 1. Doble, triple y cuádruple. En el colmado del barrio hicieron esta oferta:

<p>Si pagas 2, te llevas 3</p> <hr/> <p>Si pagas 3, te llevas 4</p> <hr/> <p>Si pagas 4, te llevas 5</p>			
--	--	---	---

En este ejemplo, cuando pagas por 2, se dice que pagas el doble.

- Si pagas por 3, se dice que pagas el triple.
- Si pagas por 4, se dice que pagas el cuádruple.

¿Cuánto hay que pagar para cada una de las ofertas? Piensa cómo puedes resolverlo? Escribe los cálculos para responder lo que se paga en cada oferta.



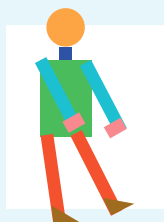
Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 9: Jugamos a vender



En esta actividad jugarán con otra persona a representar una escena en la que se compra y vende. Luego formarán la figura del vendedor o vendedora con formas geométricas y practicarán cómo dibujar la figura humana. Necesitarán una hoja de papel de 20 cm x 30 cm (media cartulina), las piezas recortadas del Anexo de la página 59, pegamento, lápices o marcadores y algún objeto para jugar a vender.

Tarea 1. Jugamos a comprar y vender. ¿Qué comercio eliges para jugar? Puede ser uno de los que vimos esta semana u otro que prefieras. Elige un lugar de la casa para jugar. Busca un objeto para imaginar que es el producto que vendes. Tú serás el vendedor o vendedora y yo seré quien viene a comprar. Juntos dramatizaremos lo que ocurre en tu negocio cuando voy a comprar.



Tarea 2. La figura humana tiene formas geométricas.

- Aquí tienes formas recortadas para armar la figura de una persona
- Prueba distintas posiciones de los brazos, las piernas, las manos y los pies
- Arma la figura humana pegando las piezas sobre la hoja de papel
- Utiliza solo una mitad de la hoja para tu figura, en la otra mitad realizarás el dibujo.



Tarea 3. Dibujo de la figura del vendedor o vendedora.

- Ya armaste la figura humana con papel. Mírala para recordar como pusiste cada parte
- Al lado, dibuja una persona transformando las líneas rectas de las formas geométricas en líneas con movimientos como tiene un cuerpo de verdad. Mira estos dibujos para darte ideas
- Dibuja detalles del rostro y vestimenta. Si quieres agrega el carro de venta o el producto que se vende.



ACTIVIDAD 10: La compra y venta en tu historieta

Esta actividad es para realizar la versión final de la historieta y representar en ella una situación de cálculos con billetes.

Tarea 1. La versión final de tu historieta. Ahora que practicaste cómo hacer una figura humana, puedes hacer la versión final de la historieta que hiciste para terminar la historia. Busquemos las hojas borrador donde hiciste el dibujo y los diálogos que quieres que tenga tu historieta. Puedes volver a mirarlo por si quieres cambiar algo.



Tarea 2. Dibuja y escribe tu historieta. Realiza la versión final del dibujo y los diálogos que creaste. Recuerda hacer las líneas de la viñeta. Si quieres, puedes poner algún recuadro. ⌚ Agrega los detalles que desees y colorea tu historieta para que quede terminada y puedas compartirla con toda la familia.



Tarea 3. Compras en la historieta. Doña Sílabá le vende a doña Ana una funda de mangos. Doña Ana le paga a doña Sílabá con un billete de \$100 y recibe de vuelta \$40. ¿Cuánto le costaron los mangos? ⌚ Si doña Sílabá le da la vuelta con la menor cantidad de billetes posibles, ¿cuántos billetes le da? ⌚ ¿De qué valor? ⌚ Piensa y escribe, ¿de qué otras formas puede devolverle?



Para anotar en la planilla de seguimiento

En esta semana se espera despertar la curiosidad de los niños y las niñas por conocer cómo llegan a su hogar los productos de consumo cotidiano. Continuarán simulando situaciones y realizando juego sobre compras y ventas.

Además, se comienza a usar un juego de tablero especialmente diseñado para que los niños y las niñas apliquen sus conocimientos de Matemática y de Lengua Española. Ese juego se llama **De tiendas por Quisqueya**. En el primer día se dan indicaciones para explorar las reglas del juego, en qué consiste el tablero y preparar los billetes de fantasía que conocieron la semana anterior. En las páginas 35 y 38, y el Anexo de la página 48, encontrará todo explicado en detalle.

En las diversas actividades los niños y las niñas conocerán y usarán vocabulario sobre la producción y el comercio. También, reflexionarán sobre el orden de las acciones en un texto informativo y las palabras que conectan esas acciones.

Mientras juegan, practicarán el modo en el que se organiza el sistema de numeración decimal. Eso les ayudará a comprender los procedimientos de cálculo mental, porque no dirán o usarán los números en forma repetitiva.

Al finalizar la semana, los niños y las niñas crearán un objeto de utilidad en el hogar para “jugar a vender” y lo decorarán aplicando sus conocimientos sobre fondo y figura.

En esta semana se necesitarán los siguientes materiales:

- Tarjetas de letras.
- Un frasco de vidrio o plástico ya utilizado, papeles lisos, periódicos, revistas, hilos, pegamento o cola blanca de uso escolar y un pincel, preferiblemente chato.
- El tablero de las páginas 36 y 37 y las tarjetas preparadas para el juego **De tiendas por Quisqueya** que están en los Anexos de las páginas 51 a la 56.
- La cantidad de billetes de fantasía para el juego, según las indicaciones del Anexo de la página 38.

ACTIVIDAD 1: ¿Cómo llega un fruto a mi mesa?



Esta actividad es para desarrollar curiosidad sobre cómo llegan los alimentos a la mesa familiar, mediante la lectura de un texto informativo sobre el cultivo de frutas y vegetales. Conocerán vocabulario específico.

Tarea 1. ¿Alguna vez te preguntaste cómo llega a tu mesa tu fruta favorita? ¿Dónde crece? ¿Cómo se cultiva? Si ese fruto crece cerca de tu casa. ¿Alguna vez te imaginaste cómo llega a un comercio de la ciudad? ¿Cómo llega a la mesa de un niño o niña que vive en esa comunidad?



Tarea 2. Lee un texto informativo. Leamos juntos un texto que cuenta el camino de un vegetal desde la siembra cuando se entierra la semilla, hasta llegar a la mesa de una familia de la ciudad.



¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?

Entre los productos de la siembra hay vegetales como el tomate y el pepino. Estos vegetales recorren muchos pasos para llegar a las casas. Los pasos son: sembrar, cosechar, empaquetar, transportar y vender. Primero, hay que **sembrar** las semillas en la época del año adecuada. Hay que cuidar cada planta para que crezcan vegetales sanos y ricos.

Luego, cuando los vegetales crecen lo suficiente, están listos para la cosecha. **Cosechar** es sacar el fruto de la planta. Se guardan los mejores vegetales para la venta y se separan los que tienen algún daño para hacer conservas.

Después, los productos se guardan en cajas, cestas o cajones para repartir en los comercios, mercados o casas. Este paso se llama **empaquetar**. Si es necesario, los productos se pueden **transportar** a los puntos de venta, es decir, a los comercios desde donde se reparten o se venden.

Por último, los productos se pueden **vender** desde comercios como colmados, mercados, puestos ambulantes o supermercados.

Los productos de la siembra pueden llegar a tu mesa desde lejos o estar muy cerca. Lo importante es comerlos todos los días porque son saludables.

Tarea 3. Comprendo lo que leo. Une con flechas las palabras con su significado en el texto.

Palabras	¿Qué quieren decir en el texto?
Sembrar	Sacar un fruto de la planta.
Cosechar	Guardar los frutos en un paquete o caja.
Empaquetar	Llevar cajas con frutos en vehículo de carga a los comercios.
Transportar	Los vegetales que se pueden cultivar en un huerto, como el tomate, el pepino o la cebolla.
Productos	Plantar semillas para que crezca una planta.



Tarea 4. Verdadero o falso. Leamos juntos las siguientes frases sobre el recorrido de los vegetales de la siembra hasta tu casa. Escribe la letra **V** si la frase es **verdadera** o la letra **F** si la frase es **falsa**.

- Para que un fruto llegue a tu casa tiene que pasar por muchos pasos. _____
- Primero hay que cosechar el fruto y luego se siembra. _____
- Los frutos empaquetados se transportan hacia los comercios. _____
- Los vegetales no son saludables. _____



ACTIVIDAD 2: El juego *De tiendas por Quisqueya*

Esta actividad es para presentar el juego, conocer sus reglas, preparar sus materiales e iniciar el ensayo de la suma de puntos con los dados o cartas. En el Anexo de la página 48 encontrará todas las indicaciones para los preparativos de los materiales. Necesitará hojas de maquinilla para preparar los billetes.

Tarea 1. Preparativos del juego. A partir de esta semana jugaremos varias veces un juego nuevo, que se llama **De tiendas por Quisqueya**. Haremos un recorrido comprando y vendiendo en distintos comercios. En esta compra y venta usaremos los billetes de fantasía que conociste la semana anterior. 🕒 Primero, vamos a mirar el tablero en el centro del cuadernillo y leer las instrucciones del juego que están en el Anexo de la página 48. 🕒 Ahora me ayudarás a preparar los billetes que necesitas. Vamos a ver las instrucciones detrás del tablero.



Tarea 2. ¿Cuánto suma? En las instrucciones leímos que se avanza usando dados o cartas para saber cuántas casillas avanzar. Vamos a practicar las sumas que pueden salir. Por turno tiramos los dados o sacamos dos cartas. Tú anotarás en el cuadro cada uno de los números. Luego, en la tercera columna suma esos dos números. En la primera fila hay un ejemplo. Si se repite un resultado, volvemos a tirar los dados o sacar dos cartas.





1. En un dado o carta	2. En el otro dado o carta	3. Suma que dice las casillas para avanzar
6	5	11

Tarea 3. ¿Adónde llego? Usemos esas sumas para avanzar en el juego. De la casilla o casillero en que estamos vamos dando tantos pasos como puntos salieron. Te muestro un ejemplo, estoy en el **casillero 12**, saqué 1 y 6, la suma es 7, entonces avanzo hasta el **casillero 19**.



🕒 Practiquemos y vamos anotando en el cuadro. Empecemos desde la salida. Tiras tú y luego yo. Para cada tirada, primero debes calcular la suma. Luego, me dices a qué casillero se debe llegar. Lo verificas en el tablero, y lo anotas en el cuadro. Hagamos cinco tiros cada uno.

	En un dado o carta	En otro dado o carta	Suma	Se llega casillero N°.
La salida				
La salida				



Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 2

ACTIVIDAD 3: Palabras muy importantes



Esta actividad es para identificar y escribir las palabras clave del texto informativo “Del huerto a la mesa”, que se encuentra en la Actividad 1.

Tarea 1. Recuerda la lectura. ¿Recuerdas el texto que leímos sobre cómo se produce un pepino o un tomate? Volvamos a leerlo. 🕒 Cuéntale a alguien de la familia lo que leíste.



Tarea 2. Palabras clave. Al contar lo que lees, utilizas algunas de las palabras del texto. Hay palabras muy importantes que usas para contar y saber de lo que trata el texto.



Las **palabras clave** indican el tema y dan la información principal del texto. Sin esas palabras, no comprenderías la lectura. En muchos textos informativos, las palabras clave suelen estar resaltadas, y también en los títulos.

Volvamos al texto, para identificar las **palabras clave**. Mira el título y observa si hay algunas palabras resaltadas. Lee las palabras en el siguiente recuadro y colorea las palabras clave que encuentres.

sembrar	comprar	mercado	empaquetar	conservas
cosechar	vegetales	planta	caja	transportar

Tarea 3. Ordena las sílabas. Las sílabas de algunas palabras del texto se cambiaron de orden. Ordénalas para formarlas correctamente, luego las escribes en tu cuaderno. Copia cada sílaba con un color diferente.



brar sem	do col ma	prar com	mer dos ca	der ven
----------	-----------	----------	------------	---------

Tarea 4. Sílabas y letras. Toma las tarjetas de letras y forma, una a una, las 4 palabras que descubriste organizando las sílabas. ¿Puedes contar cuántas tarjetas de letras usaste en cada sílaba? ¿Todas las sílabas tienen la misma cantidad de letras? Anota debajo de cada palabra, la cantidad de letras de cada sílaba. Fíjate en este modelo.



supermercados
2 3 3 2 3

ACTIVIDAD 4: Jugamos en las tiendas

Esta actividad es para practicar sumas y restas con números de una cifra seguidos de 0 y cuyos resultados serán 10, 100 o 1,000; aprovechando las compras y ventas del juego **De tiendas por Quisqueya**.

Tarea 1. Ensayamos el juego.



Empecemos a jugar siguiendo todas las reglas. Hoy pondremos como meta de compra-venta llegar hasta el número 35. Por eso usaremos solo las tarjetas de compra y venta hasta el 30.

En este primer juego yo administraré el banco. A medida que avanzamos o pasamos por los comercios haremos compras y ventas, pagando y dando las devueltas.

Cada vez que tú o yo pasemos por un comercio (heladería, venta de artesanías...) anotarás los cálculos que hicimos en este cuadro.

Usando los billetes tendrás ayuda para hacer las cuentas. Por ejemplo: si lo que se compra cuesta \$8 y pagas con un billete de \$10 la devuelta será de \$2. Recuerda que primero tiramos los dados o sacamos cartas como hicimos en la actividad anterior.

Precio del producto	Billetes con los que se paga o se cobra	Devuelta
\$8	\$10	\$2



Tarea 2. Unos jugadores dejaron este cuadro incompleto.



Primero completa los espacios vacíos en las tres primeras columnas del cuadro. Usa los billetes que necesites para hacer los cálculos

Aquí tienes unas pistas que te pueden ayudar.

- Si lo que falta es la devuelta, restas el precio del billete con que pagas.
- Si lo que falta es el billete con que pagas, tienes que sumar el precio y la devuelta.
- Si lo que falta es el precio del producto, al billete con que pagas le restas la devuelta.

1. Precio del producto	2. Billetes con los que se paga	3. Devuelta	4. Suma de columnas 1 y 3
\$3	\$10		
\$30		\$70	
	\$1,000	\$70	
\$5		\$5	
	\$100	\$50	
\$500	\$1,000		

Tarea 3. Completa la columna 4 con la suma de las columnas 1 (precio) y la 3 (devuelta). Compara esas sumas con la columna 2, que tiene los billetes con los que pagas. ¿Son iguales esos números? Piensa y dime con tus palabras.



Tarea 4. Realiza las siguientes cuentas en tu cuaderno. Puedes ayudarte con las tareas que acabas de hacer y usando los billetes del juego.



$\$3 + \$______ = \$10$	$______ + \$70 = \100	$\$300 + \$______ = \$1,000$
$______ + \$8 = \10	$\$20 + ______ = \100	$______ + \$700 = \$1,000$
$\$4 + \$6 = \$______$	$\$40 + \$60 = \$______$	$\$400 + \$600 = \$______$

Si sabes sumar dos números que dan 10, eso te ayudará a sumar otros números más grandes.



ACTIVIDAD 5: Una historia ordenada



Esta actividad es para identificar que en una narración las acciones van sucediendo en un orden de tiempo y que en los textos hay palabras que indican ese orden.

Tarea 1. Paso a paso. Para lograr que un producto llegue a tu casa no te puedes saltar pasos. Cada paso es importante. Recuerda el texto “¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?” que habla sobre cómo se producen los productos. ¿Se podría cosechar antes de sembrar? ¿Qué pasaría al cosechar frutos que no están maduros?



Tarea 2. El crecimiento de un tomate. Lee las siguientes palabras que indican el proceso de producción de un tomate en un huerto casero, pero aquí aparecen de forma desordenada.



comer	sembrar	cuidar	lavar	cosechar
-------	---------	--------	-------	----------

Ahora, ordénalas y escríbelas en los casilleros del siguiente cuadro.

1	_____	sembrar
2	_____	_____
3	_____	_____
4	_____	_____
5	_____	_____

Tarea 3. Palabras que ordenan. Estas palabras indican qué pasó primero y qué pasó después. Pero hay tres intrusas. Táchalas.



después - pero - segundo - además - por último - finalmente - luego - porque

Escribe en la línea de cada casillero del cuadro anterior, las palabras que indican el orden en que suceden los eventos. Por ejemplo, al lado del 1 puede ir “Primero”.

Tarea 4. Busca en el texto. Busca las palabras que marcan el orden de los pasos en el texto de la Actividad 1 y cópialas en tu cuaderno en el orden que corresponde.



ACTIVIDAD 6: Calculando dinero

Esta actividad es para que los niños y las niñas utilicen la relación “mitad de”, en cantidades de dinero. También, para que aprendan a cambiar billetes. Para realizar las tareas el niño o la niña usará los billetes de fantasía.

Tarea 1. La mitad. En una heladería venden tartas heladas de 1 libra. Cuando compras media libra, parten la tarta en dos partes iguales. Se dice que cada parte es la mitad de la tarta.



Si se reparte en dos partes iguales, cada parte es un medio o la mitad de lo que se repartió.

Para representar un medio se escribe $\frac{1}{2}$

Tarea 2. Mitades.

En el juego vas a encontrar diferentes ofertas del día, por ejemplo, que los productos están “a mitad de precio”. Usa los billetes para completar el cuadro.



La mitad de	es
\$10	\$.....
\$100	\$.....
\$1,000	\$.....



Tarea 3. Cambio pesos.



En el juego **De tiendas por Quisqueya** se hace “cambio de billetes”. En ese momento entregas un billete de más valor, y te dan devuelta esa misma cantidad en billetes de menos valor. Usa los billetes para practicar los cambios y completa el cuadro.

Un billete de	es igual que
\$10 billetes de \$1
\$100 billetes de \$10
\$1,000 billetes de \$100

Tarea 4. Ahora que practicaste mitades y cambio, juguemos a **De Tiendas por Quisqueya**, hasta alcanzar el número 50.



Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 4

ACTIVIDAD 7: Cuenta cómo se produce un vegetal



Esta actividad es para planificar y producir una narración oral sobre cómo llega a la mesa un vegetal de la siembra. Luego, se utilizará ese vocabulario para completar un texto informativo.

Tarea 1. Planificar el texto. Es tu turno de contar cómo llega a tu mesa otro vegetal del huerto, por ejemplo, el ají. ¿Recuerdas lo que conociste esta semana sobre cómo llega el tomate o el pepino a una mesa? Puedes volver a leer el texto *¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?*, del día 1, en las páginas 14 y 15.



Tarea 2. Contar de forma ordenada. Ahora elige un vegetal y menciona los pasos de su cultivo. Recuerda usar las palabras que marcan el orden de los pasos. Por ejemplo: **primero**, hay que sembrar; **segundo**, cosechar los frutos y, **por último**, podemos comerlos en casa o llevarlos a un comercio para vender.



Tarea 3. Completa las palabras que faltan. Vamos a leer juntos la información para poder hacer un huerto casero, pero se borraron algunas palabras. ¿Podrías completarlas para poder leer y comprender el texto completo?



Para hacer un huerto casero se necesitan algunas macetas o espacios con tierra donde poder sembrar. Primero, _____ las semillas del producto que quieres, por ejemplo: ají, lechuga, perejil, cilantro. _____, echarle agua para que brote la semilla. _____, cuando crezca el fruto o la planta, se puede sacar de la tierra. Este paso se llama _____. _____, lavar bien lo que cosechaste antes de llevarlo a la mesa. Directo de tu huerto a tu mesa.

Tarea 4. Ahora que completaste las palabras que faltaban, léeme el texto completo para ver si se entiende. Te ayudo si lo necesitas.



ACTIVIDAD 8: Mis números ganadores

Esta actividad de juego permite que los niños y las niñas lean, escriban y encuentren qué tienen en común las diferentes series de números de tres cifras. Prepare 10 cuadrados de papel de aproximadamente 4x4 cm, y escriba en cada uno un número del 0 al 9. Si es necesario ayude a leer y escribir los puntajes.



Tarea 1. Tablas de números. Vamos a jugar con estas tablas de números. Observa y completa las oraciones que están en color, en la parte superior de cada tabla.



Tarea 2. ¡A jugar!



Aquí pongo boca abajo tarjetas con números. Escucha las reglas del juego.

Por turno, cada jugador saca 3 tarjetas. Con esas tarjetas forma un número de tres cifras.

Si logra formar un número que está en alguno de estos tres cuadros gana 10 puntos.

En el cuaderno se anotan los números que arma cada jugador en cada turno.

Se hacen dos columnas, separando los números que hacen ganar puntos, y los que no hacen ganar puntos.

Se hacen 10 jugadas. Se hace una lista en orden con los puntajes que tuvo cada jugador.

Todos los cuatrocientos empiezan con...

400	401	402	403	404	405	406	407	408	409
410	411	412	413	414	415	416	417	418	419
420	421	422	423	424	425	426	427	428	429
430	431	432	433	434	435	436	437	438	439
440	441	442	443	444	445	446	447	448	449
450	451	452	453	454	455	456	457	458	459
460	461	462	463	464	465	466	467	468	469
470	471	472	473	474	475	476	477	478	479
480	481	482	483	484	485	486	487	488	489
490	491	492	493	494	495	496	497	498	499
500									

Todos los seiscientos empiezan con...

600	601	602	603	604	605	606	607	608	609
610	611	612	613	614	615	616	617	618	619
620	621	622	623	624	625	626	627	628	629
630	631	632	633	634	635	636	637	638	639
640	641	642	643	644	645	646	647	648	649
650	651	652	653	654	655	656	657	658	659
660	661	662	663	664	665	666	667	668	669
670	671	672	673	674	675	676	677	678	679
680	681	682	683	684	685	686	687	688	689
690	691	692	693	694	695	696	697	698	699
700									

Todos los doscientos empiezan con...

200	201	202	203	204	205	206	207	208	209
210	211	212	213	214	215	216	217	218	219
220	221	222	223	224	225	226	227	228	229
230	231	232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247	248	249
250	251	252	253	254	255	256	257	258	259
260	261	262	263	264	265	266	267	268	269
270	271	272	273	274	275	276	277	278	279
280	281	282	283	284	285	286	287	288	289
290	291	292	293	294	295	296	297	298	299
300									

Tarea 3. Los cien. ¿Qué tienen de igual y qué de distinto las tres tablas anteriores que contienen los números? ¿Cuántas cifras tienen todos?



Todos los cien se forman igual, solo cambia la primera cifra y todos tienen tres cifras






¿Tiene razón? ¿Me lees alguno de esos números que solo cambian la primera cifra y las otras dos son iguales?





Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 9: Mi frasco decorado para vender









 Esta actividad es para crear un frasco decorado para jugar a vender, aplicando sus conocimientos sobre fondo y figura. Necesitarán un frasco ya utilizado, de vidrio o de plástico, papeles lisos, periódicos, revistas, y otros materiales ya disponibles en la casa para decorar. Se requiere pegamento o cola blanca de uso escolar y un pincel preferiblemente chato.

Tarea 1. Muchos de los alimentos que consumimos todos los días se venden en frascos de vidrio o plástico. Podemos aprovecharlos para que puedas crear un producto para vender.  ¿Qué te gustaría hacer con los frascos? ¿Un florero? ¿Un portalápices? ¿Recipientes para guardar alimentos, como la sal o para guardar objetos pequeños, como botones? 




Tarea 2. Preparemos el frasco quitando las etiquetas. Se remoja en agua con jabón y se frota con cepillo o esponja.  

Ideas para el diseño de tu frasco con fondo y figura.



Tarea 3. El fondo. Recorta con tijeras trozos de papel blanco o del color que prefieras.   Coloca pegamento en un recipiente pequeño.  Aplica con pincel un poco de pegamento en el frasco y pega un trozo de papel.  Pasa un poco más de pegamento por arriba del papel.  Repite hasta cubrir toda la superficie.  Cuando todo está cubierto, pasa con pincel una capa de pegamento por todo el frasco.  Deja secar. 



Tarea 4. Las figuras. Agrega figuras decorativas que recortes de una revista o papel de regalo, o que hagas con formas en papeles de colores. Pega las figuras. Luego, pasa nuevamente el pincel con pegamento por todo el frasco.  Termina el borde superior con cinta de papel o enrollando un hilo de lana o limpia pipa.  Si tu frasco tiene tapa, puedes pegar una figura y pasar pegamento por arriba. 

ACTIVIDAD 10: ¡A vender el frasco!

Esta actividad es para planear y escribir un texto informativo sobre el producto creado en la actividad anterior. También escribirá una tarjeta adicional para cuando le toque vender su producto en el juego.

Tarea 1. Piensa cómo hiciste tu producto. Ya tienes listo tu producto para jugar a vender. ¿Cómo creaste tu producto? ¿Qué hiciste primero? ¿Cómo seguiste? ¿Podrías cambiar el orden de los pasos que hiciste? ¿Cuáles se podrían cambiar y cuáles no?



Tarea 2. Escribe cómo hiciste tu producto. Lee las frases del recuadro, son los pasos para decorar tu frasco. Úsalas para completar las oraciones que se inician con palabras que indican orden. Copia luego en tu cuaderno.



dejé secar	cubrí el frasco con pegamento	pensé cuál producto deseaba hacer
pinté y decoré el frasco	recorté trozos de papel	pegué los trozos de papel.

Primero, _____

Segundo, _____

Luego, _____

Después, _____

Luego, _____

Por último, _____

Tarea 3. Ya decoraste el frasco. Ahora imagina que quieres venderlo en el puesto de artesanías del casillero 30 del juego **De tiendas por Quisqueya**. Inventa una tarjeta de compra-venta para agregar en ese casillero.



Para hacer tu pregunta y preparar la respuesta, elige un valor para tu frasco. La condición es que te paguen con un billete de \$1,000 y tú puedas dar la devuelta usando solo billetes de \$100.

Te ayudo con este modelo de pregunta para un marco de foto. Completa la respuesta. Puedes verificar usando los billetes.

Vendes el marco de foto. Te pagan con un billete de \$1,000 y das la devuelta con 7 billetes de \$100. ¿Cuánto cuesta el marco de foto?

La respuesta que permite ganar la moneda de premio sería: **El marco de foto cuesta \$**

Ahora prepara tu pregunta. Usa este modelo y completa lo que falta.

Vendes el frasco decorado. Te pagan con un billete de \$1,000 y das la devuelta con _____ billetes de \$100. ¿Cuánto cuesta el frasco decorado?

La respuesta que permite ganar el modelo de premio sería: **El frasco decorado cuesta \$**

Escribe todos los cálculos que hiciste para resolver estas dos situaciones.



Para anotar en la planilla de seguimiento

En esta semana los niños y las niñas conocerán cómo se redactan los textos y las canciones para presentar un producto a la venta.

En Lengua Española conocerán la información que contiene una etiqueta para identificar un producto y crearán una propia, diferenciando la marca del producto. Conocerán la separación de palabras en sílabas y diferenciarán sonidos de la lengua que tienen distintas formas de escritura como, por ejemplo, el conjunto **Qu**.

En Matemática realizarán una aproximación a la hora de establecer precios de venta, lo que permitirá realizar cálculos mentales con sumas hasta 10. Trabajarán el concepto de anterior y posterior de un número. Además, seguirán jugando con **De tiendas por Quisqueya**. Prepararán más tarjetas del juego y elegirán una caja para guardar los billetes, aplicando sus conocimientos sobre medidas de longitud, superficie y volumen.

Al finalizar la semana crearán una canción publicitaria para dar a conocer un producto para vender. Escribirán la letra de la misma y podrán crear la melodía y el ritmo. Se propondrá el armado de un tambor con material reciclable que podrá usar para marcar el ritmo de la canción.


En esta semana se necesitarán los siguientes materiales:


- Tarjeta de letras.
- Una hoja de borrador.
- Regla o cinta métrica, tijeras y lápiz.
- Al menos dos cajas distintas, por ejemplo de medicamentos, té o dulces u otras que haya en la casa. También, se puede pedir en el vecindario o en el colmado unas cajas en desuso. Una de ellas debe tener el tamaño para que pueda entrar la pila de billetes del juego.
- Una lata, cinta adhesiva común o de papel, hilo, papeles, pegamento y dos lápices o varitas.



ACTIVIDAD 1: Exploro las etiquetas



Esta actividad es para conocer las etiquetas de los productos y sus características. Se necesitarán tres productos que pueden ser: alimentos, artículos de limpieza, de perfumería o medicamentos. No importa que estén en uso, solo se trabajará con las etiquetas.

Tarea 1. Cómo reconocer un producto. Esta semana conoceremos algunas cosas sobre las que hay que decidir para vender un producto. Tienes que elegir algún producto para hacer varias tareas esta semana. Estos pueden ser: el frasco que decoraste la semana anterior, que puede servir para guardar cosas; un alimento que se pueda poner dentro de ese frasco, como mermelada o yogur. También puede ser cualquier otro alimento que te guste. 

¿Qué nombre le pondrías al producto? ¿Cómo haces que un producto nuevo sea conocido por otras personas? En los anuncios publicitarios, ¿escuchas una canción corta y fácil de recordar?  Comencemos por reconocer un producto.

Tarea 2. Describe la etiqueta. Observa este producto. ¿Puedes describirlo?  ¿Cómo sabes qué producto es? ¿Dónde puedes ver la información? 



Tarea 3. Observa otras etiquetas. Busquemos en casa tres productos que tengan su etiqueta. Pueden ser alimentos, artículos de limpieza, perfumería o medicamentos. Observa las etiquetas y responde las siguientes preguntas. Escribe, en la tabla siguiente, qué producto es y marca SÍ o NO para responder.



	Producto 1	Producto 2	Producto 3
¿Qué producto es?			
¿Tiene un nombre inventado, distinto a lo que es?	SÍ / NO	SÍ / NO	SÍ / NO
En la etiqueta, ¿hay información sobre las características del producto?	SÍ / NO	SÍ / NO	SÍ / NO
¿Se indica la fecha de vencimiento del producto?	SÍ / NO	SÍ / NO	SÍ / NO
¿Dice dónde fue hecho?	SÍ / NO	SÍ / NO	SÍ / NO



Leamos esto que es muy importante.

En **la etiqueta** de un producto encuentras información como: el nombre del producto, la marca y dónde se hizo. Muchos productos alimenticios tienen la fecha de vencimiento, que indica hasta cuándo es posible usarlo.




ACTIVIDAD 2: El precio final

Esta actividad es para iniciarlos en el cálculo mental + 10.

Tarea 1. Jugo de fruta en vasos especiales. En un puesto de jugos ofrecen a la venta un vaso muy bonito que cuesta \$10. Ese precio se agrega a lo que vale el jugo. **El precio final es igual al precio del jugo más el precio del vaso.** Completa la siguiente tabla con los precios que faltan. Mira el modelo de la primera fila.



Precio del jugo	Precio del vaso	Precio final
Mango \$32	\$10	\$42
Chinola \$37		
Piña \$		\$59
Cereza \$		\$40
China \$45		

Tarea 2. Sumamos 10. Colorea el primer número del precio de cada jugo. Por ejemplo, en mango, colorea el 3. Con otro color, colorea el primer número del precio final. Por ejemplo, en mango colorea el 4.  ¿Cómo cambia siempre ese primer número? ¿Es mayor o menor?  

Si sumas 10 siempre aumenta el primero y el otro queda igual.



$$56 + 10 = 66$$

Y ...¿si son de 3 ó más cifras?



Tarea 3. Jugamos a De tiendas por Quisqueya, ahora hasta el 65. 





Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 2

ACTIVIDAD 3: Qué informan las etiquetas



Esta actividad es para conocer cómo son las etiquetas de productos. Usarán otra vez los productos en sus envases originales que tengan etiquetas (no productos sueltos).

Tarea 1. Observa la etiqueta atentamente. Volvamos a mirar el producto de la Página 25.  Busca  en la etiqueta la información para marcar la respuesta correcta en los siguientes recuadros.

El producto que hay dentro de la botella es:

- un jugo de mango
- un jugo de chinola
- un mango cortado en trozos

La etiqueta tiene la marca, que es el nombre inventado del producto. La marca es:

- Supermango
- Sabor Mango
- Señor Mango

Las letras de la marca se ven:


- grandes
- pequeñas

Las letras donde se describe el producto se ven:

- grandes
- pequeñas

La fecha de vencimiento tiene:

- año
- día y mes
- día, mes y año

Tarea 2. Juguemos a decir productos y marcas. Aquí tienes algunos productos que tenemos en casa. Miremos las etiquetas y juguemos a decir cuál es el producto y cuál es la marca.  Escribe en tu cuaderno el producto y la marca. Luego, invéntale una nueva marca y escríbela en tu cuaderno. Puedes ensayarla antes con las tarjetas de letras.



Tarea 3. Observa las etiquetas. Miremos juntos todas las etiquetas con las que jugamos. ¿Cómo diferencias el producto de la marca? ¿Tienen distintos colores? ¿Tienen distintos tamaños de letras? ¿Tienen dibujos las etiquetas?



Leamos juntos esta información importante:

En **la etiqueta** de un producto la marca está escrita con letras más grande, con letra llamativa y puede tener colores. La descripción del producto está en letra más pequeña.

ACTIVIDAD 4: Sumo 10 a números más grandes

Esta actividad es para continuar con el cálculo mental + 10, considerando números más grandes y alguno terminado en 9. Necesitará billetes del juego: 2 billetes de \$100, 10 billetes de \$10 y 10 billetes de \$1.

Tarea 1. Seguimos sumando 10. En una juguetería piden colaboraciones para el hospital de la comunidad. Invitan a cada comprador a donar \$10 para el hospital, cualquiera que sea el precio del juguete. Como el hospital es muy querido por los que viven allí, todos aceptan agregar \$10 al precio de su compra para donarlo. Completa el cuadro con los precios.



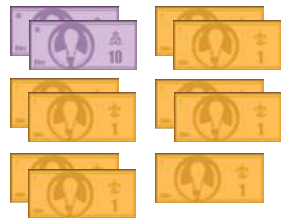
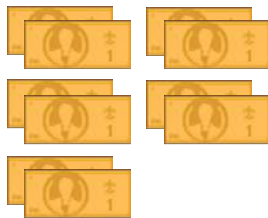


Precio del producto	Se agrega \$ 10 para el hospital	Precio final
Bate \$632	\$10	
Cancha de basquetbol \$537		
Bloques para construir \$629		\$639
Títere de dedo \$89		
Canicas \$49		
Peluche \$249		\$259



Tarea 2. ¿Cómo cambia un número cuando le sumo 10? Miremos los números de tres cifras. Colorea con un color el segundo número del precio de cada juguete. Por ejemplo, donde dice cancha de basquetbol, colorea el 3. Con otro color, colorea el segundo número de su correspondiente precio final.



¿Cuál es el cambio? Si entendemos bien cómo cambia un número sumando 10, las sumas resultan más fáciles. Usemos los billetes para ver cómo cambian los números cuando le sumamos 10. Sigamos este ejemplo:

<p>Viñeta 1 Hay 2 billetes de \$10 y 9 de \$1</p> 	<p>Viñeta 2 Hay otros 10 billetes de \$1 para sumar</p> 	<p>Viñeta 3 A los \$29 le agrego \$1. Llego a \$30</p> 	<p>Viñeta 4 A los \$30, agrega 9 billetes de \$1 y llega a \$39</p> 
--	--	--	--

Hay un nuevo juguete en la lista. Es un yoyo. Cuesta \$93. ¿Cuál es el precio final con los \$10 de donación? Usemos los billetes para ver cómo cambia este número cuando le sumamos 10. Vamos siguiendo paso a paso estas viñetas.



<p>Viñeta 1 Hay 9 billetes de \$10 y 3 de \$1</p> 	<p>Viñeta 2 Hay otros 10 billetes de \$1 para sumar</p> 	<p>Viñeta 3 A los \$93 se le van agregando de a \$1 hasta llegar a \$100</p> 	<p>Viñeta 4 Completa \$100 y quedan aparte \$3</p> 	<p>Viñeta 5 Junta todos los billetes y quedan \$103</p> 
--	--	---	---	--

Realiza estas sumas usando los billetes como hicimos en la actividad anterior:

$\$97 + \$10 = \underline{\quad}$ $\$91 + \$10 = \underline{\quad}$ $\$95 + \$10 = \underline{\quad}$

Tarea 3. ¿Cómo cambia un número más grande cuando le sumo 10? Cuando sumas 10 a un número de tres cifras tienes que pensar bien cuál es el número que va a cambiar. Primero veamos cómo vamos a llamar el lugar de los números que tienen dos o tres cifras. Aquí tenemos el 10 y el 100.



1	0		1	0	0
primer lugar	último lugar		primer lugar	penúltimo lugar	último lugar



Marca en la tabla de precios de juguetes todos los penúltimos lugares de los números de tres cifras Dime si estás de acuerdo con esta frase:

Cuando se suma 10 a un número de tres cifras, siempre aumenta 1 la cifra que está en el penúltimo lugar. Por ejemplo \$632 + \$10 = \$642

Completa los resultados de:

\$329 + \$10 = _____ \$729 + \$10 = _____
 \$458 + \$10 = _____ \$524 + \$10 = _____ \$625 + \$10 = _____

Tarea 4. Jugamos a De tiendas por Quisqueya, ahora hasta el 75.

Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 5: Las sílabas de la palabra Quisqueya



Esta actividad es para profundizar la identificación de sílabas y letras que forman una palabra aprovechando el nombre **Quisqueya** que se usó en el juego. Necesitará las tarjetas de letras.

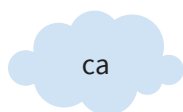
Tarea 1. Una palabra querida. Leamos juntos el nombre del juego: **De tiendas por Quisqueya.** ¿Conocías esta palabra? Es uno de los nombres que recibe nuestra República Dominicana y también es el nombre de un municipio de la provincia San Pedro de Macorís. Da palmadas para separar en sílabas la palabra **Quisqueya**. Ahora, forma la palabra con las tarjetas de letras. ¿Cuántas tarjetas de letras usaste en cada sílaba?

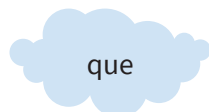
Quisqueya
4 3 2

Observa y escucha. Cuando pronuncias la sílaba **Quis** y la sílaba **que** la letra **u** no suena.

Tarea 2. Lista de palabras. En las nubes de abajo encontrarás una serie de sílabas. Observa que la primera letra de esas sílabas no son todas iguales. Algunas tienen como inicial la letra **c**. Pero hay dos sílabas que comienzan con dos letras: **qu**. Ahora lee en voz alta las palabras que están en los rectángulos.

queso casa querida cuna cocina quitar cubo química cama comer











¿Notaste que todas tienen el mismo sonido inicial?

Escribe debajo de cada nube las palabras que empiezan con la sílaba que está dentro de la nube.

Tarea 3. Palabras con que y qui. Copia en el cuaderno las palabras que empiezan con **que** y **qui**, que escribiste debajo de las nubes.

ACTIVIDAD 6: Siguietes y anteriores de un número

Esta actividad es para reconocer que el anterior y siguiente de un número solo depende de la última cifra.

Tarea 1. Los siguietes y anteriores. Busquemos en la Semana 2, la Actividad 8, en la página 21 donde jugaste con los cuadros de números de tres cifras.



En esos mismos cuadros colorea todos los números que la última cifra sea el número 5 y con otro color los números siguietes acada uno de esos números. ¿Con qué número terminan esos números siguietes? Mira los números anteriores a los terminados en 5 ¿Qué número tienen al final esos números anteriores a los terminados en 5? ¿Cómo completarías estas frases?

Todos los números anteriores a los terminados en 5 terminan en _____

Todos los números siguietes a los terminados en 5 terminan en _____

Este cuadro tiene series de tres números seguidos. Completa las columnas con todos los números que faltan:

124	125	126
562	563	
386		388
167		
	318	
	301	
700		
	199	
Columna 1	Columna 2	Columna 3

anteriores

posteriores

Los números de la columna 1, son los anteriores a los números de la columna 2

Los números de la columna 3 son los siguietes de la columna 2

Tarea 2. Miro la última cifra. Escribe en el cuaderno tres números terminados en 8, que tengan una, dos y tres cifras. Al lado escribe el número siguiente. María dice: Todos los siguietes de los números que terminan en 8, terminan en 9, porque 9 es el siguiente de 8 sin importar cuántas cifras tiene. ¿Estás de acuerdo?



Leamos juntos esta información importante:

Los siguietes y los anteriores de un número se forman mirando la última cifra de cada número. No importa la cantidad de cifras que tenga.

Tarea 3. Copia en tu cuaderno los números que están aquí debajo. Escribirás a cada lado el anterior y el siguiente de cada uno de ellos. La primera fila te servirá de ejemplo.



453	454	455
_____	3,228	_____
_____	1,992	_____
_____	601	_____
_____	4,107	_____

Tarea 4. Jugamos a **De tiendas por Quisqueya**, ahora hasta el número 90.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 7: Crea tu etiqueta



Esta actividad es para crear la etiqueta para un producto elegido por el estudiante. Es momento de imaginar y de trabajar en hojas de borrador. Terminar la etiqueta y pasarla con cuidado al cuaderno se realiza en la Actividad 10.

Tarea 1. Las etiquetas. Ha llegado el momento de que diseñes y crees una etiqueta para el producto con el que jugaste a vender la semana anterior. Recuerda que en la Tarea 1 de la Actividad 1 página 24 ya elegiste el producto que querías poner dentro del frasco. ¿Recuerdas cómo son las etiquetas de los productos? Volvamos a leer juntos el recuadro de la Actividad 3, página 26. Pensemos mientras observamos una etiqueta. ¿Cómo debe ser el nombre del producto? ¿Cómo se puede destacar la marca? ¿Dónde puede decir qué producto es? ¿Qué es lo más importante en tu producto?



Tarea 2. Crea una marca. Ahora tendrías que crear una marca o nombre para tu producto. Puedes inventar la marca que quieras. Es más fácil si cada palabra de la marca tiene pocas sílabas, como **Supermango**. ¿Cuántas sílabas tiene Supermango? ¿Cuántas sílabas tiene tu marca? Ensayá en borrador las marcas o nombres que se te ocurran.



Tarea 3. Crea la etiqueta. Ahora, puedes escribir en borrador la información que tendrá tu etiqueta. Volvamos a mirar el recuadro de la Actividad 1, página 25 para recordar qué debe tener tu etiqueta. Para diseñar el borrador como más te guste, vuelve a mirar la etiqueta de Supermango ¿Harás un dibujo? ¿Dónde estará escrita la marca? ¿Y las características del producto? Escribe en borrador el dibujo de la etiqueta y el texto. Recuerda que la marca está en letra grande y llamativa. Y en letra más chica, escribe el producto y alguna aclaración, por ejemplo: **Hecho en República Dominicana**.



ACTIVIDAD 8: La caja de los billetes del juego

En esta actividad se elegirá y adaptará una caja para guardar los billetes del juego. Realizará mediciones para comprobar si los billetes entran o no en la caja. Necesitará regla o cinta métrica, tijeras y lápiz y al menos dos cajas distintas, por ejemplo, de medicamentos o galletas.

Tarea 1. Elijo la caja. Vamos a elegir una caja para guardar los billetes del juego. Ahora apila todos los billetes de fantasía que hemos preparado. Toma un billete y mídelo.



Medidas de un billete	
Largo	Ancho
_____ cm	_____ cm

Ahora apila todos los billetes que tenemos y mide con una regla la altura aproximada de la pila. Anota: altura _____ cm



Tarea 2. Elegimos la caja. ¿Qué forma debería tener la caja para que entren todos los billetes? ¿Podría ser como alguna de estas que tenemos aquí? Dime, a simple vista o comparando con la pila de billetes, ¿cuál de las cajas crees que es la más adecuada? Mide la caja que elegiste, el largo, ancho y alto. Anota las medidas:



Medidas de la caja		
Largo	Ancho	Alto
_____ cm	_____ cm	_____ cm

Comprueba si entran los billetes poniendo la pila en la caja que elegiste Luego prueba en la otra caja. ¿Cablen los billetes? Si no caben, ¿cuál es la medida que no es adecuada? Si los billetes también caben en esa caja, ¿en cuál prefieres guardarlos? Tal vez prefieras usar las dos cajas. ¿Cómo piensas que podemos separar los billetes para que sean útiles para el juego?



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 9: Una canción para promover mi producto

En esta actividad los niños y las niñas crearán una canción publicitaria para dar a conocer su producto. Escribirán la letra de la canción, pondrán música y marcarán el ritmo haciendo palmas con las manos. Pueden elegir, además, armar un tambor con materiales disponibles para acompañar el ritmo de su canción. Necesitarán: hoja de borrador, lápiz, una lata limpia y en desuso, un globo, cinta adhesiva, pegamento y papeles trozados o recortados de revistas o periódicos.

Tarea 1. Una canción publicitaria. Hay canciones que escuchamos en la radio y en la televisión que nos presentan un producto que se vende. Vamos a recordar juntos alguna canción publicitaria y la cantamos.



Leamos juntos esta información importante:

Una canción publicitaria es un tema musical muy corto y divertido que nos cuenta cómo es un producto que está a la venta. Se escucha por radio, televisión, Internet, WhatsApp. También se puede escuchar directamente en un comercio.

Creando la canción. Hoy crearás una canción para que otras personas conozcan el producto que deseas vender. Comencemos. Piensa las preguntas y escribe las respuestas en una hoja de borrador. ¿Qué vendes? ¿Para qué es útil? ¿Por qué es lindo tenerlo? Lee lo que escribiste, forma una frase y escríbela en la hoja de borrador. Para terminarla agrega también una de estas expresiones: ¡Cómprelo ya! ¡No se lo pierda! ¡Encárguelo ahora!



Tarea 2. Cantamos la canción. Ahora le pondremos música a la frase que escribiste. Podemos usar la música de una canción que te guste o crear una nueva melodía. Cantamos juntos la frase con la música. ¿Cómo podemos agregarle ritmo haciendo palmas con las manos al compás de la música? Cantamos la canción marcando su ritmo. Si lo deseas podrás grabar la canción publicitaria y enviarla a familiares y compañeros.



Tarea 3. Un tambor para acompañar la canción. Toma la lata y un globo. Corta el globo por su parte más estrecha como puedes ver en la imagen. 🕒



Coloca el globo en el borde abierto de la lata. 🕒
 Cubre la lata pegando a su alrededor papel de periódico, de revistas o de regalos. 🕒

Sujeta el globo a la lata con cinta adhesiva. 🕒
 Para tocar el tambor puedes hacer los palillos con dos lápices. Si quieres puedes colocar en uno de los extremos del lápiz varias vueltas de cinta adhesiva, o hacer un bollito de papel y sujetarlo con varias vueltas de cinta adhesiva.

ACTIVIDAD 10: ¡Producto listo para jugar!

Esta actividad es para hacer la versión final de la etiqueta, cantar la canción publicitaria y crear una nueva tarjeta para el juego.

Tarea 1. Etiqueta final. Busquemos el borrador de la etiqueta que creaste para el producto que elegiste para jugar a vender. Revisémoslo juntos, para que puedas hacer la versión final. Cuando esté lista, escribe la versión final en tu cuaderno. Si te animas, también puedes escribir la canción publicitaria que creaste. 📝

Tarea 2. En el juego **De tiendas por Quisqueya** usas tarjetas de preguntas para jugar. Puedes hacer tarjetas nuevas que se agreguen a las del juego. Leamos esta tarjeta: 📝

Compras en la cafetería un café grande que cuesta \$79. Le agregan \$10 para entregarte un vaso colorido que te puedes llevar. ¿Cuál es el precio final de tu café?

🕒 Dime cuál es la respuesta para esta tarjeta?

Aquí hay unos datos que te pueden servir para escribir una tarjeta parecida. Lee esto:

Compras un libro de cuentos que cuesta \$229 y te cobran otros \$10 por la bolsita en que te lo dan. 🕒
 ¿Cuál es el precio final que pagarás por el libro?

🕒 Dime cuál es la respuesta correcta.

Escribe en tu cuaderno una tarjeta de pregunta para el juego. Toma el modelo de la librería, pero cámbiale el precio por un número de tres cifras que termine en 7, de otra centena que no sea la del 200. 📝

Compras un libro de cuentos que cuesta \$ ____ y te cobran otros \$10 por la bolsita en que te lo dan. 🕒
 ¿Cuál es el precio final que pagarás por el libro?

Escribe la respuesta correcta en tu cuaderno.



Para anotar en la planilla de seguimiento

En esta semana los niños y las niñas volverán a revisar y releer tareas hechas en semanas anteriores. La producción de esta Semana 4 integra el trabajo de todo el plan mensual 4. Se enviará al centro educativo para su valoración y retroalimentación. Para esto, se necesita un folder o sobre grapado a una hoja y 4 hojas sueltas numeradas, cada una con el nombre del estudiante, título de cada actividad y fecha. Al terminar, deberá grapar todas las hojas y preparar una presentación con su nombre, el nombre del docente y el grado, para enviar así al centro educativo.

En Lengua Española, repasarán lo que aprendieron sobre las historietas, etiquetas, el orden de las acciones en una historia y la identificación de sílabas en una palabra. Además, crearán tarjetas “Yo sé decir” para el juego **De tiendas por Quisqueya**.

En Matemática, analizarán las tarjetas del juego para descubrir patrones en los enunciados y encontrar contenidos trabajados en las tarjetas de “**compra y venta**”. Usarán la información para elaborar nuevas tarjetas, tomando como modelo las del juego.

En las actividades artísticas dibujarán, en una funda de papel que esté disponible en la casa, una figura humana en movimiento aplicando los conocimientos aprendidos durante el mes. Escribirán el nombre de su comercio con letras de colores y dibujarán el producto que se venderá.



En esta semana se necesitarán los siguientes materiales:

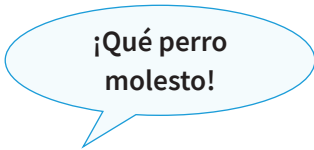
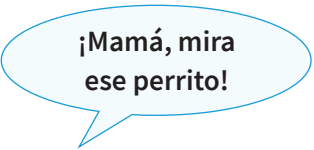
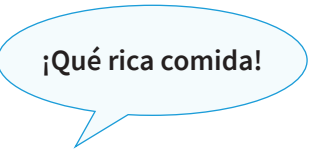
- Tablero y materiales del juego **De tiendas por Quisqueya**.
- 2 hojas de maquinilla (pueden estar usadas de un lado).
- Papel o cartulina aproximadamente de 50 cm x 25 cm, lápices de colores, marcadores y pegamento.


ACTIVIDAD 1: La calle comercial



Esta actividad es para identificar el orden de las acciones en una narración, utilizar palabras que indican ese orden e imaginar un final de una historia. La actividad se realiza en la hoja 1 para entregar al docente.

Tarea 1. Imagina una historia. Observemos la imagen de la calle comercial, en Semana 1, Actividad 1, **página 5**. Abajo, hay un perrito que sigue a una señora que lleva una funda con salchichas, mientras unos niños con su mamá miran lo que pasa. ¿Encuentras a estos personajes?  Lee los globos de diálogo de historietas que están en el recuadro aquí debajo.  Marca o colorea cuál personaje diría cada frase en esa parte de la imagen que viste.

		
<ul style="list-style-type: none"> • Lo dice la señora. • Lo dice el perro. • Lo dice el niño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo dice la señora. • Lo dice el perro. • Lo dice el niño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo dice la señora. • Lo dice el perro. • Lo dice el niño.

Tarea 2. Copia en la hoja 1 cada una de las tres frases de la situación. Debajo de cada una, anota la respuesta que marcaste. Verifica que copias cada frase con todos los detalles de las palabras: mayúsculas, signos y tildes. 

Hoja 1 de producción final para enviar al docente.

Comentarios sobre el juego De tiendas por Quisqueya

Preparar el juego llevará un tiempo pero será tiempo bien usado, porque se reutilizará varias veces. Ubique un lugar para guardarlo y cajitas, o funditas pequeñas, para todos los materiales.

El juego es para dos personas y si desean jugar hasta dos jugadores más, hay que aumentar la cantidad de billetes que se preparan para cada jugador. Cuando en las actividades del cuadernillo se solicite jugar, hay que cuidar que una persona adulta esté presente, para que sirva de banco y controle las respuestas.

Si tienen dos o más niños o niñas entre segundo y sexto grado, sería muy conveniente que jueguen juntos. El tablero y los billetes son los mismos, no necesita duplicar los materiales. Los niños de distintas edades pueden jugar juntos, siempre que cada uno saque las tarjetas de preguntas que corresponda a su cuadernillo.

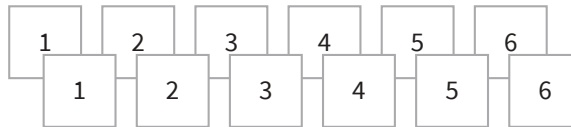
Es muy importante que los niños y las niñas tengan tiempo para comprender qué se les ha preguntado, y que cada tarjeta con su pregunta sea leída en voz alta, dándoles varias oportunidades para buscar ejemplos de otras situaciones. Pueden usar una hoja para anotar, los billetes como recurso para calcular, acudir al cuadernillo o al cuaderno para hacer consultas sobre los temas que proponen las tarjetas de preguntas.

Cuando la respuesta sea correcta, se entrega el premio. Si no es correcta, es muy importante que la pregunta quede anotada. Al día siguiente, al iniciar las actividades, se acompaña al niño o la niña para resolverla correctamente. De no poder lograrlo, es necesario acudir al docente. Es normal que esto ocurra: lo importante es continuar con el ánimo de comprender y pedir la ayuda adecuada.

Estas indicaciones son para preparar los materiales del juego De tiendas por Quisqueya.

- 1. Tablero del juego.** Separar con cuidado del cuadernillo. Una vez haya terminado de preparar todos los materiales que se indican aquí, es conveniente pegar el tablero en una cartulina.
- En caso de no tener dados, se pueden preparar cartas según la siguiente indicación.

Dos dados, o 12 cuadrados pequeños de cartulina con los números de 1 al 6 repetidos

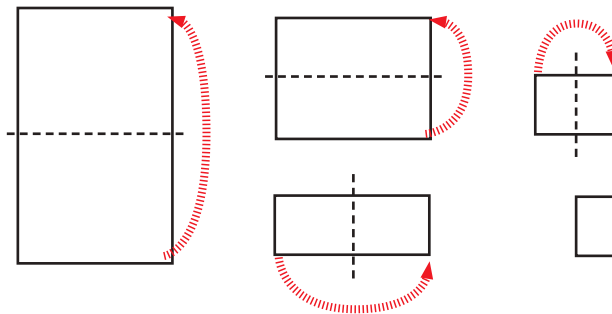


- 3. Billetes de fantasía.** Los billetes se preparan plegando hojas de papel de maquinilla y recortando por las líneas. Pueden ser hojas que ya estén usadas de un lado.

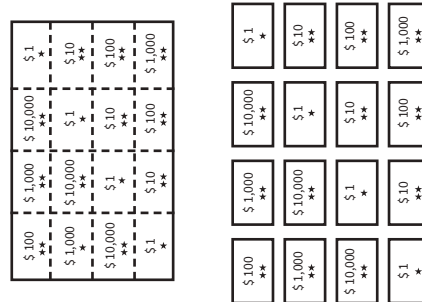
INDICACIONES PARA HACER LOS BILLETES

Tomar una hoja de papel tipo bond y plegarla por la mitad

Volver a plegar tres veces en los sentidos que indica el dibujo



Desplegar la hoja. Quedará dividida en 16 rectángulos. En cada uno de ellos escribir el valor deseado del billete y recortarlos.



De tiendas por

QUISQUEYA

Inicio

1

2

20
VENTA DE
ARTESANÍA

19

18

17

16



21

22

23

24



25

26

27



43

42

41

40
COLMADO

39

38

44



45

46

47

48

49

69

68

67

66



65

64

63

70
LIBRERÍA

71

72

73

74



75

76

90
PANADERÍA

93

92

91

90

89

88

87

94



95

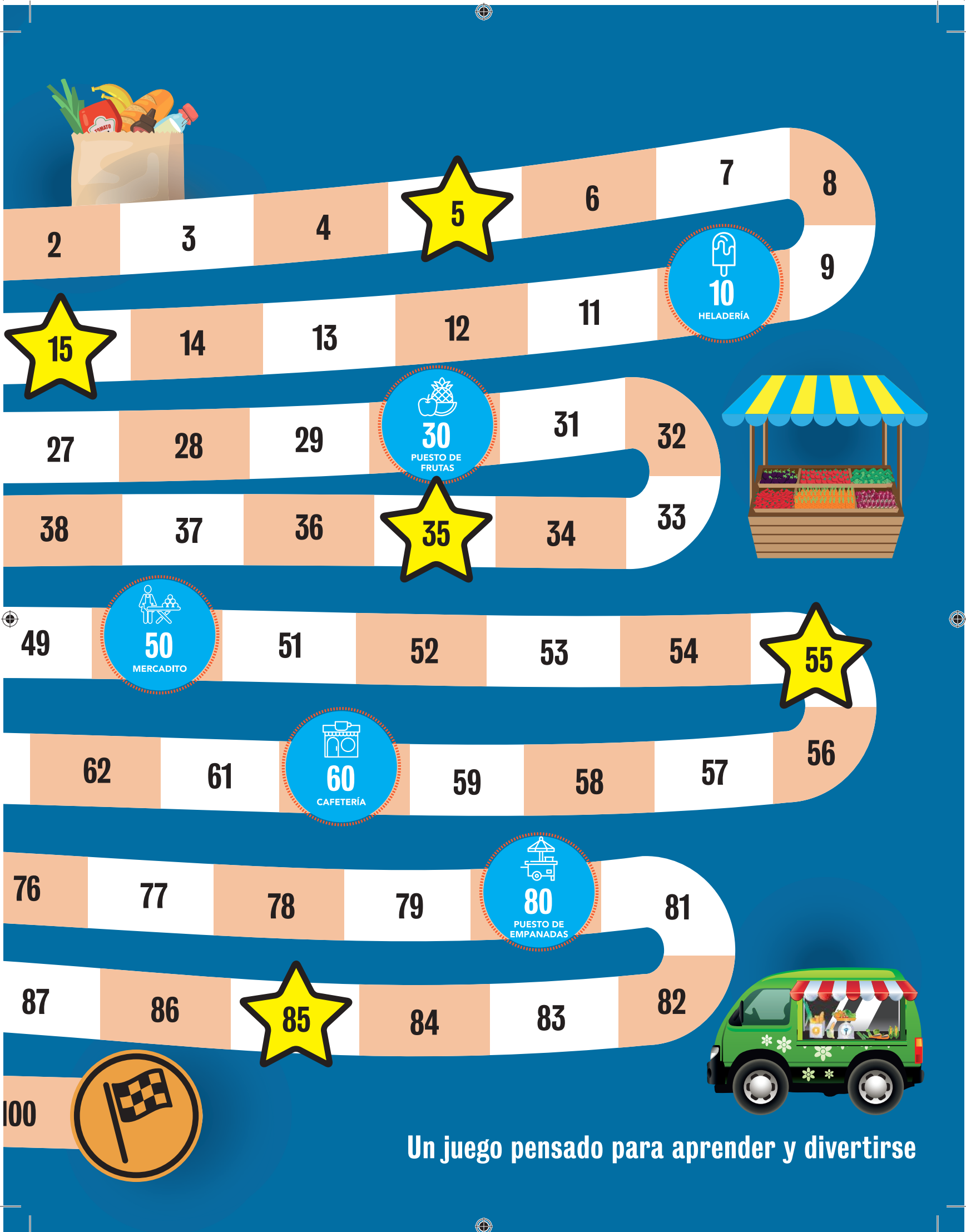
96

97

98

99

100



Un juego pensado para aprender y divertirse



Preparativos del juego

- Para el juego se necesitan en total 96 billetes, que necesitan 6 hojas de maquinilla. La cantidad de billetes con cada valor, es la siguiente :

	\$1	\$10	\$100	\$1,000
Total de billetes	22	30	30	14

- Es conveniente guardar los billetes separados por su valor, en sobres o fundas de papel.
4. **Tarjetas de preguntas.** Las tarjetas de preguntas están en las páginas de anexos. Las tarjetas de colores azul y naranja corresponden a preguntas de **Compra y venta**. Las tarjetas con una estrella se llaman tarjetas “**Yo sé decir**”. Recorte las tarjetas con cuidado. Si fuera posible, recúbralas de ambas caras con cinta adhesiva transparente. Es conveniente guardar las tarjetas de preguntas en sobres o fundas de papel.
 5. **Tarjetas de premios.** Estas tarjetas están en las páginas de anexos. Recorte las tarjetas con cuidado. Si fuera posible, recúbralas con cinta adhesiva transparente.
 6. **Organización de los materiales para comenzar el juego.** Todos los materiales preparados se usan para el juego y se colocan así:
 - a. El tablero en el centro de la mesa.
 - b. Las tarjetas de preguntas de compra y venta ordenadas por el número e ícono del comercio.
 - c. Las tarjetas “Yo sé decir”, apiladas, todas juntas.
 - d. Las tarjetas de premios en una cajita.
 - e. Se reparte a cada jugador la cantidad de billetes indicada en las instrucciones.
 - f. Se entrega al banco el dinero restante.



Tarea 3. Ordena las acciones. ¿Te imaginas qué pasó antes de la situación que viste en la imagen? Ordena lo que pasó antes. Anota el número 1 a lo que pasó primero, el número 2 para lo que siguió. El número 3 es para el momento que está en la imagen.



	→	el perro comenzó a seguir a la señora.
	→	la señora compró las salchichas en el colmado.
	→	la señora vio al perro y se molestó.

Tarea 4. Palabras para ordenar. Completa cada oración con las palabras que indican el orden de lo que pasó. Por ejemplo, al lado del 1 puede ir “Primero”. Conociste estas palabras en la Semana 2, Actividad 5, **página 19**. ¿Quieres recordarlás? Copia las oraciones en la secuencia de la historia, y con las palabras de orden que escribiste, en la hoja 1 para tu docente.



Hoja 1 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 2: Las preguntas y el contenido de las tarjetas

Esta actividad es para identificar preguntas que se repiten en las tarjetas y ver relaciones de cantidades de billetes para dar las devueltas. Necesitarán las tarjetas de compra y de venta del juego. Esta actividad se hace en la hoja 2 para entregar al docente.

Tarea 1. ¿Qué preguntan las tarjetas que te indican comprar? En el juego **De tiendas por Quisqueya** tienes tarjetas con preguntas para resolver. En algunas compras y en otras vendes. Primero separemos las tarjetas que te indican comprar. Te ayudo si necesitas. Lee las tres preguntas de este recuadro. Por ejemplo, la primera se refiere a cuánto pagas al banco. Lee cada tarjeta y separa todas las que tengan esa pregunta. Cuando termines de revisarlas todas, cuenta cuántas tarjetas tienes con esa pregunta y anota el número en la columna de cantidad. Haz lo mismo con las otras dos preguntas.



Las tarjetas de compra y venta que te indican comprar, preguntan:	Cantidad
1- ¿Cuánto pagas al banco?	
2- ¿Cuál es la devuelta que pides al banco?	
3- ¿Qué cantidad de billetes das al banco en la devuelta?	

Tarea 2. Los billetes. Hay tarjetas que dicen que des la menor cantidad de billetes posible en una devuelta o en un pago. Por ejemplo: Escribe la menor cantidad posible de billetes (de \$1, \$10, \$100) para dar las devueltas al banco. Entonces, para devolver \$72 se usan 7 billetes de \$10 y 2 billetes de \$1. Completa en el siguiente cuadro las columnas 3 y 4.





Columna 1 Precio del producto	Columna 2 Banco paga	Columna 3 Valor en \$ de la devuelta	Columna 4 Menor cantidad de billetes de \$1, \$10 o \$100 de la devuelta
\$165	2 billetes de \$100	\$_____	
\$940	1 billete de \$1,000	\$_____	
\$2,600	3 billetes de \$1,000	\$_____	

Tarea 3. Copia en esta hoja las columnas 3 y 4 de la Tarea 2, que acabas de completar.



Hoja 2 de producción final para enviar al docente.



Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 2

ACTIVIDAD 3: Una viñeta para el final de la historia



Esta actividad es para planificar y crear una viñeta con un final para la situación vista en la Actividad 1, Tarea 1, referida a imaginar una historia. Esta actividad se completa en la hoja 2 para entregar al docente.

Tarea 1. Un final para la historia. Con las tareas que hiciste en la Actividad 1, página 34, pensaste una historia: ¿Qué sucedió? ¿Qué dicen los personajes? Ahora, imagina un final para la historia. ¿Qué habrá pasado? ¿El perro alcanza las salchichas? ¿La señora logra guardar las salchichas? Imagina un final para esa historia. ⌚ Cuéntamelo. En una hoja borrador ensaya cómo lo escribirías.



Tarea 2. Tu viñeta de historieta. Ahora puedes contar esa situación final con una viñeta de historieta. Repasemos lo que conociste de las historietas.

Para repasar las historietas ver Actividad 5, Semana 1, página 7.

Para repasar final de historietas ver Actividad 7, Semana 1, página 12.



⌚ Dibuja la viñeta en hojas borrador: dibuja los personajes a tu manera y los globos de diálogo. ⌚ Cuando te parezca que está completa, la miramos juntos para ver que todas las palabras estén correctas y estén las partes de la historieta.

Tarea 3. Después de revisar la viñeta, cópiala completa, con su dibujo y sus diálogos en la hoja para tu docente.




Hoja 1 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 4: La información de las tarjetas



Esta actividad es para poder reconocer e identificar la información que nos dan las tarjetas del juego **De tiendas por Quisqueya** y, también, para revisar algunos contenidos de matemática trabajados en este mes. El estudiante necesitará las tarjetas que indican comprar dentro del total de las tarjetas de compra venta, separadas en la Actividad 2. Al terminar la actividad se indica utilizar la hoja 2 para entregar al docente.



Tarea 1. Las situaciones para definir la compra. Ya identificaste que las tarjetas que “te indican comprar” hacen las mismas preguntas. En esas tarjetas, se señalan distintas situaciones para resolver cuánto tienes que pagar. Leamos una a una las 6 situaciones que figuran en el cuadro. Leemos la primera. Busca en todas las tarjetas que indican comprar cuántas son las que te proponen esa situación. Colócalas aparte.  Cuéntalas y anota el número en la columna de cantidad, Por ejemplo: si hay tres que hablan de una promoción especial, anotas 3. Seguimos una a una hasta terminar.




Diferentes situaciones en las tarjetas que te indican comprar	Cantidad
1. Precio de un producto y valor de un billete para pagar	
2. Precio de un producto, pero si compras más de uno	
3. Una promoción especial	
4. Precio de un producto y pagas la mitad	
5. Precio de un producto y le agregas \$10	
6. Precio de un producto y cambia el valor de los billetes con que pagas	

Tarea 2. ¿Qué hay de matemática en las tarjetas? Busquemos lo que aprendiste en semanas anteriores en las tarjetas. Empecemos con la mitad del precio. Mira el ejemplo y completa el cuadro.  



La mitad del precio			
Columna 1 Nº y nombre del comercio	Columna 2 Nº de tarjeta	Columna 3 Precio del producto	Columna 4 Precio de la mitad
40 - Colmado	2	\$90	\$45

Ahora, busca las tarjetas que te plantean sumar \$10.  Mira el ejemplo y completa el cuadro:

Suman \$10			
Columna 1 Nº y nombre del comercio	Columna 2 Nº de tarjeta	Columna 3 Precio del producto	Columna 4 Precio de la mitad
70 - Librería	2	\$319	\$329



Copia en la hoja 2 lo que escribiste en las columnas 3 y 4 de los cuadros “La mitad de precio” y “Suman \$10”.

Hoja 2 de producción final para enviar al docente.





Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 3

ACTIVIDAD 5: Una nueva etiqueta




Esta actividad es para crear una etiqueta para un producto alimenticio y formar una familia de palabras. La producción se escribe en la hoja.


Tarea 1. Piensa una etiqueta. Mira atentamente la imagen de la calle comercial en Semana 1, Actividad 1, en la página xx. Busquemos una niña comiendo helado.  Inventa una etiqueta para ese helado. 

Leamos juntos los recuadros sobre la etiqueta en las Actividades 1 y 3, Semana 3, páginas 24 a 26.

Imagina la etiqueta que puede tener ese helado y escríbela en la hoja borrador. Recuerda crearle una marca al helado y escribirla en letra más grande y colorida que el resto de las informaciones de la etiqueta. ¿Le pondrás algún dibujo? ¿Qué información debe tener la etiqueta?

Tarea 2. Escribe una etiqueta. Cuando termines la etiqueta, la miramos juntos para ver que todas las palabras estén completas y la etiqueta tenga toda la información. Después de revisarla, escribe la versión final en la hoja para tu docente. 

Hoja 3 de producción final para enviar al docente.

Tarea 3. Forma una familia de palabras. Escribe en el siguiente cuadro la familia de la palabra helado. 

Busquemos la familia de palabras que hiciste en la Actividad 3, Semana 1, página 8.


Producto	Comercio que lo vende	Quién lo vende

Copia el cuadro completo en la hoja para tu docente.


Hoja 3 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 6: Tarjetas nuevas del comprador


Esta actividad es para que escriban situaciones matemáticas que están en las tarjetas y las usen como ejemplo para escribir nuevas tarjetas, en este caso para el comprador. Esta actividad se completa en la hoja 3 para enviar al docente.

Tarea 1. Tarjetas nuevas. Ahora harás tarjetas de “comprador” para el juego. ¿Recuerdas que en la semana anterior practicaste haciendo una? Volvamos a la página 33 para leerla. 



Este cuadro te propone combinar algunas de las partes de las tarjetas para hacer otras nuevas. Lee el ejemplo en el cuadro.  Completa la frase de la nueva tarjeta de comprador que harás.

Número y nombre del comercio	Datos	Pregunta	Tarjeta
10 - Heladería	Precio de un producto y compras más de uno	¿Cuántos billetes necesitas? ¿Recibes o das al banco?	Compras 3 vasitos de helado. Cada uno cuesta \$8. ¿Cuántos billetes de \$10 tienes que dar para pagar tu compra?
60 - Cafetería	Precio de un vasito de café \$15 y compras 2	Cantidad de billetes de \$10	Compras _____. Cada uno cuesta _____. ¿Cuántos _____ tienes que dar para pagar tu compra?

Tarea 2. Escribe en la hoja 3 para enviar a tu docente, los cálculos que realizas para responder a la pregunta de la tarjeta que completaste y la respuesta completa. Puedes seguir este modelo de respuesta: 

Para pagar 2 vasitos de café necesito _____ billetes de \$10

Hoja 3 de producción final para enviar al docente.




Para anotar en la planilla de seguimiento


ACTIVIDAD 7: Una nueva tarjeta para el juego



Esta actividad es para que el niño y la niña profundicen en la identificación de palabras que comienzan con la sílaba **que** y **qui**. Además, creará una nueva tarjeta para el juego. Esta actividad se completa en la hoja 4 para enviar al docente.

Tarea 1. Preparar lista de palabras. En el juego **De tiendas por Quisqueya** pueden aparecer tarjetas “Yo sé decir” como estas que te voy a leer: 

- Dime dos palabras que empiecen con la sílaba **ca**.
- Dime dos palabras que empiecen con la sílaba **que**.


Repasemos lo que hiciste en la Semana 3, Actividad 5, página 29.  Completa este cuadro con palabras que empiecen con la sílaba que está en la primera fila, las cuales podrás usar si te salen en las tarjetas del juego.

ca	que	qui	co	cu

Copia estas diez palabras en la hoja 4 para tu docente.

Hoja 4 de producción final para enviar al docente.






Tarea 2. Es tu turno. Inventa una tarjeta “Yo sé decir” para agregar al juego. Este mes reordenaste sílabas para escribir palabras. Ahora tienes que desordenar las sílabas de la palabra **Quisqueya**. Esa será la palabra que deben descubrir quienes jueguen. Repasemos lo que hiciste con sílabas este mes. 

Para repasar como reordenar sílabas ver **Actividad 5, Semana 1, página 11.**

Para repasar la separación en sílabas de la palabra **Quisqueya** ver **Actividad 5, Semana 3, página 29.**

Escribe las sílabas de Quisqueya de forma desordenada. Verifica que las sílabas, aunque estén desordenadas, estén completas. Cuenta todas las letras.


Tarea 3. La indicación para la tarjeta, dice: **Ordena las sílabas para descubrir una palabra.** Copia esa indicación en la hoja de borrador.  Debajo anota las sílabas desordenadas que preparaste en la Tarea 2. A un lado, escribe la respuesta a la tarjeta. 

Tarea 4. Escribe la versión final. Te ayudo a revisar que la tarjeta tenga la indicación y la palabra con las sílabas desordenadas para ordenar. Además, miremos juntos que todas las palabras estén completas. Escribe la versión final de tu tarjeta y la respuesta en la hoja para tu docente. 


Hoja 4 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 8: Tarjetas nuevas del vendedor

En esta actividad los niños y las niñas podrán ver cómo se escriben las situaciones matemáticas que están en las tarjetas y las usarán como ejemplo para escribir nuevas tarjetas, en este caso, para el vendedor.

Tarea 1. Tarjetas nuevas de compra y venta. Ahora haremos una nueva tarjeta que te indica vender. Mira un ejemplo en el cuadro que está abajo. Completa la frase para la nueva tarjeta. 

Número de tarjeta y nombre del comercio	Datos	Pregunta	Tarjeta
10 - Heladería	Precio de un producto y compras más de uno	La devuelta que das si te pagan con \$1,000	Vendes 3 pintas de helado. Cada libra cuesta \$100. El banco te paga con un billete de \$1,000 ¿Cuál es la devuelta que tienes que dar al banco?
50 - Mercadito	Precio de un plátano: \$15 y vendes 4	Si te pagan con \$100	Vendes ___4___. Cada plátano cuesta _15___. El banco te paga con un billete de ___100___ ¿Cuál es la devuelta ___ que tienes que dar al banco?

Tarea 2. Escribe en la hoja que envías a tu docente, los cálculos que realizas para responder la tarjeta que completaste y la respuesta completa: **Para dar la devuelta al banco necesito \$_____** 

Hoja 4 de producción final para enviar al docente.



Para anotar en la planilla de seguimiento



ACTIVIDAD 9: Una figura para mi funda



En esta actividad los niños y las niñas diseñarán una funda para guardar productos que se venden en un comercio. Dibujarán una figura humana vendiendo y aplicarán las nociones conocidas en el mes. Esta producción se entregará al docente en un sobre de papel o folder y lo grapará a la hoja número 6 de la producción final del mes.

Necesitarán una hoja de papel liso de color a elección del estudiante, de aproximadamente 16 cm x 20 cm, lápices o marcadores de colores, trocitos de papel y otros elementos disponibles en la casa con los que pueda decorar.

Tarea 1. Repasamos la figura humana. Algunas fundas de comercios tienen imágenes de personas.

🕒 Busquemos juntos la figura humana que armaste con papeles de colores. 🕒 ¿Dónde ubicaste cada parte de su cuerpo? ¿Qué partes tienen movimiento? ¿Cómo lo lograste?



Tarea 2. Dibuja una persona. Dibuja una persona que vende en un comercio. Te puedes guiar por la figura que armaste y el dibujo que hiciste en la Semana 1, Actividad 9, página 13. Imagina qué movimientos tendrán sus brazos y sus piernas al entregar un producto a un comprador.

Piensa de qué tamaño dibujarás la figura humana en la hoja, para que se puedan apreciar los detalles. Si lo deseas, puedes ensayar antes en la hoja borrador. 🕒 Ahora dibuja el cuerpo entero de la persona con los movimientos de sus brazos y sus piernas. 🕒 Agrégale su vestimenta y todos los detalles que desees. Puedes pegar papelitos de colores, decorar con pegamentos de color, brillitos o lo que te guste. Colorea tu dibujo combinando los colores que te agraden.



ACTIVIDAD 10: Nombre del comercio y un producto que se vende



En esta actividad los niños y las niñas dibujarán un producto para vender, escribirán con letras de colores el nombre del comercio donde se vende. Decorarán las letras para hacerlas llamativas como si fuera un cartel. Pegarán la hoja con su dibujo sobre la cara de atrás de una funda de papel que tengan disponible en la casa, o bien construirán una funda con papel. Una vez terminada la actividad, la guardarán en un sobre o folder para entregar a su docente.

Si elaboran una funda necesitarán: 2 tiras de papel de 3 cm x 22 cm, marcadores o lápices de colores y pegamento, 1 rectángulo de papel blanco, de color o de periódico de 44 cm x 20 cm, y un sobre o folder para entregar la actividad al docente.

Tarea 1. Observamos la información escrita en las fundas de comercios. Tú sabes que los comercios tienen un nombre. ¿Recuerdas alguno? 🕒 Busquemos en la casa una funda de un comercio y observemos su nombre. 🕒 ¿De qué colores son las letras? ¿De qué tamaño? 🕒 Ahora imagina que un comercio te ha encargado para que tú le diseñes una funda y en ella escribas su nombre y que dibujes un producto de los que venden allí.

Tarea 2. Escribe el nombre del comercio. Elige el nombre de un comercio, puede ser uno que conozcas o inventado por ti. 🕒 Toma otra hoja lisa y escribe con letras grandes de colores el nombre del comercio. Puedes hacer una letra de cada color o combinarlos como te guste. También puedes decorar las letras con brillitos, pegamento de color o como prefieras.

Tarea 3. Dibuja un producto. En la misma hoja que escribiste el nombre del comercio, dibuja el producto que se vende en el comercio. Puedes decorarlo con lo que más te guste.

Tarea 4. Termina tu funda. Toma una funda de papel y pega en la cara de adelante la hoja con la figura del vendedor que hiciste en la Actividad 9. 🕒 Pega en la cara de atrás la hoja con el nombre del comercio y el dibujo del producto.



La hoja con la figura humana y la del letrero y el producto pueden pegarse en una funda de papel que tengan disponible. En este caso: guardar la funda en un sobre o folder y grapar a la hoja número 6 de la producción final del mes. Colocar número y título de la actividad y nombre y apellido del niño o la niña. Si desean hacer una funda, pueden seguir los pasos que se indican a continuación.

Creamos una funda de papel




1. Toma el rectángulo de papel de 44 cm x 20 cm.
2. Dóblalo por la mitad y pega dos costados, colocando pegamento en el borde del rectángulo. Deja abierto el borde de arriba. Si deseas puedes doblar los bordes hacia afuera para hacer una solapa y decorarla como muestra la imagen.
3. Toma 2 rectángulos de papel de 3 cm x 22 cm para hacer dos asas para la funda.
4. Dóblalos por la mitad del largo y coloca por dentro pegamento.
5. Dobla dos puntas de cada tira hacia abajo a la misma medida.
6. Pega las dos asas en la funda, una adelante y la otra atrás haciendo que coincidan.
7. Pega en la funda la hoja que tiene el diseño de la figura humana y el letrero con el nombre del comercio.

Guardar la funda hecha por el niño o la niña en un sobre o folder y grapar a la hoja n° 6 de la producción final del mes. Colocar número y título de la actividad y nombre y apellido del niño o la niña.

ACTIVIDAD 11: ¿Cómo te sientes al hacer las actividades?

Esta actividad es para reflexionar y expresar sentimientos que surgen durante la realización de las actividades escolares.

Tarea 1. Han pasado 4 cuadernillos desde que comenzamos esta forma distinta de aprender. ¿Qué sentimientos tienes sobre cómo fuiste haciendo tus tareas y aprendiendo?  Lee cada una de las cuatro frases sobre cómo te sentías al empezar. Marca en el recuadrito al menos dos que se parezcan a lo que sentiste. Piensa para cada una si cambiaron ahora o siguen igual. Si no cambiaron, encierra con un círculo el NO. Si cambiaron, encierra con un círculo el SÍ. Lee las frases sobre cómo te sientes ahora, y marca cuál sería la nueva sensación.

Cuando comencé me sentía...	¿Cambió ese sentimiento?	Ahora me siento...
1. Con dudas para realizar las tareas del cuadernillo <input type="checkbox"/>	NO	
	SÍ	Con menos inseguridad <input type="checkbox"/>
Con más inseguridad <input type="checkbox"/>		
2. Con deseos de estudiar <input type="checkbox"/>	NO	
	SÍ	Con más deseo <input type="checkbox"/>
Cansada o cansado <input type="checkbox"/>		
3. Con miedo de trabajar en el cuadernillo <input type="checkbox"/>	NO	
	SÍ	Con menos miedo <input type="checkbox"/>
Con más miedo <input type="checkbox"/>		

4. Con entusiasmo para hacer las tareas <input type="checkbox"/>	NO	
	SÍ	Con más entusiasmo <input type="checkbox"/>
		Con menos entusiasmo <input type="checkbox"/>

Tarea 2. Escribe en la hoja 5 las dos frases que marcaste, empezando por el número. Si tus sentimientos no cambiaron, escribe NO al lado. Si tus sentimientos cambiaron, escribe SÍ, y a continuación la frase que marcaste. Si te animas, escribe otras frases o haz un dibujo para contar a tus docentes cómo te sientes.



Hoja 5 de producción final para enviar al docente.



Para anotar en la planilla de seguimiento

PLANILLA DE CONTROL DE PRODUCCIÓN FINAL		
HOJA NÚMERO	ACTIVIDADES Y TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LO QUE SE DEBE ENTREGAR
1	Actividad 1 - Tarea 2	Copia los diálogos y quien lo dice.
	Actividad 1 - Tarea 3	Copia las oraciones en orden y con las palabras que marcan el orden de las acciones.
	Actividad 2 - Tarea 2	Copia las columnas 3 y 4 de las tablas y completa con números y cantidad de billetes.
2	Actividad 3 - Tarea 3	Dibuja una viñeta de historieta con el final inventado de la historia.
	Actividad 4 - Tarea 2	Copia las columnas 3 y 4 de las tablas y completa con precios.
3	Actividad 5 - Tarea 2	Escribe una etiqueta para un helado.
	Actividad 5 - Tarea 3	Copia el cuadro con la familia de la palabra "helado".
	Actividad 6 - Tarea 1	Escribe el cálculo o los cálculos que realizas para responder a la pregunta de la tarjeta que completaste y la respuesta completa.
4	Actividad 7 - Tarea 1	Copia la lista de palabras que escribió en el cuadernillo.
	Actividad 7 - Tarea 3	Escribe la versión final de la nueva tarjeta para el juego.
	Actividad 8 - Tarea 1	Escribe el o los cálculos para responder la tarjeta que completaste y la respuesta completa.
	Actividad 11 - Tarea 2	Escribe los sentimientos que eligió.
Entrega en folder o sobre grapado en hoja 5	Actividad 9 - Tarea 2	Dibuja una persona en movimiento vendiendo en un comercio, y pégala en la cara de adelante de una funda de papel.
	Actividad 10 - Tarea 2 y 3	Escribe el nombre del comercio con letras de colores. Escribe y decora el nombre de un comercio. Dibuja y decora un producto que se vende en un comercio. Pega la hoja en la que dibujó el producto y escribió el nombre del comercio en la cara de atrás de la funda de papel.



Un juego pensado para aprender y divertirse

El objetivo de este juego de recorrido es llegar a la casilla número 100, acumulando la mayor cantidad posible de premios. Los jugadores irán avanzando por una calle. En el recorrido encontrarán casillas especiales que permiten sacar tarjetas con preguntas para responder y obtener premios.

Para saber quién obtiene el primer puesto, se espera a que todos los jugadores lleguen a la meta. El primer puesto es para el que obtuvo más premios. Si hay un empate, se comparte el puesto.

Materiales para 2 participantes (ver las indicaciones para la preparación al dorso del tablero).

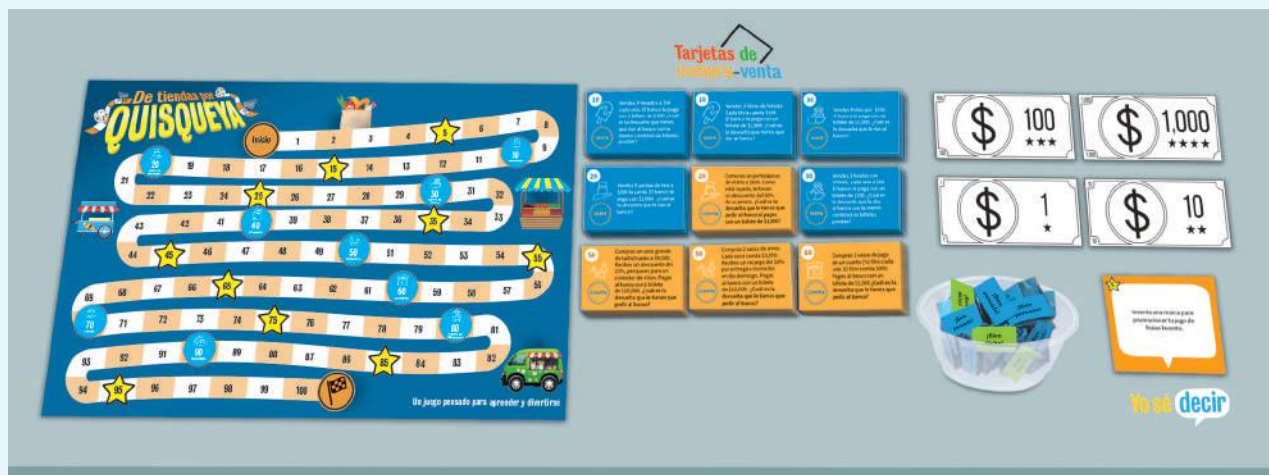
- Tablero y base para materiales.
- Fichas o tapitas de colores distintos, un color para cada jugador.
- Dos dados. Ver en las indicaciones de preparación qué hacer si no tiene los dados.
- 50 tarjetas de premios, verdes y azules recortadas de las páginas de anexos.
- Hojas y lápiz para que cada jugador pueda hacer cálculos y anotaciones.
- 56 tarjetas de preguntas de compra y venta y “Yo se decir” para casillas especiales recortadas de las páginas de anexos.

	\$1	\$10	\$100	\$1,000
Jugador 1	6	6	5	4
Jugador 2	6	6	5	4
Banco	10	18	20	6

Reglas del juego

- Billetes de fantasía recortados según las indicaciones de preparación al dorso del juego, en las siguientes cantidades:

1. Preparación para comenzar a jugar:

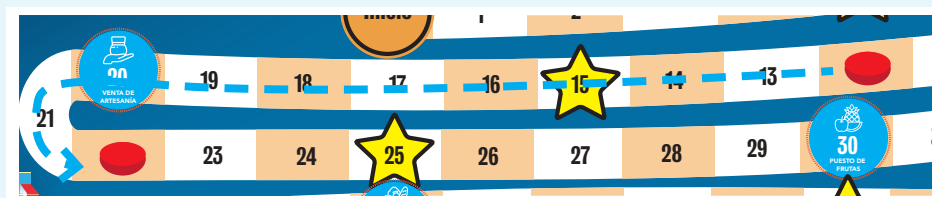


- Disponer sobre la mesa el tablero y la base de materiales con las tarjetas, los premios y el dinero del banco (con un total de \$ 8,190), Así:
- Cada jugador elegirá un color de ficha para jugar y recibirá los billetes que le corresponden según la tabla. Además, verificará que el total de dinero sea \$ 4,566 para cada jugador.
- Definir qué jugador administrará el banco realizando las tareas del punto 5 de estas reglas de juego. En las primeras partidas, esta función la cumple una persona adulta. Este rol lo puede cumplir otra persona que no sea jugador.

2. Desarrollo del juego:

- Para comenzar el juego, se tira un dado o se saca un cartoncito con los números del 1 al 6. Comienza el jugador que saca el número mayor. Si hay empate, se vuelve a tirar.

- En el tablero hay casillas especiales que permiten sacar tarjetas para obtener premios:
- **Casillas con comercios.** Se retiran tarjetas de **compra y venta** para obtener premios. Estas tarjetas tienen color azul de un lado, y naranja del otro lado.
- **Casillas con estrellas.** Se retiran tarjetas “**Yo sé decir**” para obtener premios. Las tarjetas tienen una estrella.
- Cada jugador, en su turno, tira dos dados. La suma de los puntos indica la cantidad de casillas que debe avanzar.
- El jugador puede **caer** en una casilla común o especial (comercio o estrella). Cuando cae en una casilla especial, saca la tarjeta que corresponde a esa casilla.
- El jugador, en el avance de su jugada, puede **pasar** por encima de una casilla de comercio e igualmente saca una tarjeta de compra y venta.

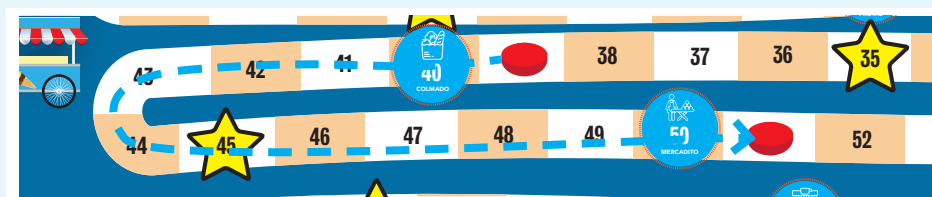


Ejemplo: Está en la casilla 12. Saca 10 con los dados y avanza hasta la casilla 22. Saca una tarjeta del comercio 20 (Venta de artesanías).

- **Cuando cae en una casilla con una estrella,** saca una tarjeta “**Yo sé decir**”. Lee y resuelve la tarjeta.
- Si la respuesta es correcta, recibe un premio de color verde y la tarjeta sale del juego.
- Si no es correcta, no recibe el premio y espera su próximo turno para seguir avanzando. La tarjeta se reserva para resolver en el cuaderno o consultarla con el docente.
- **Cuando cae o pasa por un comercio** saca una tarjeta de “**compra y venta**”. Lee la tarjeta y resuelve la compra o la venta que se indica.
- Cuando la tarjeta indica comprar, el jugador le paga al banco y le pide la devuelta.
- Cuando la tarjeta indica vender, el jugador le pide el dinero al banco y le da la devuelta si corresponde.
- Si el jugador resuelve la pregunta y realiza la compra o venta que se indica en la tarjeta, recibe un premio de color azul.
- Si no la resuelve, no recibe el premio y espera su próximo turno para seguir avanzando. La tarjeta se reserva para resolver en el cuaderno o consultarla con el docente.

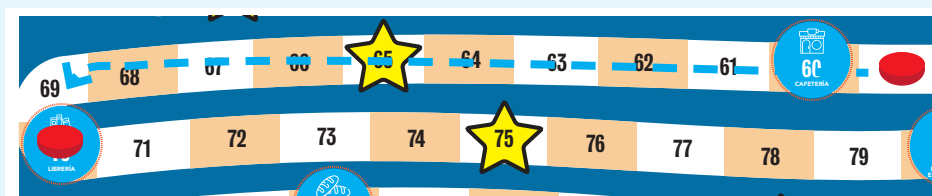
3. Situaciones especiales de avance:

- Cuando el jugador, en el avance de su jugada, pasa por dos comercios y cae en una casilla común, contesta la tarjeta correspondiente al último comercio.



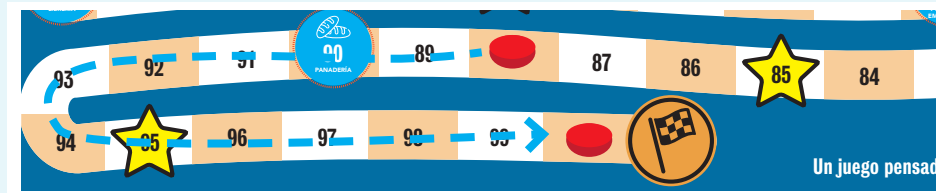
Ejemplo: Está en la casilla 39. Saca 12 en los dados. Avanza hasta el 51. Saca una tarjeta del comercio 50 (Mercadito).

- Cuando el jugador cae en un comercio, pasando en su avance por otro comercio, contesta la tarjeta correspondiente al comercio en el que cae.



Ejemplo: Está en la casilla 59. Saca 11 en los dados. Avanza hasta el 71. Saca una tarjeta del comercio 70 (Librería).

- Cuando el jugador, en el avance de su jugada, cae en una estrella pasando por uno o dos comercios, puede elegir cuál tarjeta contestar: una tarjeta “Yo sé decir” o la del último comercio.



Ejemplo: Está en la casilla 88. Saca 7 en los dados. Avanza hasta el 95. Elige si saca tarjeta Yo sé decir, o del comercio 90 (Panadería)

4. Uso de las tarjetas de preguntas y de premios:

- El niño o la niña que juega puede consultar el cuadernillo o su cuaderno y hacer anotaciones y cálculos en una hoja en blanco.
- Cuando contesta o resuelve lo que se le pide, el niño o la niña lee en voz alta la tarjeta de pregunta y dice el resultado o respuestas que él propone.
- Una persona adulta consulta las respuestas correctas en la hoja de respuestas de la página 57. Puede ser quien administra el banco u otra persona que colabore con el juego. Si la respuesta es correcta, entrega la tarjeta de premio.
- Hay dos tipos de tarjetas de premios para las respuestas correctas. Las de color azul para las tarjetas de **compra y venta**, y las de color verde para las tarjetas de “**Yo sé decir**”.
- Las preguntas que no se resolvieron correctamente, se reservan para que el niño o la niña la pueda resolver con ayuda de la familia cuando el juego termine. En caso que sea necesario, se consulta con el docente por las vías establecidas.
- Las preguntas que se responden no se vuelven a usar en esa partida.
- Cada jugador, si lo desea, puede solicitar sacar hasta tres veces una tarjeta de preguntas “**Yo sé decir**”, para tratar de obtener más premios. Puede hacerlo en cualquier momento de la partida.



















5. Tareas del banco:

La persona que administra el banco tiene las siguientes tareas:

- Entregar el dinero correspondiente a las ventas y recibir el dinero correspondiente a las compras.
- Cambiar dinero al jugador que lo solicite.
- Reponer dinero (\$200) al jugador que se haya quedado sin dinero antes de llegar a la meta.
- Verificar que las respuestas que se dan a las tarjetas son correctas.
- En las tarjetas de comercio, antes de entregar las devueltas o recibir dinero por las compras, debe comprobar en las hojas de respuestas de las páginas del anexo, si el resultado es correcto.
- En las tarjetas de estrellas, debe revisar las indicaciones de la hoja de respuestas de las páginas del anexo de la página 57.
- Entregar los premios de las respuestas correctas.

Tarjetas de compra-venta



















Estos enunciados corresponden a las tarjetas de venta. Recorte cada una y siga las indicaciones al dorso del tablero.

<p>10</p>  <p>1. Vendes 3 helados a \$30 cada uno. El banco te paga con 1 billete de \$100. ¿Cuál es la devuelta que tienes que dar al banco con la menor cantidad de billetes posible?</p> <p>VENTA</p>	<p>10</p>  <p>2. Vendes 3 libras de helado. Cada libra cuesta \$100. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que tienes que dar al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>30</p>  <p>2. Vendes frutas por \$550. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco?</p> <p>VENTA</p>
<p>20</p>  <p>3. Vendes 8 yardas de tela a \$100 la yarda. El banco te paga con \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>20</p>  <p>4. Vendes un portalámparas artesanal a \$400. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>30</p>  <p>3. Vendes 2 fundas con chinas, cada una a \$20. El banco te paga con un billete de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco con la menor cantidad de billetes posible?</p> <p>VENTA</p>
<p>40</p>  <p>2. Vendes servilletas de papel a mitad de precio, porque se han mojado. El precio original es \$90. ¿Cuánto dinero le pides al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>40</p>  <p>3. Vendes 1 pieza de pan a \$90. El banco te paga con un billete de \$100. ¿Cuál es la devuelta que das con la mayor cantidad de billetes posible? Si necesitas cambio, pide al banco.</p> <p>VENTA</p>	<p>60</p>  <p>2. Vendes un vaso decorado de Súpermango. El vaso cuesta \$10 y el jugo \$45. ¿Cuánto dinero le pides al banco?</p> <p>VENTA</p>
<p>50</p>  <p>2. Vendes un saco de cebollas por \$500. Te pagan con un billete de \$1,000. Das la devuelta con billetes de \$100 y 10 billetes de \$10. ¿Cuántos billetes de \$100 das al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>50</p>  <p>3. Vendes un saco de papas a \$70 a la iglesia para un comedor. Para ayudar, lo vendes a la mitad de precio. ¿Cuánto cobras por esta venta?</p> <p>VENTA</p>	<p>60</p>  <p>4. Vendes 4 vasos de café, cada uno por \$45. El banco te paga con dos billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco?</p> <p>VENTA</p>
<p>70</p>  <p>1. Vendes varios libros por \$850. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco con la menor cantidad de billetes posible? Si necesitas cambio, pide al banco.</p> <p>VENTA</p>	<p>70</p>  <p>2. Vendes un libro por \$319 en una bolsa de \$10. ¿Cuánto dinero le pides al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>90</p>  <p>3. Vendes un bizcocho de chocolate a \$550. Lo pones en una caja de \$10. ¿Cuánto dinero le pides al banco?</p> <p>VENTA</p>
<p>80</p>  <p>3. Vendes empanadas a \$790. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco con la menor cantidad de billetes posible?</p> <p>VENTA</p>	<p>80</p>  <p>4. Vendes y llevas un pedido de empanadas variadas que cuesta \$489. Cobras \$10 por el envío. ¿Cuánto dinero le pides al banco?</p> <p>VENTA</p>	<p>90</p>  <p>4. Vendes una funda de pan por \$185. El banco te paga con dos billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco?</p> <p>VENTA</p>



Tarjetas de compra-venta

Estos enunciados corresponden a las tarjetas de compra. Recorte cada una y siga las indicaciones al dorso del tablero.

<p>30</p>  <p>1. Vas a comprar mangos. El especial dice: "5 mangos por \$100. Si pagas el doble, llevas 11 mangos". Compras 11 mangos. ¿Cuánto pagas al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>10</p>  <p>4. Compras 3 vasitos de helado. Cada uno cuesta \$8. ¿Cuántos billetes de \$10 y de \$1 tienes que dar al banco para pagar tu compra?</p> <p>COMPRA</p>	<p>10</p>  <p>3. Compras media libra de helado a \$50. Pagas con un billete de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le pides al banco?</p> <p>COMPRA</p>
<p>30</p>  <p>4. Compras 5 plátanos pequeños a \$6 cada uno. ¿Cuántos billetes de \$10 tienes que dar para pagar tu compra?</p> <p>COMPRA</p>	<p>20</p>  <p>2. Compras un florero que cuesta \$600. Pagas al banco con \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le pides al banco con la menor cantidad de billetes posible?</p> <p>COMPRA</p>	<p>20</p>  <p>1. Compras un portalápices de vidrio que cuesta \$60. Pagas con un billete de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le pides al banco?</p> <p>COMPRA</p>
<p>60</p>  <p>1. Compras un bizcocho a \$129. Te lo dan con una bandeja que cuesta \$10. ¿Cuánto pagas al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>40</p>  <p>4. Compras aceite para vender todo el mes a \$3,000. Pagas con 2 billetes de \$1,000 y el resto con billetes de \$100. ¿Qué cantidad de billetes de \$100 das al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>40</p>  <p>1. Compras en el colmado media libra de arroz. La libra cuesta \$80. ¿Cuánto pagas al banco?</p> <p>COMPRA</p>
<p>60</p>  <p>3. Compras 1 vaso grande de jugo a \$110. Pagas al banco con dos billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le pides al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>50</p>  <p>4. Compras una funda con chinas a \$64. Son pequeñas y te las dejan a mitad de precio. ¿Cuánto pagas por una funda pequeña de chinas?</p> <p>COMPRA</p>	<p>50</p>  <p>1. Vas a comprar piñas que costaban \$100 cada una. Hoy están rebajadas de precio. El especial dice: "Piñas muy maduras a mitad de precio". ¿Cuánto pagas al banco por una piña madura?</p> <p>COMPRA</p>
<p>90</p>  <p>1. Vas a comprar masas que su precio original es de \$80 cada una. Hay un especial que dice: "Masas de ayer a mitad de precio". Compras 4 a mitad de precio. ¿Cuánto pagas al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>70</p>  <p>4. Una promoción de libros dice: "Compre 2 y lleve el segundo por solo \$1 más". Compras 2 libros. Un libro cuesta \$189. Pagas con dos billetes de \$100. ¿Cuántos billetes de \$1 le pides de devuelta al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>70</p>  <p>3. Compras varios artículos de librería por \$2,500, para vender todo el mes. Pagas al banco con tres billetes de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le pides al banco en billetes de \$100?</p> <p>COMPRA</p>
<p>90</p>  <p>2. Compras varios sacos de harina para la panadería a \$1,700. ¿Qué cantidad das de cada billete si pagas con 1 billete de \$1,000 y el resto con billetes de \$100?</p> <p>COMPRA</p>	<p>80</p>  <p>2. Compras media docena de empanadas de queso con pollo. La docena cuesta \$880. Pagas con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le pides al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>80</p>  <p>1. Compras 40 empanadas gigantes de carne a \$780. Pagas con un billete de \$1,000. ¿Cuántos billetes tiene la devuelta si le pides al banco dos billetes de \$100 y el resto en billetes de \$1?</p> <p>COMPRA</p>



Yo sé decir

Estos enunciados corresponden a preguntas de vocabulario y expresión sobre los comercios del juego. Recorte cada una y siga las indicaciones al dorso del tablero.



1. Nombra 3 frutas con las que podrías hacer jugos para vender en un puesto de jugos.



3. Encuentra la palabra intrusa en la familia de palabras de libro:

libro | librito | liebre | librería



5. Inventa una marca para promocionar tu jugo de frutas favorito.



7. Di 3 gustos de empanadas y da una palmada para separar las palabras en sílabas.



9. Lee estas palabras y da una palmada para separarlas en sílabas:

libro | librito | librero | librería



11. Cuenta cómo se hacen las empanadas en cuatro pasos. Usa estas palabras que marquen el orden de las acciones:

primero | después | luego | finalmente



13. Di cuál es la frase correcta:

- Compré dos helados rica
- Compré dos helados ricos
- Compré dos helado rico
- Compré dos heladas ricas



15. Ordena las sílabas para descubrir un mensaje de doña Sílabas:

roQuie un telp as



17. Encuentra en la imagen de la calle comercial: una bandera, una señal de tránsito y una persona que esté en problemas.



19. Di al menos 2 palabras que rimen con:

Melón



Yo sé decir

Estos enunciados corresponden a preguntas de vocabulario y expresión sobre los comercios del juego.
Recorte cada una y siga las indicaciones al dorso del tablero.



6. Completa las letras que faltan en las palabras:

La vendedor_ ofrec_
especiales si tú compr_ _
2 piñ_ _



4. Encuentra en la imagen de la calle comercial algo que comience con la letra M o P.



2. Di al menos 2 palabras que rimen con:

Colmado



12. Encuentra en la imagen de la calle comercial algo que comience con la letra H o Z.



10. Mira la imagen de la calle comercial e inventa un "veo veo" para tus compañeros de juego



8. Mira la imagen de la calle comercial e inventa un "veo veo" para tus compañeros de juego.



18. Di 3 frutas, vegetales o víveres que tengan dos sílabas.



16. Di 2 frutas, vegetales o víveres que tengan tres sílabas.



14. Con cuáles letras terminan las palabras

colmado mercadito



20. Con cuáles letras terminan las palabras:

ñames papas



Tarjetas de Premios

Las tarjetas azules son premios para las preguntas de **Compra - venta**
 Las tarjetas verdes son premios para las preguntas de **Yo sé decir**
 Recorte cada una y siga las indicaciones al dorso del tablero.

¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!
¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!
¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!
¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!
¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!
¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!
¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!
¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!
¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!
¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!



Tarjetas de Premios

Las tarjetas azules son premios para las preguntas de **Compra - venta**
 Las tarjetas verdes son premios para las preguntas de **Yo sé decir**
 Recorte cada una y siga las indicaciones al dorso del tablero.

¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!
¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!
¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!
¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!
¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!
¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!	¡Bien pensado!	¡Cálculo perfecto!
¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!
¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!
¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!
¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!	¡Muy bien tus palabras!	¡Bien dicho!





Respuestas de tarjetas de compra y venta y “YO SÉ DECIR”

Tarjetas de compra y venta

10 Heladería

1. 1 billete de \$10
2. \$700
3. \$50
4. 2 billetes de \$10 y 4 de \$1

20 Tienda de artesanías

1. \$40
2. 4 billetes de \$100
3. \$200
4. \$600

30 Puesto de frutas

1. \$200
2. \$450
3. \$60 con billetes de \$10
4. 3 billetes de \$10

40 Colmado

1. \$40
2. \$45
3. 10 billetes de \$1
4. 10 billetes de \$100

50 Mercadito

1. \$50
2. 4 billetes de \$100
3. \$35
4. \$32

60 Cafetería

1. \$139
2. \$55
3. \$90
4. \$20

70 Librería

1. 1 billete de \$100 y 5 billetes de \$10
2. \$329
3. 5 billetes de \$100
4. 10 billetes de \$1

80 Puesto de empanadas

1. 2 billetes de \$100 y 20 billetes de \$1
2. \$560
3. 2 billetes de \$100 y 1 billete de \$10
4. \$499

90 Panadería

1. \$160
2. 1 billete de \$1,000 y 7 billetes de \$100
3. \$560
4. \$15

Tarjetas “YO SÉ DECIR”

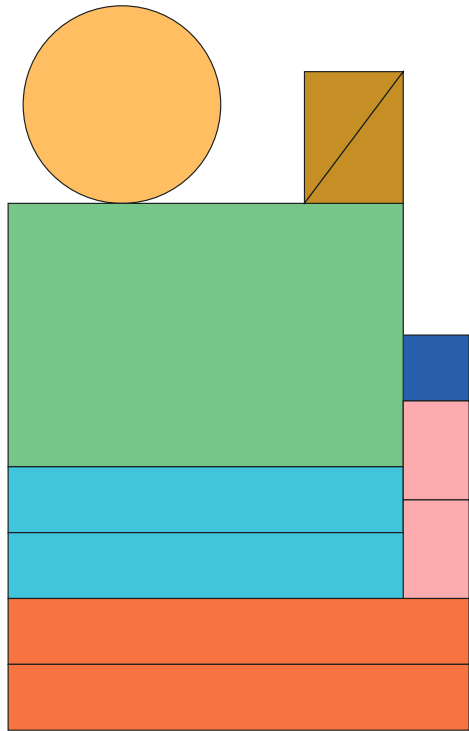
1. Puede nombrar cualquier fruta: piña, coco o china.
2. Crea una marca para un jugo. Puede ser inventada o una marca conocida.
3. Palabra intrusa: liebre.
4. Da palmadas para separar en sílabas las palabras: li-bro; li-bri-to; li-bre-ro; li-bre-rí-a.
5. Puede nombrar cualquier gusto de empanadas y separarlo en sílabas. Ejemplo: car-ne.
6. Cuenta las acciones más importantes para hacer una empanada, respetando el orden de las acciones. Lo importante es el orden, más que la exactitud de los pasos.
7. La frase correcta es: “Compré dos helados ricos”.
8. Las sílabas ordenadas forman la frase: “Quiero un pastel”.
9. En la parte superior de la imagen de la calle comercial se puede encontrar una bandera y una señal de tránsito de “Escuela”. Hay 3 situaciones de personas en problemas: un hombre que se cae, un vendedor al que se le caen los huevos y una mujer a la que se le salió una salchicha de la bolsa de compra y un perro la persigue.
10. Posibles palabras que riman con melón: pantalón, telón, colchón, camión.
11. Se forma la siguiente frase “ La vendedora ofrece especiales si tú compras 2 piñas”.
12. En la imagen se pueden encontrar... Con M: mangos, mamá, mujeres. Con P: perro, personas, pan, panadera, padre, papá.
13. Posibles palabras que riman con colmado: soldado, pisado, armado, estimado.
14. Huevos, helado, hombres, zanahoria, zapatos.
15. Opciones del juego: veo veo... un animal (el perro) o un comercio que empieza con C (colmado). Se puede jugar indicando un color para adivinar de qué se trata.
16. Opciones del juego: veo veo... Una fruta que empieza con M (mango) o un comercio que empieza con C (colmado). Se puede jugar indicando un color para adivinar de qué se trata.
17. Dice 3 nombres de cualquier fruta, vívere o vegetal que tenga dos sílabas: piña, coco, china, mango, papa, ñame.
18. Dice 2 nombres de cualquier fruta, vívere o vegetal que tenga tres sílabas: batata, pepino, tomate, manzana, naranja, plátano, lechuga.
19. Las palabras terminan con la letra O.
20. Las palabras terminan con la letra S.





ANEXO DE MATERIALES RECORTABLES

ANEXO. LA FIGURA HUMANA TIENE FORMAS GEOMÉTRICAS



\$ 1

Uno

\$ 10

Diez

\$ 100

Cien

\$ 1.000

Mil



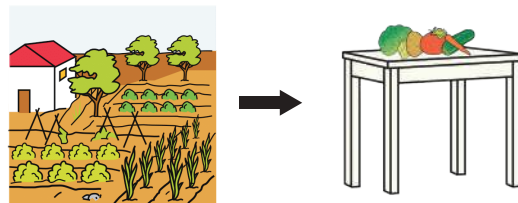


¿CÓMO LLEGAN LOS VEGETALES A LA MESA? EN LECTURA FÁCIL. Semana 2.

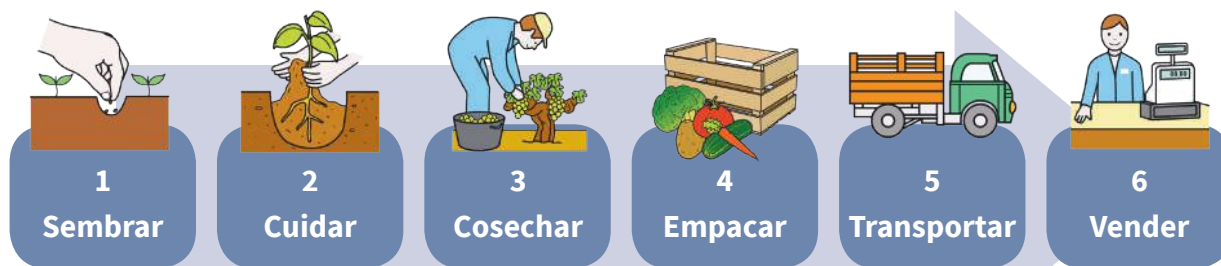
Actividad 1. Tarea 2

De la siembra a la mesa

Entre los productos de la siembra, están los vegetales como el pepino y el tomate. Para que los vegetales lleguen hasta las casas y los puedas consumir, antes deben pasar por unos procesos.



Etapas de la siembra a la mesa



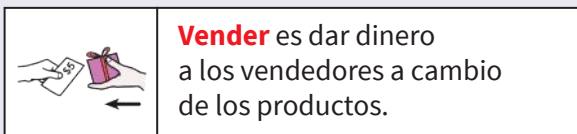
Paso 1. Sembrar las semillas en la época del año adecuada.

Paso 2. Cuidar cada planta, para que los vegetales sean sanos y ricos.

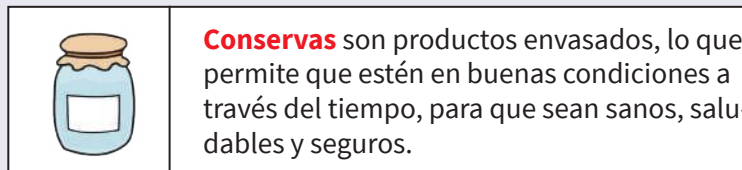
Paso 3. Cosechar los vegetales cuando han crecido y madurado lo suficiente.

El producto de la cosecha se separa en dos grupos:

Un grupo se forma con los mejores productos que son los que se escogen para **vender**.



Otro grupo se forma con los productos que tienen magulladuras o algún daño y se utilizan para hacer **conservas**.



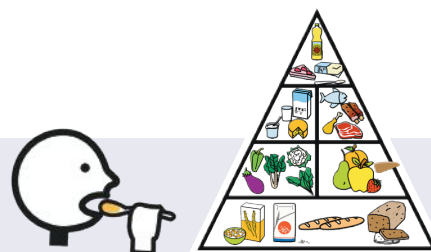
Paso 4. Empacar guardando en cajas, cestas o cajones, para llevar los productos a los comercios, mercados o casas.

Paso 5. Transportar los productos en las cajas, cestas o cajones hasta los lugares donde se venden.

Paso 6. Vender los productos en comercios como:

- Mercaditos
- Supermercados
- Puestos ambulantes

Los productos de la siembra, llegan a tu casa desde distintos lugares. Lo importante es comerlos, porque son alimentos muy saludables.





MATERIALES EDUCATIVOS ACCESIBLES PARA HACER CÁLCULOS MATEMÁTICOS

1. **Banda numérica**
2. **Plantilla para la identificación de respuestas numéricas**

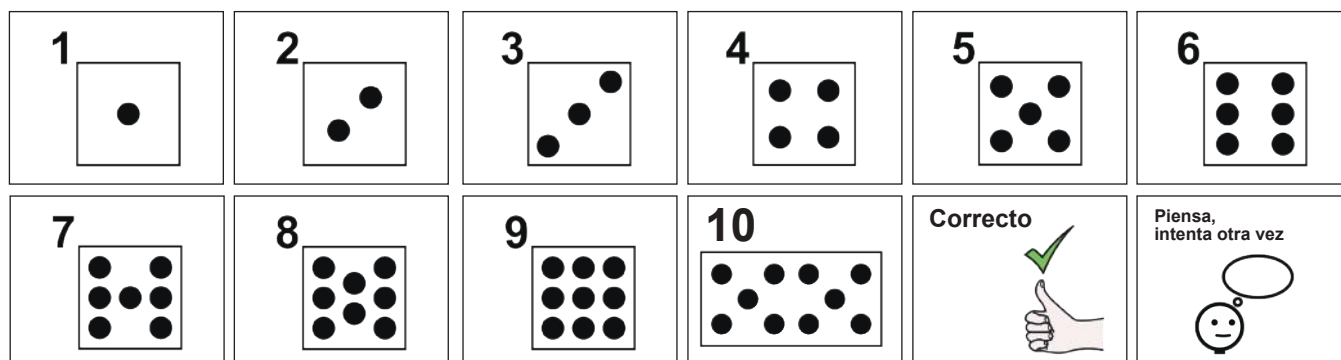
Estos materiales pueden ser utilizados por **todos** los estudiantes, en particular, por aquellos con dificultades de aprendizaje.

En la banda numérica y en la plantilla para la identificación de respuestas numéricas, los números están acompañados de claves visuales que dan al estudiante información de la cantidad que representa el número con valores del 1 al 10.

Banda numérica (Recortable 1, página xx)



Plantilla para la identificación de respuestas numéricas (Recortable 2, página xx)



Se recomienda recortar y pegar ambos materiales en un cartón duro para que los puedan utilizar cuando los necesiten.

¿Cuándo pueden usarse estos materiales?

1. Si el estudiante tiene dificultad para encontrar las respuestas en las tareas que se relacionan con:
 - Conocer la denominación del billete. Es decir, si es un billete de 1 peso, de 5 pesos o de 10 pesos.
 - Reconocer el valor de los diferentes billetes.
 - Contar los billetes para pagar un producto determinado.
 - Saber cuál es el precio de un producto, y si tiene la cantidad que necesita para pagar.
 - Contar los billetes.
2. Cuando necesite ayuda para identificar los números y el valor que cada uno representa.

¿Cómo pueden usarse estos materiales?



Incluimos un ejemplo adaptado de la Semana 1, Actividad 2, Tareas 2 y 3, en el cual describimos cómo emplear la banda numérica y la plantilla para la identificación de respuestas numéricas.

Ejemplo del uso de la banda numérica en la Semana 1, Actividad 2, Tareas 2 y 3. Se sustituye el valor de los productos (\$13 por el \$5 para el té; y \$2 por el \$5 para las galletitas) para estudiantes que están aprendiendo a identificar los números del 1 al 10, y su valor numérico.

Pasos que el adulto debe seguir

Antes de comenzar la tarea recuerde al estudiante que la cantidad aumenta en dirección de izquierda a derecha.

1. La persona adulta responsable le muestra el siguiente dibujo al estudiante y le dice que van a averiguar cuál de los dos productos cuesta más dinero.

Caja de té  \$5	Galletitas  \$2
---	---

2. Luego, le pide al estudiante que:
 - Señale el número que está escrito en el primer cuadro: “el precio de la caja de té”.
 - Que busque en la banda numérica el número que señaló.
3. Ahora, la persona adulta responsable dice el nombre del número, y luego le pide al estudiante que lo repita.
4. La persona adulta responsable le da al estudiante un objeto pequeño o un pedazo de papel para que lo coloque debajo del número que señaló en la banda numérica.
 - Le dice al estudiante: “este es el número 5”.
 - Le indica que coloque su dedo en el primer espacio de la banda, que es el cero.
 - Le pide que mueva su dedo despacio por la banda, contando los espacios hasta llegar al número 5.
5. Ahora, le dice: “cuenta conmigo los dedos de la mano que están en el número 5 que marcaste”.

Repita los pasos anteriores del 2 al 5, con el segundo cuadro: “el precio de las galletitas”.



6. Una vez marcados los dos números, pida al estudiante que los diga.
7. Después, pregúntele: ¿dónde hay más dedos?, ¿en el número 2? o ¿en el número 5?
8. Entonces, le pregunta: ¿cuál producto cuesta más?, ¿el té que cuesta \$5 o las galletitas que cuestan \$2?

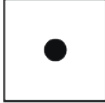
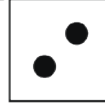
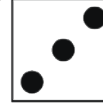
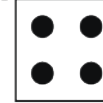
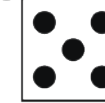
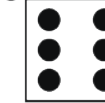
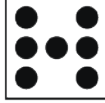
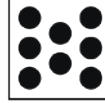
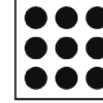
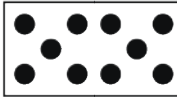


Ahora, ya hemos averiguado cuál de los dos productos cuesta más. ¿Me lo puedes decir?

Ejemplo del uso de la Plantilla para identificación de respuestas numéricas en la Semana 1, Actividad 2, Tareas 2 y 3. Se sustituye el valor de los productos (\$13 por el \$5 para el té; y \$2 por el \$5 para las galletitas) para estudiantes que están aprendiendo a identificar los números del 1 al 10 y su valor numérico.

Pasos que debe seguir el adulto

1. La persona adulta responsable le muestra el siguiente dibujo al estudiante y le dice que van a averiguar cuál de los dos productos cuesta más dinero.

Caja de té  \$5	Galletitas  \$2
--	--

1 	2 	3 	4 	5 	6 
7 	8 	9 	10 	Correcto 	Piensa, intenta otra vez 

2. Le pide al estudiante que:
 - Señale el número que está escrito en el primer cuadro: “el precio de la caja de té”.
 - Que busque ese mismo número que señaló en la plantilla numérica.
3. Ahora, la persona adulta responsable dice el nombre del número, y luego le pide al estudiante que lo repita.
4. La persona adulta responsable le da al estudiante un objeto pequeño o pedazo de papel para que lo coloque debajo del número que señaló en la plantilla numérica.
 - Le dice al estudiante: “este es el número 5”.
 - Le indica que coloque su dedo en el primer espacio de la plantilla, que es el uno.
 - Le pide que mueva su dedo despacio por la plantilla, contando los espacios hasta llegar al número 5.
5. Ahora, le dice: “cuenta conmigo los puntitos que están en el cuadro del número 5 que marcaste”.

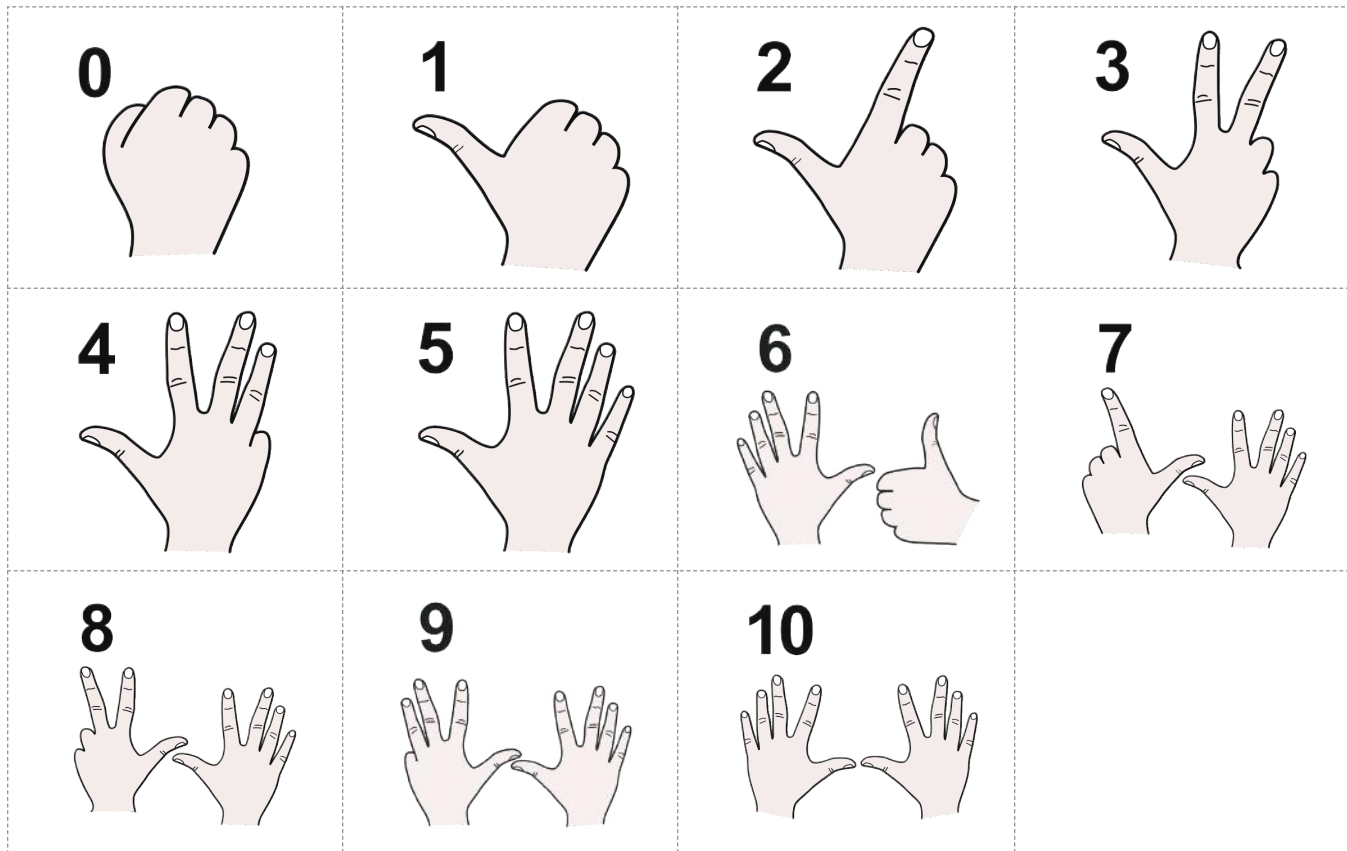
Repita los pasos anteriores del 2 al 5, con el segundo cuadro: “el precio de las galletitas”.

6. Una vez marcados los dos números, pida al estudiante que los diga.
7. Después, pregúntele: ¿dónde hay más puntitos?, ¿en el número 2? o ¿en el número 5?
8. Entonces, le pregunta: ¿Cuál producto cuesta más?, ¿el té que cuesta \$5 o las galletitas que cuestan \$2?

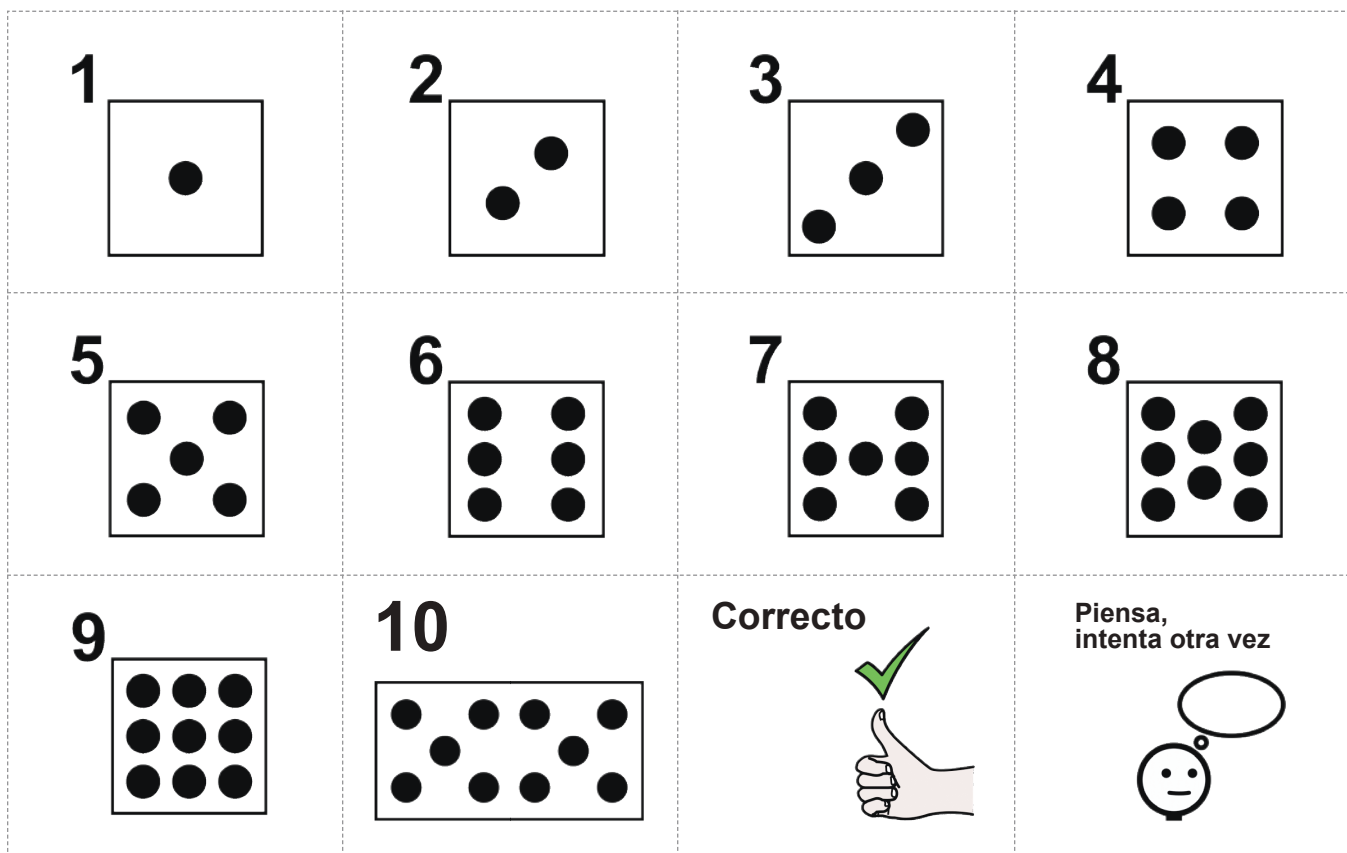
Ahora, ya hemos averiguado cuál de los dos productos cuesta más. ¿Me lo puedes decir?

Además de esta tarea, la persona adulta puede proponer otras actividades para el juego de “comprar y vender” haciendo uso de este material.

Recortable 1



Recortable 2







LA HISTORIETA Y SUS PARTES - Semana 1. Actividad 7. Tarea 1

Pasos que el adulto debe seguir

1. El adulto lee al estudiante la siguiente información sobre la historieta. Mientras lee es importante que señale cada una de las partes de la historieta en la imagen que se presenta abajo.

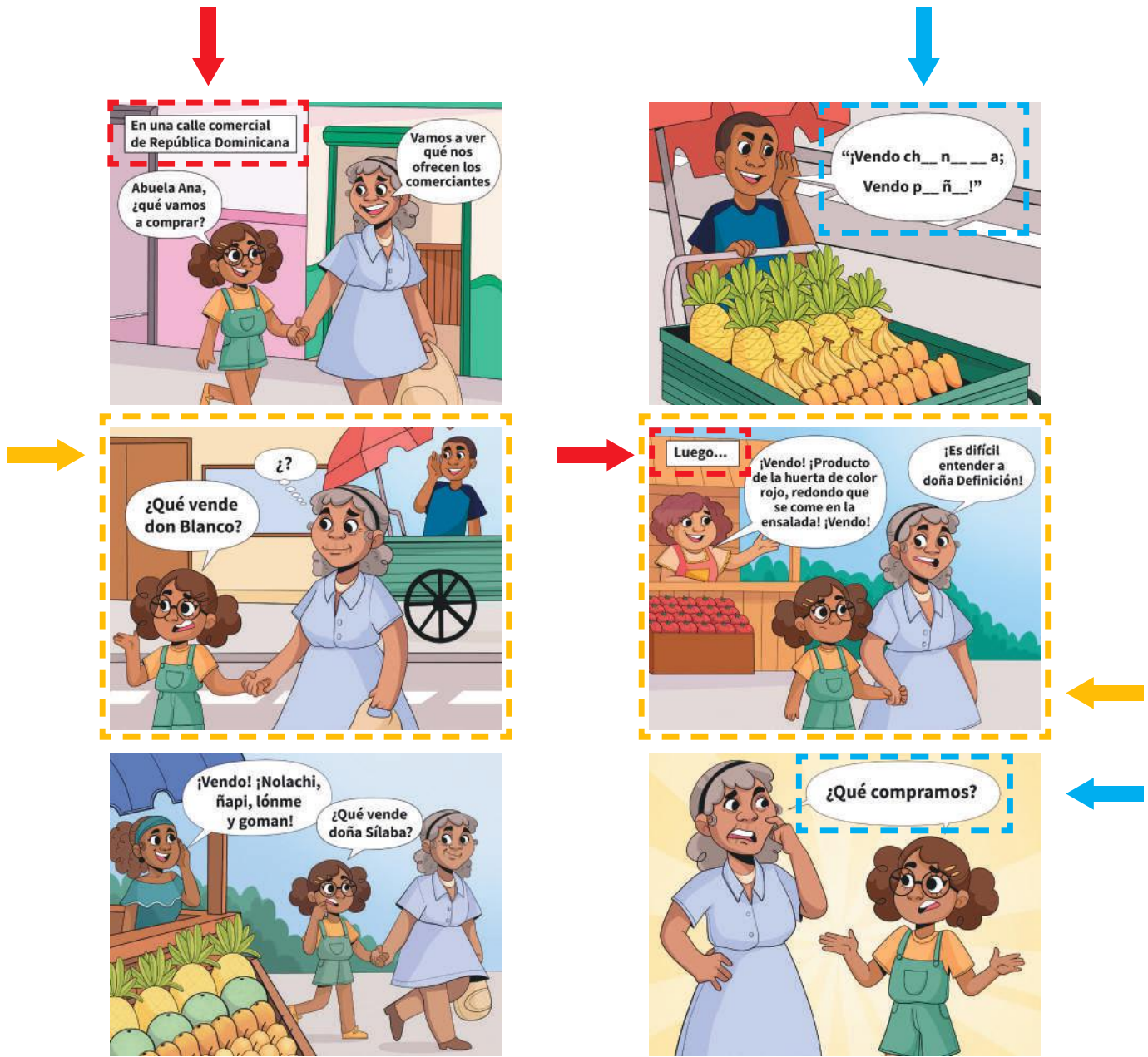


Vamos a conocer un tipo de texto que se llama **historieta** y, además, a identificar sus partes.

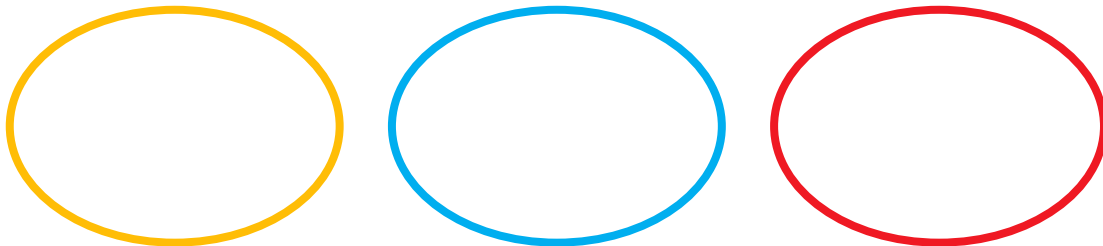
- Las historietas son un tipo de texto que cuentan una **historia con imágenes y palabras**.
- Cada cuadro de imágenes muestra la historia paso a paso. A estos cuadros de imágenes se les llama **viñetas**.
- En las imágenes de la historieta lo que dicen y piensan los personajes está escrito dentro de unas figuras redondeadas que se llaman **globos**.
- Si hay algo que es importante saber en la historieta, se escribe en un recuadro llamado **cartucho**.



2. Ahora, señala y menciona cada parte de la historieta.



3. Escribe el nombre de las partes de la historieta en el círculo del color que lo identifica.



Si el estudiante no sabe escribir, le puede decir los nombres al adulto.

PLANILLA DE SEGUIMIENTO



PLAN MENSUAL 4: LAS COMPRAS DE TODOS LOS DÍAS

Contesta el niño o niña

La persona adulta a cargo dice al niño o niña, y anota

Semanas	Días	Fecha de inicio	Fecha de conclusión	Tiempo dedicado (en horas)	Dime cuánto te gustó trabajar hoy: muchísimo, mucho, poco o nada	Hoy tu trabajo ha sido: excelente -muy bueno - bueno- regular
SEMANA 1: ¿QUÉ HACEN QUIENES COMPRAN Y VENDEN	DÍA 1					
	DÍA 2					
	DÍA 3					
	DÍA 4					
	DÍA 5					
¿Qué pude aprender en la Semana 1?	El niño y niña escribe o la persona adulta lo ayuda					
SEMANA 2: ¿CÓMO LLEGAN LOS PRODUCTOS A LA VENTA?	DÍA 1					
	DÍA 2					
	DÍA 3					
	DÍA 4					
	DÍA 5					
¿Qué pude aprender en la Semana 2?	El niño y niña escribe o la persona adulta lo ayuda					
SEMANA 3: ¿CÓMO SE DAN A CONOCER LOS PRODUCTOS?	DÍA 1					
	DÍA 2					
	DÍA 3					
	DÍA 4					
	DÍA 5					
¿Qué pude aprender en la Semana 3?	El niño y niña escribe o la persona adulta lo ayuda					
SEMANA 4: ENTENDER MÁS SOBRE LAS COMPRAS Y VENTAS	DÍA 1					
	DÍA 2					
	DÍA 3					
	DÍA 4					
	DÍA 5					
¿Cómo nos fue en las tareas y el aprendizaje y durante este mes?	El niño y niña escribe o la persona adulta lo ayuda					
	La persona adulta responde					
¿Qué fue lo que mejor salió de los trabajos para mandar a la escuela?	El niño y niña escribe o la persona adulta lo ayuda					
	La persona adulta responde					




GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA
EDUCACIÓN

