



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA

EDUCACIÓN

LAS COMPRAS DE TODOS LOS DÍAS

APRENDEMOS EN CASA

Mes 4, 2020-2021



Cuarto a
Sexto 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



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA





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

Cuarto, quinto y sexto grado

Presentación plan mensual 4

Vender y comprar los alimentos y otros productos para el hogar es una actividad habitual en muchas comunidades, aun en las más pequeñas. Este cuadernillo invita a que los niños y las niñas se hagan preguntas y se interesen por comprender cómo funciona esa actividad social.

Las actividades de este plan mensual proponen aprender de situaciones que ocurren en las compras de todos los días: pedir productos, conocer el precio, pagarlos, recibir devuelta, controlar que sea correcta, analizar etiquetas, anuncios y ofertas especiales, y también 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, comprar y vender se basa en el intercambio de dinero, aunque en comunidades más pequeñas existen formas de trueque. Hay precios habituales y precios de oportunidades especiales o con recargos, los cuales hay que saber entender.

Todas estas situaciones, muy comunes en la vida cotidiana, suponen la aplicación de conocimientos de matemática, de lengua española y de expresión artística.

Un nuevo material para aprender ocupa un lugar importante desde la Semana 2: el juego *De tiendas por Quisqueya*, un juego de recorrido del 1 al 100, donde los niños y las niñas, para obtener premios, tomarán tarjetas de preguntas y las resolverán. En la página central encontrará el tablero y las indicaciones para los preparativos. 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 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 y se compra en los comercios de cercanía permite sistematizar un vocabulario relativo al consumo diario. 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. Así también, invita a respetar los tiempos de la naturaleza y el trabajo de muchas personas.
 - Para promover las ventas y la comercialización actual, antes es necesario entender algunos textos, como la información sobre el producto y los anuncios que buscan hacerlo más deseable para la compra.
2. **Pensar y actuar para resolver problemas.** Las compras y ventas en la vida real requieren aplicar y entender operaciones y contenidos matemáticos. Los niños y las niñas en situaciones de juego resolverán ese tipo de problemas usando billetes y precios de fantasía. No se usará la moneda de la República Dominicana, porque la intención no es enseñar a manejar dinero. Las personas adultas de la familia seguramente enseñan ese conocimiento casi naturalmente.
 - La intención es que los niños y las niñas comprendan cómo se organiza el sistema de numeración: por ejemplo, que cada 10 decenas

se construye una centena. Siguiendo los enunciados del juego, se trabaja con relaciones de cambio de billetes, precio final de los productos, valor de las devueltas, cálculo de porcentajes en promociones, descuentos y recargos junto a operaciones básicas.

- En las compras y ventas aprenden relaciones proporcionales y no proporcionales y repasan la relación entre porcentajes y fracciones más frecuentes. Avanzan en los conocimientos sobre las unidades de medida de peso y miden la capacidad de líquidos usando el litro como unidad. Además, emplean sus conocimientos de longitud, superficie y volumen para adaptar una caja donde guardar los billetes del juego.












3. **Imaginar y expresarse creativamente.** La representación de 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 la 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 desarrollado durante las semanas: crear marcas, letreros y figuras humanas en movimiento.


Ayudas para la lectura de este cuadernillo


Al inicio de cada tarea hay pequeños gráficos llamados íconos. Indican el tipo de tarea para hacer, y hay que prestarles atención. Es muy importante que te acostumbres a reconocerlos, te servirán para enfocar tus esfuerzos.

Los principales íconos son:

-  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
-  Para leer
-  Para pausar
-  Anexos de accesibilidad

Para este mes hay dos íconos que aparecen todos los días en el mismo lugar:

 Rutina de inicio: Anotar la fecha y el título de cada actividad

 Para anotar en la planilla de seguimiento

La **planilla de seguimiento diario** sirve para completar al finalizar las tareas de cada día. Se encuentra en la contratapa del cuadernillo. Es importante que cuando termines tu tarea del día vayas a esa página y completes lo que allí se te pide.

Tu docente usará esta planilla para dar seguimiento a tu proceso de aprendizaje.

En esta semana inicias un plan mensual dedicado a recordar, reflexionar, leer, aprender y jugar sobre una actividad frecuente en todos los lugares del país y del mundo: comprar y vender los alimentos y elementos básicos del hogar. En las situaciones de compra y venta de la vida real se aplican muchos conocimientos de matemática y de comunicación oral y escrita. En las actividades que te proponemos a partir de esta semana, esos conocimientos se forman a través de distintas lecturas, problemas matemáticos, juegos y dramatizaciones.

A partir de una ilustración describirás qué pasa en los puestos de venta en una calle típica de una comunidad. Ampliarás el vocabulario, incorporando familias de palabras vinculadas con actividades de compra y venta, crearás descripciones más complejas y conocerás las características del género narrativo *historieta* y su estructura, de manera que puedas crear la tuya propia como trabajo final de la semana.

En situaciones de juego, utilizando dinero de fantasía reforzarás lo que sabes sobre cómo se organiza el sistema de numeración. Resolverás situaciones de compra y venta para trabajar una idea muy importante para comprender y operar con cantidades en la vida real: se trata de las relaciones proporcionales y no proporcionales.

Crearás figuras humanas en movimiento a partir de formas geométricas. Con base en ellas, dibujarás a dos personajes que forman parte de una escena de compra y venta en un colmado o mercado. Estos conocimientos te serán de utilidad para crear tu propia historieta al finalizar la semana.

Para las actividades de esta semana necesitarás:

- Los billetes del dinero de fantasía, que dibujarás y recortarás tomando como modelo los billetes del Anexo de la página 35.
- Dos hojas de papel de 20 cm x 30 cm (media cartulina).
- Lápiz negro y de colores.
- Tijeras y pegamento.

ACTIVIDAD 1: La calle comercial



Esta actividad es para recordar lo que sabes sobre los comercios y empezar a relacionarte con la temática de la compra y la venta.

DÍA 1

Tarea 1. Esta semana harás tareas sobre lugares donde se compran alimentos o productos de uso cotidiano. 🕒 Mira la imagen de la página 5 y piensa: ¿qué ves?, ¿qué están haciendo los personajes?, ¿cómo llamarías a un lugar como este?, ¿qué tipo de actividad llevan a cabo las personas en este lugar?



¿Cómo sabes qué se vende en cada lugar? ¿Cómo se llaman esos comercios?

Tarea 2. ¿Dónde está? Invita a jugar a una persona a quien le puedas mostrar la imagen. Ambos la observan. Uno a la vez, deben mencionar algo o a alguien que vean en la imagen (por ejemplo, un huevo entero, el número 5, un guineo maduro aplastado). Si el otro adivina, tiene un punto; de lo contrario el punto es para quien propuso encontrar. Jueguen a encontrar 10 elementos 🕒 Luego repitan cambiando la regla del juego. En lugar de decir el elemento, digan una definición. Por ejemplo: objeto de madera que se usa para acomodar frutas o víveres; objeto que permite que entre luz en un edificio. Jueguen a encontrar otros 10 elementos.





Tarea 3. Te cuento la imagen con palabras. Ya tienes experiencia describiendo lugares y cosas. Ahora describe la imagen de la calle comercial. Puedes usar este formato: *En la calle comercial se observa... En el centro se ve... A la derecha hay... A la izquierda se observa... En el fondo está...* Revisa la descripción mirando la imagen. Léela la descripción a alguien que no haya visto la ilustración. Luego muéstrale la imagen y pregúntale si era así como se la había imaginado. Si es necesario, completa y mejora tu descripción.

ACTIVIDAD 2: Hago compras

En esta actividad vas a desarrollar operaciones básicas usando dinero de fantasía. Deberás recortar los billetes del Anexo de la página 59. Tómalos como modelos para hacer 10 billetes de cada valor. Puedes hacerlos más pequeños para usar menos papel.

Tarea 1. Los billetes. En esta semana jugarás a comprar y vender. Para jugar necesitamos dinero de fantasía. Mira los billetes que usarás. Cuando veas un número y el signo \$, significa la cantidad de dinero de fantasía




Pide a otra persona que juegue contigo, durante media hora. Tú serás comprador y la otra persona será vendedor. Para iniciar tus compras, toma los billetes que aparecen en el siguiente cuadro. ¿Cuánto dinero tienes? El resto de los billetes los guarda el vendedor.




Tarea 2. Hago compras. Observa los productos que te brinda el vendedor.

HUEVOS x DOCENA	PAN x UNIDAD	QUESO x LIBRA	ARROZ x LIBRA	LECHE x LITRO
\$ 120	\$ 50	\$ 140	\$ 110	\$ 90

Pídele al vendedor 2 unidades de pan, 2 docenas de huevos, 1 libra de arroz y un cartón de leche. ¿Cuánto deberás pagar al vendedor? ¿Qué billete o billetes utilizarás para pagarlo? ¿Cuánto recibirás de devuelta? ¿Qué billetes usó el vendedor para darte la devuelta? Anota en el cuaderno el dinero que tenías al inicio, lo que pagaste y la devuelta que recibiste, con todos los cálculos.

Tarea 3. Investigando el precio. Para un vecino que te pidió el favor, compras 3 libras de queso y una lata de salsa de tomates. El vendedor te dice que el total es \$465. ⌚ ¿Qué billete o billetes, entre los que tienes, usarías para pagar la compra? ⌚ ¿Cuánto recibirás de devuelta? ⌚ ¿Qué billetes usó el vendedor para devolverte? ⌚ El precio de la lata de salsa de tomates no figura en el cartel. Ya que sabes el total y el precio del queso, ¿cuál es el precio de la lata de salsa de tomates? Calcula y anota todo en tu cuaderno. 

Tarea 4. Eres vendedor. Con los datos de la tabla, plantea dos situaciones como las que resolviste en la tarea anterior. En una situación llega un comprador que tiene \$400 y quiere comprar tres artículos iguales que están en la tabla: **¿Qué hace?, ¿cómo lo solucionarías?** En otra situación llega otro comprador que tiene \$ 500, compra un artículo que está en la tabla y otro que no. Tú le dices el total y el comprador tiene que determinar ese precio: **¿Qué haces?, ¿cómo solucionarías esa situación?** Copia las situaciones en el cuaderno y describe los cálculos que hiciste para resolverlas. 





Para anotar en la planilla de seguimiento

Actividad 3: Vocabulario sobre los comercios



Esta actividad es para ampliar el vocabulario sobre palabras que conoces y usas. Vas a armar familias de palabras. Necesitarás papel, algo para escribir y un reloj o el celular para marcar el tiempo.


Tarea 1. ¿Quién escribe la lista más larga? Busca a alguien para jugar. El juego consiste en escribir, en el transcurso de dos minutos, la lista más larga posible con elementos que se venden en un comercio. ⌚ Primero deciden con qué comercio van a jugar, por ejemplo colmado – mercado - panadería - ferretería - farmacia. Luego, en dos minutos de silencio, cada uno escribe una lista con todos los elementos que se le ocurran. ⌚ Al finalizar el tiempo, cada uno lee su lista. Se eliminan las palabras que no correspondan a ese comercio. El puntaje es la cantidad de palabras correctas que escribió cada participante. No importa que los participantes utilicen las mismas palabras, o que se usen sinónimos (por ejemplo, vendedor y comerciante). ⌚ Repitan con otros 4 comercios. 

Tarea 2. Familias de palabras. Lee con atención las siguientes palabras y piensa qué significa cada una. 

Pan	Panadero o panadera	Panadería	Panificadora
-----	---------------------	-----------	--------------

¿Qué palabra funciona como base común a todas las demás? Colorea las terminaciones de las palabras que están después de pan. Todas estas palabras forman una familia de palabras.

La **familia de palabras** es un conjunto de palabras que derivan de la misma base. Todas las palabras de la familia tienen un significado que está relacionado. En el ejemplo, la palabra base de la familia es “pan”.

Tarea 3. Completa el siguiente cuadro con las familias de palabras relacionadas con los comercios. 

Palabra primitiva o que le da nombre al comercio	Nombre de la persona que vende	Nombre del lugar donde se vende	Otra palabra de la misma familia
Pan	Panadero o panadera	Panadería	Empanizado
	Heladero o heladera		
			Florecido
		Frutería	
Zapato			

ACTIVIDAD 4: Soy vendedor

En esta actividad identificarás características del sistema de numeración y reconocerás patrones, es decir, lo que es reiterado o común en la formación de los números del 0 al 1.000.000.

Tarea 1. Contando dinero. Eres un comerciante que al iniciar cada día cuentas la cantidad de billetes que tienes en la caja. Completa la información que falta.



Día	Cantidad de billetes de cada valor	Cantidad de dinero
Lunes	5 billetes de \$100 y 4 de \$1,000	
Martes		\$1,350
Miércoles	3 billetes de \$100 y 5 de \$10,000	
Jueves		\$5,832
Viernes	5 billetes de \$1, 3 de \$10, 8 de \$100 y 1 de \$1,000.	


Cada una de las cantidades de dinero que escribiste está formada por símbolos numéricos que reciben el nombre de **cifras**. Es decir, el número 5,832 está escrito con las cifras 5, 8, 3 y 2.



Son 10 las cifras que se usan para formar cualquier número en nuestro **sistema de numeración decimal**.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

A las cifras también se les llama **dígitos**.

Tarea 2. Una tabla para analizar. Ve a la tarea 1. La tercera columna tiene 5 números con cantidad de dinero. Completa en la segunda columna de esta tabla esos 5 números.  Completa luego cada columna.



Día	Cantidad de dinero	Posición que ocupa el 5 comenzando por la derecha	Valor del 5 en el número
Lunes	\$4,500	3. ^a posición	500
Martes	\$1,350	2. ^a posición	
Miércoles			50,000
Jueves	\$ 5,832	4. ^a posición	
Viernes			

En un número cada cifra vale según la posición que ocupa **comenzando por la derecha**. Por ejemplo, en el número 4,500, el 5 ocupa la tercera posición. Ese 5 vale 500, porque está en la posición de las centenas.



Completa la frase: El valor del dígito 5 depende _____ que ocupa en el número.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 5: Una historieta sobre una compra difícil



Esta actividad es para conocer un tipo de texto que se llama historieta. Además de leer y comprender una historieta, identificarás sus partes y características.

Tarea 1. ¿Conoces las historietas? ¿Podrías explicarle a alguien cómo es una historieta?



Si nunca habías visto una historieta tienes una para leer a continuación.



Tarea 2. Analiza la historieta. ¿Dónde sucede? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué están haciendo? ¿Qué sucede en la historia?



Escribe tus respuestas en el cuaderno.



Tarea 3. Ayuda a los compradores. Para entender lo que dicen los vendedores de la historieta, Ana y su nieta necesitan ayuda. Vuelve a las viñetas y ayúdalas.



🕒 Don Blanco anuncia la venta de frutas. ¿Cuáles son?

pl_t__ ch_n__a m_l__

¡Atención! Algunas palabras llevan tilde. No te olvides de colocarla.

🕒 ¿Qué productos vende doña Definición? _____ y _____

🕒 Doña Sílabas mezcló las sílabas de las 5 frutas que vende. Ordénalas para saber qué frutas son:

nolachi	juilca	lónme	goman	tecaguaa

Tarea 4. Lee la siguiente información sobre las historietas:



- Las historietas cuentan una **historia con imágenes y palabras**.
- Cada cuadro, llamado **viñeta**, muestra cómo avanza la historia.
- Los **globos** muestran lo que dice o piensa cada personaje.
- Si hay alguna aclaración del narrador aparece en un **recuadro**.

🕒 Encuentra las viñetas, los globos y los recuadros del narrador en la historieta. Dibuja flechas y escribe los nombres de las partes de la historieta.

ACTIVIDAD 6: El carrito de don Blanco

En esta actividad compararás cantidades y continuarás analizando el valor de los números según su posición.

Tarea 1. ¿Qué cuesta más? Don Blanco pasa con su carrito vendiendo frutas y víveres:



NARANJAS x DOCENA	CHINOLAS x DOCENA	PLÁTANOS x DOCENA	MANGOS x DOCENA
\$ 125	\$ 215	\$ 120	\$ 99

Qué fruta cuesta más por docena:

- Plátanos o mangos. _____
- Naranjas o chinolas. _____
- Plátanos o naranjas. _____

Si queremos saber cuándo un número es mayor que otro, debemos compararlos.



Si los números tienen distinta cantidad de cifras, es mayor aquel número que tiene más cantidad de cifras.

Por ejemplo: **3,115 es mayor que 990**

Si los números tienen igual cantidad de cifras, es mayor aquel número que tiene la primera cifra de la izquierda mayor. Por ejemplo: **3,785 es mayor que 2,993**

Si persiste la igualdad de primeras cifras de la izquierda, se compara las cifras siguientes hasta encontrar la diferente. Por ejemplo: **9,325 es mayor que 9,320**

Tarea 2. Ordeno las recaudaciones. En el cuadro está el dinero recaudado por don Blanco en diferentes semanas de trabajo.



Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
\$ 23,020	\$ 23,200	\$ 30,050	\$ 9,500	\$ 30,150	\$ 8,500

Con un círculo señala la semana que recaudó más dinero y con un triángulo la semana que recaudó menos. Ordena los montos de menor a mayor

--	--	--	--	--	--

Tarea 3. Recaudación mensual. La recaudación mensual de don Blanco fue de \$786,345. Completa la tabla siguiendo la información del ejemplo.



Número: 786,345						
Posiciones	6. ^a	5. ^a	4. ^a	3. ^a	2. ^a	1. ^a
Lugares	centena de millar	decena de millar	millar	centenas	decenas	unidades
Cifras	7	8	6	3	4	5
Valor posicional	700,000	80,000				
Agrupamientos según el lugar de posición			6 grupos de 1,000		4 grupos de 10	



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 7: Dramatizaciones de compra y venta



En esta actividad vas a continuar jugando a la compra y venta utilizando tus billetes de fantasía. Las escenas dramatizadas serán la inspiración para crear tu propia historieta.

Tarea 1. Preparación. Es momento de jugar a comprar y vender. Para ello:

1. Invita a un familiar a jugar contigo, para que haya quién compra y quién vende.
2. Elige objetos que sirvan para jugar comprar y vender.
3. Encuentra un lugar de la casa para que sea el comercio.
4. Busca ropa y objetos para disfrazarse y crear personajes.



Tarea 2. ¡Acción! Dramatizar es actuar, como ves en la televisión o el teatro.



- Practica tanto la experiencia de ser quien vende y de quien compra.
- Crea situaciones en diversos comercios: colmado, mercado, farmacia, panadería u otros.
- Inventa personajes. Actúa como si fueses otra persona (por ejemplo, una señora mayor con sombrero y lentes o un joven muy distraído).
- Genera situaciones con un “conflicto” o hecho central, como un problema, una situación cómica o alguna dificultad (por ejemplo: que se derrame algún producto; olvidarse el dinero para pagar; hablar distintos idiomas entre el vendedor y el comprador; devolver un producto en mal estado).

Tarea 3. De la actuación a la historieta. Toma en cuenta los siguientes pasos para aprovechar lo que viviste para armar tu historieta:



1. Selecciona los personajes que más te hayan gustado. ¿Cómo eran?
2. Selecciona un comercio. Será el lugar en donde se desarrolle tu historieta: ¿Qué se vendía allí?, ¿cómo era?, ¿tenía nombre?
3. Elige la situación donde haya ocurrido un conflicto (problema, situación cómica o dificultad). Piensa cómo se resolvió esa situación.

Tarea 4. Toma nota de las ideas para tu historieta. Completa el cuadro:



Los personajes (nombres, vendedor o comprador y características)	
El lugar (tipo de comercio y sus características)	
El conflicto de mi historieta (¿Qué sucede?)	
La resolución del conflicto (¿Cómo termina?)	

ACTIVIDAD 8: Calcular precios por cantidades mayores

Seguirás trabajando con compras y ventas. Conocerás situaciones de la vida diaria en las que es importante analizar cómo varían dos cantidades diferentes relacionadas entre sí. Así sabrás qué son las relaciones proporcionales y no proporcionales.

Tarea 1. Doble, triple, cuádruple. En el colmado El Ofertón se puede comprar 3 litros (l) de leche por \$ 300. Completa el cuadro sabiendo que el precio de cada litro se mantiene siempre igual.




Leche (l)	3	6	9	12	18
Precio (\$)	300				


🕒 La tabla no muestra el precio de **1 litro de leche**, ¿necesitaste averiguar ese dato para completarla? ¿Por qué? _____

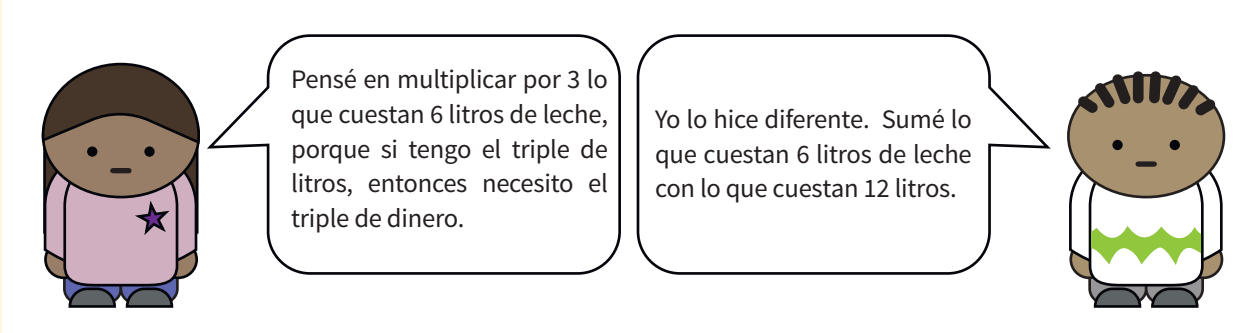
🕒 Elvira dice que el precio de 6 litros de leche se calcula directamente con el doble de \$300. Leví dice que para saber el precio de **12 litros de leche** se calcula el doble de lo que cuestan **6 litros** ¿Estás de acuerdo con ellos? Explica tu opinión _____

¿Qué cálculo hacen? _____

 Completa la siguiente frase, observando la tabla que realizaste.

Para calcular el precio de 18 litros, se puede usar el doble de _____

 Para calcular el precio de los 18 l de leche, Elvira y Leví realizaron dos cálculos diferentes, ambos correctos.



Elvira: Pensé en multiplicar por 3 lo que cuestan 6 litros de leche, porque si tengo el triple de litros, entonces necesito el triple de dinero.

Leví: Yo lo hice diferente. Sumé lo que cuestan 6 litros de leche con lo que cuestan 12 litros.

Explica cómo calcularían el precio de 9 litros de leche.

Elvira _____

Leví _____

Lee estos ejemplos.

Imagina un vendedor de frutas

Cantidad de manzanas (unidades)	Precio (\$)
1	\$ 3
2	\$ 6
3	\$ 9

Diagramas de proporcionalidad:
 - Doble de manzanas → Doble del precio unitario
 - Triple de manzanas → Triple del precio unitario

Imagina un automóvil que circula a velocidad constante en una larga ruta

Cantidad de gasolina (galones)	Distancia recorrida (Km)
1	3
2	6
4	12

Diagramas de proporcionalidad:
 - Doble de gasolina → Doble de distancia
 - Cuádruple de gasolina → Cuádruple de distancia


Cuando una cantidad varía al **doble, triple o cuádruple** y la otra cantidad varía igualmente **al doble, triple o cuádruple**, se dice que la relación entre esas dos cantidades es de **proporcionalidad directa**.

Tarea 2. Ofreciendo promociones. Con el fin de mejorar las ventas, El Ofertón brinda la siguiente promoción.

SOLO POR HOY

3 X 2

Lleva 3 productos y paga solo 2

 Completa el siguiente cuadro calculando cuánto pagarás por 2 paquetes de arroz y por 3 paquetes, teniendo en cuenta la promoción.

Producto	¿Cuánto se paga llevando 1 producto?	¿Cuánto se paga llevando 2 productos iguales?	¿Cuánto se paga llevando 3 productos iguales?
Paquete de arroz x libra \$ 120	\$ 120		

🕒 En este caso, la cantidad de paquetes y la cantidad de dinero **no se relacionan de manera proporcional**. Al triple de la cantidad de paquetes de arroz no le corresponde el triple de la cantidad de dinero, ya que hay una promoción especial. Por eso, dos paquetes cuestan igual que tres.

Lee estos ejemplos.



Edad y estatura de un niño:	Edad de un padre y un hijo:
a los 4 años mide 102 cm	Cuando el padre tiene 40 años, el hijo tiene 10
a los 8 años mide 126 cm	Cuando el padre tiene 50, el hijo tiene 20
a los 12 años mide 149 cm	Cuando el padre tiene 60, el hijo tiene 30

Cuando al **doble, triple o cuádruple** de una cantidad **NO** le corresponde **el doble, triple o cuádruple** de otra cantidad, la relación entre esas cantidades **NO es proporcional**.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 9: Dibujo los personajes de mi historieta



Esta semana vas a experimentar la construcción y dibujo de figuras humanas en movimiento para representar los personajes de la historieta que imaginaste en la Actividad 7. Las realizarás a partir de piezas del Anexo de la página 59. Necesitarás dos hojas de papel de 20 cm x 30 cm, lápiz negro y de colores, tijeras y pegamento.

Tarea 1. Mi propia historieta. En la Actividad 7 avanzaste en tu propia historieta con dos personajes que compran y venden. 🕒 ¿Cómo imaginaste a tus dos personajes? ¿Qué edad tienen? ¿Cómo son sus vestimentas? ¿Son varones o hembras? ¿Tienen alguna característica particular? ¿Qué están haciendo los personajes? ¿Cuál es su posición: parados, sentados, de frente, de costado?



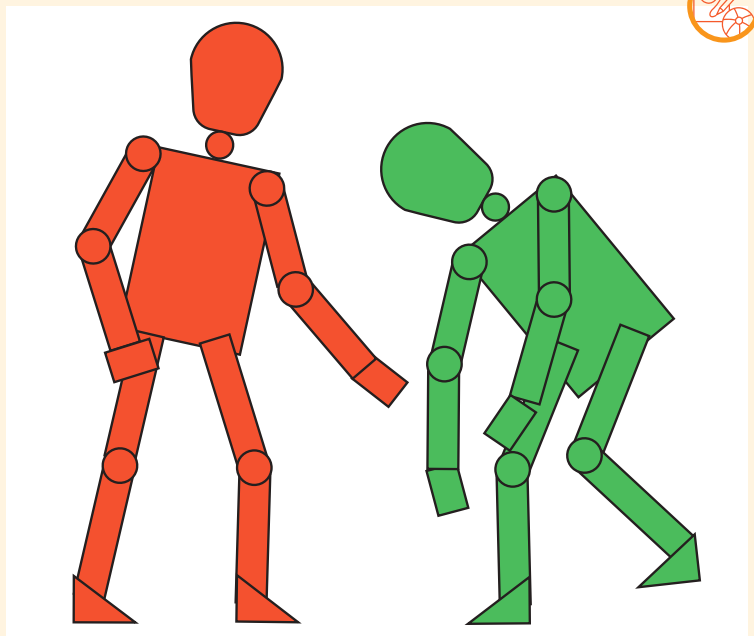
Tarea 2. Figuras humanas en movimiento.

Recorta las piezas del Anexo de la página 59.

Sepáralas por color, para representar en un color a quien vende y con otro a quien compra.

Toma las piezas y ensaya sobre una hoja distintas maneras de armar tus dos figuras.

Los círculos pequeños serán el cuello y las articulaciones de hombros, codos y rodillas y sirven para dar movimiento a brazos y piernas. Mira las imágenes para guiarte. Cuando hayas decidido cómo armar tus figuras, pega las piezas en la hoja.



Tarea 3. Dibujo a mis personajes. En la otra hoja dibuja los personajes, transformando las líneas rectas de las piezas en líneas redondeadas que se parezcan a las formas de un cuerpo humano real. Presta atención a las relaciones de tamaño entre las distintas partes. Las imágenes pueden darte ideas de las posiciones de la figura. Dibuja detalles del rostro y la vestimenta.



ACTIVIDAD 10: Mi historieta

En esta actividad utilizarás tus conocimientos aplicados durante la semana y tu imaginación para crear tu propia historieta.

Tarea 1. Repasa la semana. En la Actividad 5 relea la historieta y la información que se presenta en la Tarea 4. Repasa la función de las viñetas, los globos de diálogo y los recuadros del narrador. Relee el cuadro de la Actividad 7 con tus ideas para la creación de tu historieta. Recuerda cómo hiciste para dibujar figuras humanas.

Tarea 2. Realizando ventas. Eres el vendedor y alguien viene a comprar para otra persona y necesita un comprobante de la compra. Completa el formulario.

Colmado: El Ofertón

Nombre y apellido _____ Teléfono _____
 Dirección: _____

Cantidad	Detalle	Precio Unitario (\$)	Precio total (\$)
4 cartones	leche	100	
2 paquetes	fideos		120
3 latas	tomates		135
2 fundas	detergente	250	
		Total	

El comprador paga con un billete de \$1,000 y 2 billetes de \$100. ¿Cuánto dinero le tienes que dar de devuelta? ¿Cuál es la cantidad mínima de billetes de cada valor que le puedes entregar?

Tarea 3. Ya creaste el dibujo de tus personajes que compran y venden. Ensaya en una hoja tu historieta. Define cuántas viñetas tendrá. Dibuja los personajes y el lugar. Coloca los globos y escribe los diálogos. Escribe al menos un recuadro o viñeta. Revisa tu producción. Puedes realizar la historieta en tu cuaderno o en una hoja aparte y luego la pegas.



Para anotar en la planilla de seguimiento

En esta semana conocerás el proceso de producción de algunos alimentos de consumo cotidiano, para que investigues de qué manera llegan a cada hogar, en el campo o la ciudad. Leerás un texto informativo sobre cómo llegan a la mesa algunos vegetales y aprenderás a hacer un informe de la lectura que realizaste. El informe de lectura te ayudará a comprender el texto informativo.

Conocerás los gráficos circulares que sirven para expresar información de porcentaje, mientras repasas la relación entre porcentajes y fracciones más frecuentes en las compras y ventas de alimentos.

El juego **De tiendas por Quisqueya** propone el recorrido de un tablero con comercios y puestos donde llevarás a cabo distintas operaciones de compra y venta. Mientras juegas, aplicarás tus conocimientos de matemática y lengua española. En la Actividad 4 te concentrarás en conocer su objetivo, sus reglas y las indicaciones sobre los materiales que hay que preparar para el juego.

Mediante ese juego, avanzarás en los conocimientos sobre las unidades de medida de peso y algunos porcentajes especiales, tales como el descuento y el recargo.

Al finalizar la semana, crearás un objeto de utilidad en el hogar para “jugar a vender”. Lo realizarás utilizando un frasco de vidrio o de plástico que decorarás aplicando distintas técnicas y utilizando materiales variados como papel, hilos, limpia pipa, telas, entre otros.

En esta semana necesitarás los siguientes materiales:

- Uno o más frascos (con tapa o sin ella) que ya no tengan uso en la casa, papeles lisos, periódicos, revistas, trozos de telas, cintas, cordones, cola blanca de uso escolar o engrudo casero y un pincel, preferiblemente chato.
- Una jarra o botella de 1 litro y cuatro vasos grandes del mismo tamaño u otros recipientes medianos de distintos tamaños (en este último caso se necesitará un vasito o recipiente pequeño).
- Para el juego **De tiendas por Quisqueya** debes acudir a la página central donde encontrarás el tablero y las indicaciones para los preparativos. Sepáralo con cuidado. En los Anexos de las páginas 35 a 38 encontrarás las reglas de juego y las tarjetas de preguntas y de premios. Necesitarás 6 hojas de papel para preparar los billetes de fantasía.

Actividad 1: ¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?



Esta actividad tiene el propósito de que conozcas cómo llegan al hogar algunos de los alimentos que se consumen a diario. Leerás un texto y realizarás tareas para comprender y analizar su información.

Tarea 1. Lee atentamente el siguiente texto.



¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?

Para que productos como el tomate, la cebolla, el ají, la zanahoria, la lechuga, el melón, el aguacate, la chinola y otros lleguen a tu mesa, pasan por distintas etapas: siembra, cuidado, cosecha, empaque, transporte y venta.



En el huerto familiar o en cultivos más grandes, la **siembra** requiere la selección de semillas y la cuidadosa preparación del terreno para enterrarlos en el momento adecuado. Durante todo el período de **crecimiento** de los cultivos es indispensable cuidar las plantas, regándolas; pero también hay que combatir enfermedades y malezas.

Luego, cuando frutas y hortalizas crecen lo suficiente, están listas para la cosecha. Cosechar es sacar lo comestible de la planta. Después de la **cosecha**, se guardan los mejores productos para la venta y se separan los que tienen magulladuras o algún daño para hacer mermeladas o jugos. Los cuidados que se realicen luego de la cosecha serán importantes para que las frutas y vegetales lleguen a la mesa en buenas condiciones.


Después, los productos se guardan en cajas, sacos o cajones para repartir en los comercios, mercados o casas. Este paso se llama **empaque**. 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 a los consumidores.

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


Los productos de la tierra pueden llegar a la mesa desde lejos o estar muy cerca. Lo importante es comerlos todos los días porque son saludables. Mantener los cuidados necesarios para que el proceso de siembra, el crecimiento y el cuidado; la cosecha, el empaque y el transporte se realice de manera correcta y responsable, permitirá lograr más y mejores alimentos disponibles.


Tarea 2. Pienso en el tipo de texto. Relee el texto de la Tarea 1.  ¿Dónde podrías encontrar este texto? Marca las opciones con SÍ o NO. 

En un libro de cuentos		En un libro de Ciencias Naturales	
En un periódico		En las instrucciones de un juego	



Tarea 3. Justifico. Según la respuesta que acabas de marcar, prepara una breve explicación sobre por qué elegiste ese lugar donde encontrarías este tipo de texto. 


Creo que el texto *¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?* se puede encontrar en un porque.....

Hay textos que presentan información sobre determinados hechos o realidades. Por eso se llaman textos informativos. Se encuentran en los libros de estudio. 

Tarea 4. ¿Qué significa? En el texto *¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?* están las siguientes palabras. 

Empaque	Malezas	Magulladuras	Consumidores
---------	---------	--------------	--------------

Ubica la frase u oración donde está cada palabra y piensa cuál puede ser su significado según el sentido total de la frase. Escribe tu definición de cada palabra.  Finalmente, consulta el diccionario o en Internet. Compara tus definiciones con las que encuentres. Puede que sean distintas en su redacción. Pero lo importante es si has podido comprender el significado general.  Escribe en tu cuaderno las definiciones.

Tarea 5. ¿Por qué es falso? Debajo hay cuatro frases que son falsas, explica por qué. 

- Frase 1: “Las etapas fundamentales para producir frutas y verduras son la cosecha y el transporte”. Es falso porque
- Frase 2: “El terreno no necesita cuidados especiales para la siembra”. Es falso porque
- Frase 3: “Si el producto presenta magulladuras, se tira”. Es falso porque....
- Frase 4: “No es necesario consumir productos del huerto”. Es falso porque....

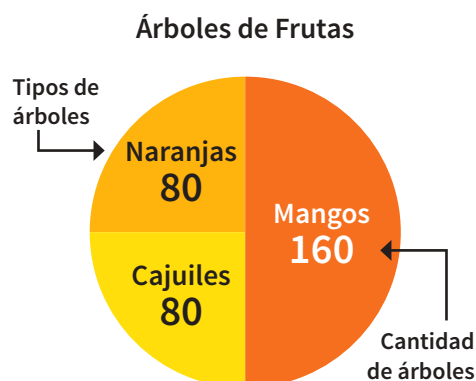
Actividad 2: Cultivos frutales

En esta actividad trabajarás con gráficos circulares, porcentajes y fracciones de uso frecuente.

Tarea 1. Las cantidades representadas en un gráfico circular. Un agricultor tiene árboles de distintas frutas. Mira el siguiente gráfico:



- El círculo completo representa el total de árboles.
- La cantidad de árboles de cada fruta se indica en cada sector.
- El sector del mango representa la mitad del círculo.
- Los sectores de cajUILes y naranjas ocupan cada uno la cuarta parte del círculo.
- Los sectores pueden ubicarse en distintos lugares. Los tres gráficos de aquí debajo son equivalentes al gráfico que has analizado.



Los gráficos circulares se usan para mostrar visualmente la relación entre las cantidades o partes que forman un total.

Completa con números la siguiente tabla, considerando la información del gráfico:

Variación de árboles y cantidad de árboles de cada variedad	Variación que tiene mayor cantidad de árboles	Variaciones que tienen la misma cantidad árboles	Total de árboles	Mitad del total de árboles

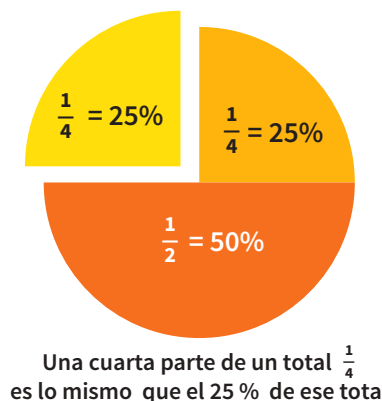
Tarea 2. ¿Qué relaciones hay entre fracciones y porcentajes?



Si una plantación tiene 320 árboles, la cuarta parte será 80 árboles. Si una plantación tiene 240 árboles, la cuarta parte será 60 árboles. Confirma estos datos haciendo la división que corresponde.

Si una plantación tiene 100 árboles, la cuarta parte será 25 árboles. ¿Recuerdas por qué resulta sencillo enunciar el porcentaje cuando el total es 100?

El círculo completo de un gráfico circular representa el 100 %. Sus partes o sectores expresan los porcentajes de cada elemento de ese total.



Para anotar en la planilla de seguimiento

Actividad 3: Informe de lectura






Esta actividad es para orientarte en la producción de un informe de lectura del texto *¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?*

Tarea 1. Un informe de lectura. Para estudiar, en tu centro educativo o en casa, lees textos informativos como el de la Actividad 1, *¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?* Luego, te piden un informe de lectura.



Un informe de lectura es una redacción corta que tiene el mismo título y resume las ideas principales de un texto. Para resumir un texto hay que conocer las maneras de elegir esas ideas principales y escribirlas de una forma breve, sin perder información importante y sin repeticiones.

Las próximas tareas son para conocer maneras de preparar un informe de lectura.

Tarea 2. Elementos que se pueden agrupar. Relee el primer párrafo del texto.  Allí se mencionan “el tomate, la cebolla, el ají, la zanahoria, la lechuga”. ¿Hay una palabra para nombrar todos esos productos?  ¿Hay una palabra para nombrar productos como la chinola y el melón? Relee el tercer párrafo del texto y encontrarás esas palabras.  Completa la primera oración de tu informe de lectura usando esas palabras para abreviar.




Para que y lleguen a tu mesa pasan por distintas etapas.

Hiciste una **generalización**: empleaste palabras que designan o nombran varios elementos.

Tarea 3. Omisión. Relee el tercer párrafo. ¿Hay frases que se repiten? Tacha suavemente con lápiz la información que se repite.






Acabas de **omitir**, es decir, eliminar del texto palabras o frases repetidas.

Tarea 4. Selección de la información. Relee el texto por párrafos y en cada uno marca la palabra que indica un paso en el proceso.  Ensaya una breve oración que utilice cada una de esas palabras para explicar el proceso y ordena la información.



Acabas de seleccionar la información más importante de cada párrafo.

Tarea 5. Ya tienes lo necesario para preparar un borrador de tu informe de lectura. Comienza con el título Informe de lectura: *¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?*  Copia como primera frase lo que escribiste en la Tarea 2.  Mejora y copia las frases que describen los pasos del proceso.  Lee el último párrafo: allí puedes hacer una generalización y omitir ideas que se repiten. Escribe una frase corta sobre la idea que consideres más importante.






Tarea 6. Revisar el informe. Relee tu borrador. Revisa que no hayas repetido ideas y que no falte información importante. Lee tu informe de lectura a alguien y pregúntale si ha comprendido. Ajusta lo que sea necesario. Pásalo luego en tu cuaderno






Actividad 4: El juego *De tiendas por Quisqueya*

Esta actividad es para presentar el juego, conocer sus reglas, preparar los materiales e iniciar el ensayo de comprar, vender y calcular la devuelta. En el Anexo de la página 35 encontrarás todas las indicaciones para preparar los materiales. Necesitarás 6 hojas de maquinilla y pegamento para preparar los billetes y las tarjetas.

Tarea 1. Preparativos del juego. A partir de esta semana jugarás varias veces un juego nuevo, que se llama **De tiendas por Quisqueya**. Harás un recorrido comprando y vendiendo en distintos comercios. Los billetes de fantasía que usaste la semana anterior aquí se usarán para las compras y ventas.   Primero tendrás que mirar el tablero y hacer una primera lectura de las reglas del juego que están en el Anexo de la página 50.

Tarea 2. Los materiales en el instructivo. Anota las frases que indican los materiales que tienes que preparar para jugar. A medida que vas preparándolos, coloca una X al lado de la frase correspondiente. Por ejemplo: “Buscar fichas o tapitas de un color distinto para cada jugador. Cuando las juntes, colocas X al lado de la frase”. 

 Luego deberás preparar las tarjetas con las preguntas, usando las etiquetas del mismo anexo. Por último, recorta y escribe los billetes que se necesitan para un jugador y para el banco, siempre guiándote por las imágenes del mismo anexo. Sigue marcando en cada frase lo que ya tienes preparado.

Tarea 3. La devuelta. Como ya has visto en las reglas, en cada partida hay un jugador que administra el banco, además de jugar con el resto de los participantes. También has visto que cuando se cae, o se pasa por un negocio, se toma una tarjeta con una pregunta sobre una operación comercial en ese negocio.  

Si en la tarjeta eres comprador, pagas al banco y retiras de ahí la devuelta, si corresponde. Si en cambio eres vendedor, el banco te paga; si hay devuelta, se la das al banco. Ahora practicarás cómo comprar, vender y dar la devuelta completando el cuadro.

Eres comprador:

Negocio	Compras por	Pagas al banco con estos billetes	Devuelta con la menor cantidad de billetes
Heladería	\$350	4 billetes de \$100	5 billetes de \$10
Puesto de artesanía	\$1,250	2 billetes de \$1,000	
Puesto de frutas		2 billetes de \$100 3 billetes de \$10	5 billetes de \$1

Eres vendedor:

Negocio	Vendes por	Cobras al banco con estos billetes	Devuelta con la menor cantidad de billetes
Heladería	\$375		2 billetes de \$10 5 billetes de \$1
Puesto de artesanía	\$850	1 billete de \$1,000	
Puesto de frutas		4 billetes de \$100	7 billetes de \$10 5 billetes de \$1




Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 5: Vuelvo a leer las indicaciones del juego



En esta actividad vas a recordar las características de los textos instructivos, leyendo nuevamente las instrucciones para jugar a **De tiendas por Quisqueya**.

Tarea 1. Imagina y describe la mesa de juego. Ya preparaste los materiales y ahora vas a describir cómo están dispuestos los jugadores y los elementos sobre la mesa. 

Puedes usar este formato. Ensaya antes la escritura en una hoja.

Los jugadores están sentados alrededor de la mesa.

Cada jugador tiene _____

Sobre la mesa hay _____, _____ y _____

Una persona tiene la responsabilidad de administrar _____

Se inicia el juego cuando el primer jugador _____

Tarea 2. Preparativos y primer ensayo. Con todos los materiales preparados, es momento de organizar la mesa para el juego. Mira la imagen que está en la parte de atrás del tablero.



- Piensa cómo puedes acomodar todas las tarjetas para que no se vuelen o pierdan: tal vez una piedrecita o un clip que las pueda mantener agrupadas.
- Piensa cómo acomodar los billetes. Prepara la cantidad de dinero necesaria para dos jugadores y para el banco, según las indicaciones de las reglas de juego que están en el Anexo de la página 50.

 Cuando tengas todo listo, haz un primer ensayo del proceso, simulando que tú eres dos jugadores a la vez.

- Tira los dados o saca las cartas. Haz avanzar una ficha.
- Tira los dados o saca las cartas para otro jugador imaginario. Haz avanzar su ficha.
- Repite el procedimiento hasta que a uno de los jugadores le corresponda sacar una tarjeta de pregunta. Revisa bien las indicaciones para ver cuándo corresponde. Marca o colorea la frase que indica cuándo se saca la tarjeta de preguntas. NO la respondas todavía, ahora estamos viendo cómo se juega.
- Repite el procedimiento hasta que al otro jugador le corresponda sacar su tarjeta de pregunta. No la respondas ahora.

Responde estas preguntas

¿Dónde anotas las preguntas que no se pudieron resolver? _____



¿Con qué números tendrías que sacar la tarjeta de pregunta, de una sola jugada? _____

¿Cómo acomodaste el dinero de fantasía para que no se pierda ni se confunda? _____

Tarea 3. Indica si la frase es verdadera o falsa. Lee atentamente las instrucciones y coloca V o F donde corresponda.



- Si al avanzar, según el número de los dados o las cartas, el jugador no cae justo en la casilla de negocio, no tiene que sacar la tarjeta de preguntas _____
- Cada jugador solo puede ser comprador o vendedor durante todo el juego _____
- Si el jugador no resolvió la pregunta, la pregunta se puede volver a usar _____
- Si el banco se queda sin dinero, se termina el juego _____

ACTIVIDAD 6: Cuestión de peso

Esta actividad es para trabajar unidades de peso y la equivalencia entre onzas y libras. Aquí ensayarás **De tiendas por Quisqueya**.

Tarea 1. Midiendo pesos.

Para medir el peso se suele utilizar la **libra (lb)** o la **onza (oz)**.



1 lb es equivalente a 16 oz.

Al doble de libras le corresponde el doble de onzas.

Esta relación es de proporcionalidad directa.



Tarea 2. Libra y onza. Teniendo en cuenta la información de la Tarea 1 (1 libra es igual a 16 onzas), completa la tabla sobre la equivalencia entre lb y oz.



Libras (lb)	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{2}$	1	2	
Onzas (oz)			16		64

Tarea 3. Peso y dinero. 2 lb de tomates cuestan \$160. No hay ofertas. Completa la tabla. ¿Hay relación de proporcionalidad directa? ¿Por qué?




Peso	$\frac{1}{4}$ lb	$\frac{1}{2}$ lb		2 lb	3 lb
Precio			\$80	\$160	

Tarea 4. Compras para una receta. Te encargan comprar en el mercado los ingredientes para un guisado que hay que hacer con cantidades muy exactas. Hacen falta 28 onzas de habichuelas, $\frac{1}{2}$ libra de guandules y 20 onzas de vainitas. El vendedor te muestra la báscula o balanza con las 28 onzas de habichuelas. Pero no dice 28 en ningún lugar. ¿Es correcto? ¿Cómo lo sabes? Tacha lo que no corresponde y completa la frase:



Es / No es correcto porque _____

 Marca en la imagen de la balanza, con distintos colores, dónde quedará la aguja cuando compres:



20 onzas de vainitas



$\frac{1}{2}$ libra de guandules

Tarea 5. Juega a **De tiendas por Quisqueya** hasta llegar o pasar por el casillero número 35. Las tareas que has hecho te servirán para responder las tarjetas de preguntas y obtener los premios.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 7: Descuentos y recargos



Los comerciantes utilizan frecuentemente el porcentaje para hacer descuentos o para aplicar recargos a los productos. Aquí analizarás su utilización.

Tarea 1. Día de descuentos. En un colmado, para el día de fiesta de la comunidad, se ofrece un descuento del 25 % sobre todas las compras de arroz, aceite y harina. **El descuento es una rebaja sobre el precio habitual de un producto o una compra.** Esa rebaja a veces es un número fijo y otras veces es un porcentaje.



- Copia y completa la tabla en tu cuaderno.
- El vendedor ofrece un descuento del 25 %. Por eso, para una compra de \$100 de harina, arroz y aceite, el descuento es de \$25 y el precio final de \$75.
- Usa lo que sabes de proporcionalidad directa para completar la tabla.

Suma de la compra	\$100	\$200	\$300	
Descuento	\$25			\$250
Precio por pagar	\$75			\$750

¿Qué cálculos hiciste para obtener cuánto pagar? Responde en el cuaderno.

Tarea 2. Recargos. En una pizzería tienen precios para vender en el mostrador, y también hacen entrega en las casas. Si entregan en la casa hacen un recargo del 10 % (10 por cada 100), sobre la compra. Por eso, una pizza de \$100 se paga a \$110 en la entrega a domicilio.



Copia y completa la tabla en tu cuaderno.

Producto	Pizza común	Pizza especial	Pizza y postre
Precios en mostrador	\$100	\$150	\$200
Recargo por entrega a domicilio	\$10		
Precios final	\$110		

¿Qué cálculos hiciste para obtener cuánto pagar? Responde en el cuaderno.


Tarea 3. Continúa ensayando con **De tiendas por Quisqueya**, hasta llegar o pasar al casillero número 55. Las tareas que has hecho te servirán para el juego.



Tarea 4. Preparo una nueva tarjeta. Inventa una situación parecida a la que resolviste en el mercadito que está en el casillero número 50 y completa la tarjeta que está debajo.





Vendes un _____ por \$ _ 000. Ofreces un descuento del 50 %.
Cóbrate del banco.

 Copia la tarjeta en el cuaderno, escribe la respuesta y los cálculos que hiciste para resolver lo que allí se propone.

ACTIVIDAD 8: Creo mi producto para “jugar a vender”

En esta actividad crearás un producto de utilidad para el hogar. Organizarás los pasos de “producción” para realizarlo. Necesitarás frascos que ya no tengan un uso en la casa, papeles lisos, periódicos, revistas, trozos de telas, cintas, cordones y otros elementos disponibles. Para esta actividad es necesario tener pegamento o cola blanca de uso escolar o engrudo casero y un pincel o brocha, preferiblemente chato.

Tarea 1. Muchos de los alimentos que consumimos se comercializan en frascos. Busca uno o más frascos en tu casa, pueden ser de distintas formas, tamaños y materiales.  Piensa y anota qué tipo de producto te gustaría realizar: portalápices, dulceras, recipientes para guardar alimentos como sal y condimentos o para guardar objetos pequeños, como botones, carreteles o conitos de hilos, clips, juguetes pequeños, entre otros.  Piensa con qué materiales te gustaría decorar cada frasco, teniendo en cuenta la combinación de los colores y texturas.



Tarea 2. Prepara los frascos. Si tienen etiquetas, quítalas remojando en agua y jabón y luego fro- tando con cepillo o esponja.



Tarea 3. Revestir los frascos. Prepararás la base para la decoración con un técnica de tres pasos: 1) aplicar pegamento con pincel sobre una parte de la superficie del frasco, 2) pegar el material que hayas elegido, y 3) aplicar nuevamente pegamento sobre lo que pegaste. ⌚ Estos tres pasos pueden ser realizados varias veces sobre un mismo frasco. ⌚ Al finalizar cubre toda la superficie del frasco con pega- mento y pincel para que tu decoración sea duradera.



Ideas para el diseño de tus frascos



1



2



3



4

Tarea 4. Decora los frascos usando tu creatividad y los materiales que tengas disponibles. **Imagen 1:** portalápices con tela, papel metalizado y cinta. **Imagen 2:** guarda botones con trozos de papel y de- corado con cola de ratón, papel metalizado y un botón. **Imagen 3:** dulcera con trozos de papel de regalo y papeles lisos. **Imagen 4:** guarda condimentos con elementos de distintas texturas, como lanas, hilos gruesos, cintas. La escritura debe ser realizada con letras de revista o periódico o con marcador permanente.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 9: Informe de lectura sobre la elaboración de mi producto



En esta actividad escribirás un informe de lectura sobre el proceso de producción del objeto que creaste.

Tarea 1. Pienso mi informe de lectura. Imagina que, de una revista especializada en reciclado de objetos, te pidieron un informe de lectura para contar cómo creaste tu producto. ⌚ Para hacerlo, aplicarás lo que aprendiste sobre la omisión, generalización, sustitución y estructuración.



Tarea 2. Título y primer párrafo. Escribe el título con el nombre del producto que elaboraste. ⌚ Para escribir el primer párrafo, lee las siguientes oraciones y piensa qué puedes omitir y generalizar.



Buscar uno o más frascos, los frascos pueden ser de distintas formas, tamaños y materiales.



Pensar y anotar en una hoja borrador qué tipo de producto se podría realizar: portalápices, dulceras, reci- pientes para guardar alimentos como garbanzos y condimentos u objetos pequeños, como botones, carre- teles o conitos de hilos, clips, juguetes pequeños, entre otros.

Tarea 3. Segundo párrafo. La palabra importante que nombra el segundo paso se encuentra en esta oración. Búscala, anótala y explica en una oración cuál es el paso.



Hay que elegir algunos de estos materiales que se pueden encontrar en la casa para después decorar el frasco.

Tarea 4. Tercer párrafo. Selecciona del siguiente texto solamente los pasos fundamentales y anótalos en tu borrador.



Para decorar los frascos utilizar una técnica que se desarrolla en tres pasos: 1) aplicar pegamento con pincel sobre una parte de la superficie del frasco, 2) pegar el material que hayas elegido, y 3) aplicar nuevamente pegamento sobre lo que pegaste. Estos tres pasos pueden ser realizados varias veces sobre un mismo frasco.

ACTIVIDAD 10: Publico el informe sobre mi producto

En esta actividad publicarás tu informe. También, para jugar a vender tu producto, escribirás una tarjeta adicional para el juego.

Tarea 1. Es momento de escribir la versión final de tu informe para la revista. Recupera tus ideas anotadas de la Actividad 9. Pasa en limpio el texto. Acompaña tu publicación con un dibujo del objeto que has elaborado. No olvides revisar la escritura de todo el texto y la puntuación.



Tarea 2. Vendo mi objeto creado. Imagina que pones a la venta en el puesto de artesanía el frasco que hiciste. Le colocas un valor inicial de \$1,600. Te lo pagan en efectivo y le haces un descuento del 25 %. ¿Cuál es el precio final de venta?




Tarea 3. Preparo otra nueva tarjeta. Inventa una tarjeta para el puesto de artesanía y completa el cuadro siguiente:



Compro un _____ por _____. Ofrecen un descuento del 25 %

Pago al banco con un billete de _____

 Copia la tarjeta en el cuaderno, escribo la respuesta así como los cálculos que hiciste para resolver lo que has elaborado.

En esta semana conocerás cómo son los procesos de comercialización para que un producto, cultivado o fabricado, sea puesto a la venta. También, cuáles son las principales estrategias publicitarias para darlos a conocer y atraer la atención de la gente.

En Lengua Española conocerás cómo están hechos los anuncios publicitarios y qué recursos usan para atraer a los compradores. Verás qué tipo de textos se usan en el eslogan publicitario y crearás una publicidad para un producto.

En Matemática utilizarás **el litro** como unidad de medida para medir la capacidad de los líquidos. Además, continuarás calculando porcentajes en promociones, descuentos y recargos. También usarás tus conocimientos de longitud, superficie y volumen para adaptar una caja que necesitarás para guardar los billetes del juego. Seguirás jugando **De tiendas por Quisqueya** y prepararás nuevas tarjetas para agregar al juego.

Al finalizar la semana crearás una canción publicitaria, adaptando una que sea de tu agrado, para dar a conocer un producto que elijas. Construirás un tambor para dar ritmo a tu canción. Podrás interpretarla y grabarla para compartirla con tus compañeros de grado.

Esta semana necesitarás los siguientes materiales:

- Una lata, cinta adhesiva común o de papel, hilo, papeles, pegamento y dos lápices o varitas.
- Una jarra o botella de 1 litro y cuatro vasos grandes del mismo tamaño, u otros recipientes medianos de distintos tamaños (En este último caso se necesitará, además, un vasito o recipiente pequeño).
- Una hoja, regla y lápiz.

ACTIVIDAD 1: El anuncio publicitario



Esta actividad te servirá para conocer las características y partes de un anuncio publicitario.

Tarea 1. Cómo reconocer un producto. Esta semana conocerás muchas de las decisiones que hay que tomar para vender un producto, entre estos: ¿Cómo inventas una marca?, ¿cómo se hace la publicidad de un producto? ⌚ Comienza por conocer cómo es un anuncio publicitario.

Observa y lee el siguiente anuncio:

Piensa: ¿Cuál es el objetivo del anuncio? ⌚ ¿Qué información brinda sobre el producto?, ¿cuál es el producto y la marca del anuncio? ⌚ Anota tus respuestas en una hoja.



El anuncio publicitario es un tipo de texto que intenta convencer sobre los beneficios de comprar un producto. Pueden verse en revistas, periódicos, folletos, televisión, carteles en la calle, en Internet o escucharse en la radio.

Tarea 2. Partes de un anuncio. Se pueden identificar distintas partes de un anuncio:

- **Producto:** elemento que se anuncia. Por ejemplo, un jugo, un jabón.
- **Marca:** nombre inventado que identifica al producto para que los compradores lo reconozcan.
- **Eslogan:** palabra o frase corta, fácil de recordar, original e impactante, que resalta las características de la marca.



Tarea 3. Identifico las partes de un anuncio. Mira nuevamente el anuncio de Supermango y lee la definición de sus partes. Identifica cada una de ellas y completa las siguientes frases.



El producto es: _____

La marca es: _____

El eslogan es: _____

Tarea 4. Otros anuncios. Busca en revistas, periódicos o folletos otros anuncios. Selecciona uno. Recórtalo y pégalo en tu cuaderno. Fíjate en el anuncio, marca sus partes y escribe al lado su nombre.



ACTIVIDAD 2: Medida de capacidad: el litro

En esta actividad profundizarás y ampliarás tus conocimientos sobre las medidas de capacidad y las fracciones. Necesitarás una jarra o botella de un litro y cuatro recipientes, los cuales pueden ser vasos, tazas o frascos. Continuarás avanzando en el juego **De tiendas por Quisqueya**.

Tarea 1. Muchas veces necesitamos saber cuánto material puede contener un recipiente: Por ejemplo, arena en un cubo, agua en un florero, dulce en un frasco. Para eso necesitamos conocer la capacidad de ese recipiente.




La **capacidad** mide la **cantidad de líquido que cabe dentro de un recipiente**. La capacidad también expresa el volumen que ocupa un cuerpo en el espacio.

Para medir la capacidad de líquido que contiene un recipiente se suele usar como unidad de medida el litro. Cuando encuentres la letra (l) quiere decir litro. El litro de agua o de una bebida suele dividirse en fracciones o partes iguales para la venta, en envases más pequeños.

Tarea 2. Un litro en cuatro partes. Piensa cómo harías para repartir 1 litro de agua en 4 partes iguales, sin usar un vaso medidor. Consigue 4 vasos grandes o recipientes. Mira las imágenes y elige cuál te ayudará para hacer la tarea correctamente, si los cuatro recipientes son iguales, o si estos son distintos.



 Vierte el agua de la jarra en los cuatro recipientes, en partes iguales. Déjalos así para hacer la Tarea 2.



Piensa en cómo has echado el agua. Cada uno de los 4 recipientes más pequeños, ¿tiene la misma cantidad de agua? Tacha lo que no corresponda y completa esta frase en tu cuaderno. Expresa todas tus ideas sobre lo que hiciste.



En cada recipiente pequeño hay-no hay la misma cantidad de agua porque _____

La parte de agua que quedó en cada recipiente es **la cuarta parte de 1 litro**, es decir, $\frac{1}{4}$ litro.



Tarea 3. ¿Puedes $\frac{1}{2}$ litro y $\frac{3}{4}$ de un litro? Toma dos de los 4 recipientes con agua y vierte el total del líquido en la jarra o botella. ¿Cuánta agua hay ahora en la botella, expresada en $\frac{1}{4}$ litros? Completa la frase: La jarra tiene ahora _____ veces $\frac{1}{4}$ litro de agua



La cantidad de agua que hay en la jarra o botella es la mitad de 1 litro. Se puede escribir $\frac{1}{2}$ litro o $\frac{2}{4}$ litros.



En la misma jarra o botella agrega ahora el agua que contiene el tercero de los cuatro recipientes. Completa la frase: La jarra tiene ahora _____ veces $\frac{1}{4}$ litro de agua.



La parte de agua en la jarra es igual a tres cuartos de litro. Se puede escribir $\frac{3}{4}$ litro.



Si viertes en la jarra el agua del cuarto recipiente, habrás completado un litro. ¿Cuántas veces tienes que verter uno a uno, un recipiente con un $\frac{1}{4}$ litro de agua en una jarra para completar un litro de agua?

Tarea 3. Se necesitan dos litros. El jugo Supermango se envasa en botellas de diferentes capacidades; 1 litro, $\frac{1}{2}$ litro y $\frac{1}{4}$ litro. Necesitas comprar 2 litros de jugo.

Escribe en tu cuaderno por lo menos 5 posibilidades de llevar esa cantidad combinando las botellas.

Por ejemplo; 1 botella de 1 litro, 1 de $\frac{1}{2}$ litro y 2 de $\frac{1}{4}$ litro.



Tarea 4. Continúa jugando a De tiendas por Quisqueya hasta llegar o pasar el casillero 65. Las tareas que has hecho te servirán para resolver lo que te proponen las tarjetas de preguntas.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 3: ¿Qué nos dice un aviso publicitario?



En esta actividad conocerás algunas características particulares de los anuncios publicitarios.

Tarea 1. En los anuncios publicitarios puedes encontrar palabras e imágenes que nombran el producto que se promueve tal como es. Por ejemplo, si se promueve un jabón dicen la palabra “jabón”.

Pero también encuentras nombres imaginarios para denominar el producto; por ejemplo, se refieren al jabón llamándolo “la espuma de la belleza”. La primera forma de nombrar al producto se llama significado real; y la segunda forma de nombrarlo se llama significado figurado.

Significado real
Se dice significado real o denotativo



Significado figurado

Se dice significado figurado o connotativo



En el anuncio de Supermango dice “músculos de hierro”. ¿Crees que alguien puede tener músculos de hierro? Esa expresión significa que el mango da mucha fuerza en los músculos porque contiene hierro. Entonces, esa es una frase con significado figurado. En cambio, cuando dice que el jugo contiene hierro, está usando una frase con significado real.

Tarea 2. ¿Qué otros significados son reales y cuáles figurados en el anuncio de Supermango? ¿Qué sensación quiere causar la imagen? ¿Qué pasaría si la imagen fuese de un mango real?



Tarea 3. Busca 3 anuncios en revistas o periódicos que te llamen la atención. Pégalos en el cuaderno y marca:



- Una expresión (palabra o frase) con significado real.
- Una expresión (palabra o frase) con significado figurado.

ACTIVIDAD 4: Promociones en los precios de venta

En esta actividad continuarás analizando relaciones entre números para saber si son o no son de proporcionalidad directa. Continuarás jugando **De tiendas por Quisqueya** y preparando nuevas tarjetas.

Tarea 1. Comparar ofertas. Para diseñar folletos con anuncios publicitarios necesitarás potes de tinta negra para dibujar, que se venden en la librería. Mira los precios de las librerías. ¿En qué librería te conviene comprar, si tienes que llevar un solo cartucho? ¿Y si tienes que comprar dos? ¿Y tres? Copia en tu cuaderno las preguntas y las respuestas.



Librería "El mejor precio"

Solo por esta semana

1 bote de tinta negra para dibujar

\$350

pero si llevas 2 unidades pagas \$680

¡Y si llevas 3, pagas \$900 !

Librería "La gran oportunidad"

¡Vea qué precios!

Cada bote de tinta negra

a solo

\$340

¿En cuál de las librerías te parece que la cantidad de potes de tinta negra y la cantidad de dinero se relacionan de manera proporcional? ¿Por qué? **Pista:** Fíjate en cada una de las librerías, si al doble de la cantidad de potes de tinta le corresponde el doble del precio unitario. Copia en tu cuaderno las preguntas y las respuestas.

Tarea 2. De tiendas por Quisqueya. Juega hasta llegar o pasar el casillero 75.



Tarea 3. Preparo una nueva tarjeta. Vuelve a analizar la promoción de la librería "El mejor precio".



Usa esa promoción como ejemplo para preparar una tarjeta de venta para agregar al juego. Mira el siguiente modelo y luego complétalo con un producto que se venda en una librería.

Compras 3 _____ a \$ _____ cada uno. Por una promoción te cobran el precio de 2.
Le pagas al banco \$ _____ .

Copia la tarjeta en el cuaderno, escribe la respuesta y los cálculos que hiciste para resolver tu tarjeta.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 5: Creando un eslogan



En esta actividad vas a inventar un eslogan para un producto y su marca. Para eso, será de utilidad identificar las características de las oraciones que se usan para los eslóganes.

Tarea 1. La intención de una frase. Lee la frase que está escrita abajo en el anuncio de Supermango.

Marca con una cruz la frase que más se ajusta a la intención del anuncio:

- Informar características de la fabricación del producto
- Hacer una advertencia sobre su consumo
- Atraer a los compradores



Tarea 2. Cómo está hecho el eslogan. Relee en la Actividad 1, Tarea 2, página 27 la definición de eslogan. Observa estas oraciones y marca con una cruz cuáles elegirías como eslogan para atraer compradores del jugo Supermango.

- ¡El mejor jugo del universo!
- Este jugo es bueno
- Estas frutas son gustosas
- ¡La delicia en frutas!
- Le recomiendo que lo compre
- ¡Oferta increíble!



Tarea 3. Características del eslogan. Marca con una cruz las características que observas en las frases que elegiste como eslogan.

- Son muy largas
- Son breves
- Casi siempre tienen signos de exclamación
- Tienen verbo
- Pocas veces no tienen verbo



Tarea 4. Si revisas los anuncios descubrirás que muchos utilizan oraciones como las que tú acabas de caracterizar como eslogan. Crea un eslogan para cada uno de estos dos productos:

- Eslogan para una salsa de tomate: _____
- Eslogan para un helado de fruta: _____




ACTIVIDAD 6: La proporcionalidad en los descuentos y recargos

En esta actividad continuarás calculando descuentos y recargos. También analizarás situaciones de proporcionalidad directa.

Tarea 1. Relaciones en los precios. En el juego pasarás por un puesto de empanadas. Allí, los días lunes aplican descuentos, y los fines de semana, recargos para envíos a domicilio. Completa la tabla.




Empanada dominicana	Precio	Lunes	Domingos
		Precio con un descuento del 20 % (20 de cada 100)	Precio con un recargo del 5 % (5 de cada 100)
1 docena	\$200	\$160	
1/2 docena	\$100		
2 docenas	\$400		\$420

 Mira detenidamente las cifras de cada columna, en ellas descubrirás que hay distintas relaciones numéricas (en forma vertical). Allí encontrarás:

- **8 relaciones de dobles.** Ejemplo: 1 es el **doblo** de 1/2
- **8 relaciones de mitades.** Ejemplo: 200 es la **mitad** de 400
- **4 relaciones de cuádruple.** Ejemplo: 320 es el **cuádruple** de 80
- **4 relaciones de cuartas partes.** Ejemplo: 105 es la **cuarta parte** de 420


Busca las demás relaciones y anótalas en tu cuaderno. Guíate por los ejemplos.

Tarea 2. Relaciones de proporcionalidad directa. Observa que si el precio original varía a la mitad (de \$200 a \$100), el precio con descuento también varía a la mitad (de \$160 a \$80). Recuerda que esa relación entre números, cuando a la variación de un número le corresponde la misma variación en otra, se llama **relación de proporcionalidad directa**. 


En el cuadro hay 5 situaciones más que permiten afirmar que la relación entre el **precio original** y el **precio con descuento** es **directamente proporcional**. Encuéntralas y luego anótalas en tu cuaderno siguiendo estos modelos:

Si el precio original varía en el cuádruple, de \$100 a \$____, el precio con descuento también varía en el cuádruple, de \$80 a \$_____.

Si el precio original varía en su cuarta parte, de \$400 a \$____, el precio con descuento también varía en la cuarta parte, de \$320 a \$_____.


 Observa la tabla de la Tarea 1 y contesta: ¿La relación entre el **precio original** y el **precio con recargo** es directamente proporcional?, ¿por qué? Copia estas preguntas y las respuestas en tu cuaderno.

Tarea 3. De tiendas por Quisqueya. Juega hasta llegar o pasar por el casillero 85. 

Tarea 4. Tarjetas para el puesto. Prepara dos nuevas tarjetas en tu cuaderno para el puesto de empanadas que está en el casillero 80. 

Aquí tienes un modelo para una tarjeta. Complétala con datos que se correspondan con un puesto de empanadas. Cuando termines, cópiala en el cuaderno y anota debajo todos los cálculos que hiciste.

Compré _____ y tenía que pagar \$ _____
Pero como hicieron el 10 % de descuento pagué \$ _____

 Prepara una segunda tarjeta para el puesto de empanadas, pagando un porcentaje de recargo que tú elijas por entregas a domicilio. Sigue el modelo anterior haciendo los cambios necesarios. Trabaja primero en una hoja de borrador. Cuando lo completes, pásalo al cuaderno junto con los cálculos.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 7: La caja para los billetes



En esta actividad utilizarás tus conocimientos sobre longitud, superficie y volumen. Busca en tu casa una caja para guardar los billetes del juego. Necesitarás, además, papel, regla, lápiz.

Tarea 1. Forma y medidas que considerar. En el juego **De tiendas por Quisqueya** se utilizan billetes. Busca una caja en tu casa que sirva para que los billetes estén acomodados y guardados. Piensa, ¿a qué cuerpo geométrico de los que conoces debería parecerse la caja? _____



¿Qué medidas necesitarás saber para elegir el modelo adecuado para la caja de los billetes? Completa la frase. Para conocer el **largo** y **ancho** que deberá tener como mínimo la caja, necesitarás saber las medidas de un billete. Toma un billete, realiza la medición correspondiente y anótala en la tabla. Para calcular la **altura** de la caja, apila todos los billetes que preparaste para el juego. Toma esa medida y anótala en la tabla.

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

Tarea 2. Elijo el modelo adecuado. Observa los posibles moldes de cajas e identifica cuál es el más adecuado para guardar los billetes. Para saber las medidas reales que tendrá cada cuerpo cuando se construya, primero tendrás que medir sobre las imágenes y anotar las medidas en una hoja borrador. Ten en cuenta que **1 cm en el dibujo equivale a 3 cm reales**.

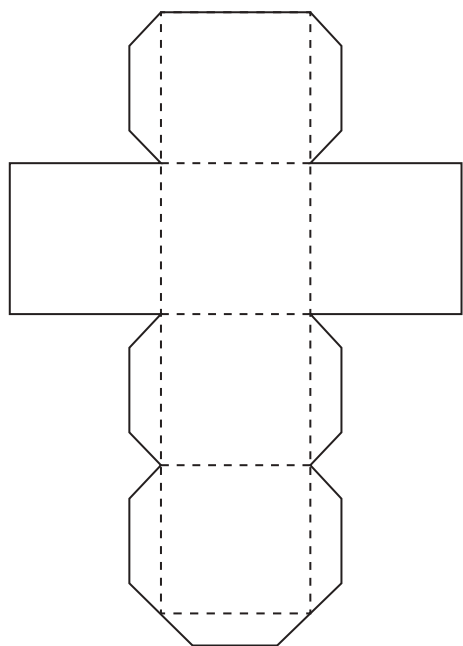
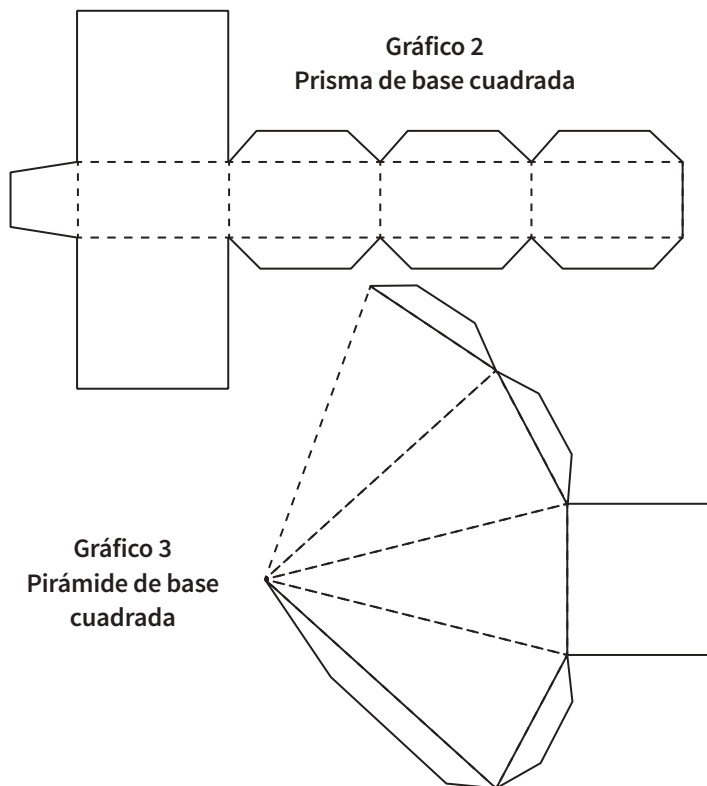


Gráfico 1
Cubo



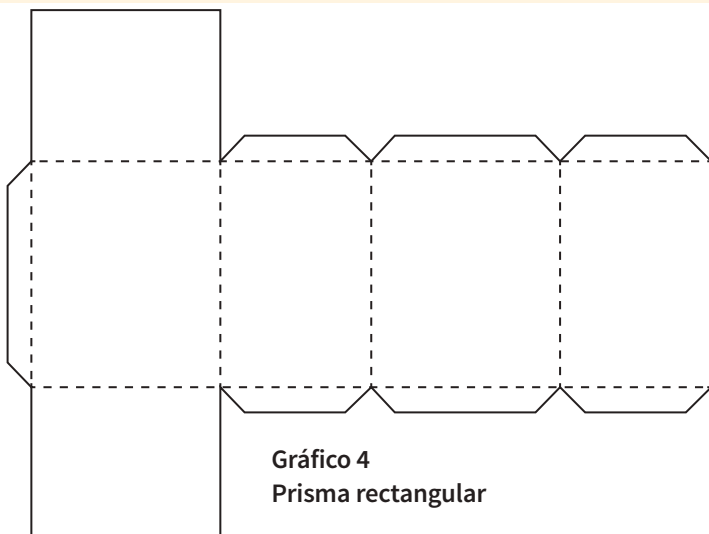


Gráfico 4
Prisma rectangular


🕒 El molde adecuado para guardar los billetes es el _____.
Completa la tabla con las medidas del molde elegido.

Cuerpo elegido	Largo	Ancho	Alto
Medidas en el dibujo	_____ cm	_____ cm	_____ cm
Medidas reales	_____ cm	_____ cm	_____ cm


🕒 Una vez identificado el modelo adecuado para la caja, busca una caja similar en tu casa. Piensa, por ejemplo, en una caja de té, de galletas, de un juguete, de lápices, de golosinas. La idea es que los billetes entren con comodidad, pero sin que sobre mucho lugar, para que no se desordenen. Pide permiso para usar la caja que hayas encontrado. 🕒 Puedes decidir guardar los billetes en esa caja.


ACTIVIDAD 8: Un anuncio para dar a conocer un producto


En esta actividad comenzarás a crear tu propio anuncio publicitario.

Tarea 1. Un anuncio para mi producto. Ahora que conoces los anuncios publicitarios, puedes crear uno completo para algún producto. 🕒 Para comenzar a diseñar el anuncio debes identificar cuál es el producto y cuáles son sus características. Escribe a continuación de qué producto de trata y dos ventajas o beneficios que pueda tener tu producto. 

1. Mi producto es _____
2. Es muy conveniente porque _____
3. Es muy bueno porque _____

Tarea 2. Marca. En la Actividad 1 viste que el producto es un jugo de mango y la marca es “Supermango”. La marca debe ser fácil de recordar, corta, atractiva y tener alguna relación con el producto. Inventa y escribe la marca para tu producto: _____ 

Tarea 3. Eslogan. Inventa y escribe en borrador oraciones como eslogan de tu producto. Ensayá distintas opciones y elige la que más te guste. 

Tarea 4. Otras ideas. Piensa y escribe qué información e imágenes vas a mostrar en el anuncio. Combina expresiones que den información real y alguna expresión figurada _____ 








Para anotar en la planilla de seguimiento


Actividad 9: Una canción para promover mi producto






En esta actividad crearás una canción publicitaria para jugar a dar a conocer el producto que elegiste en la actividad anterior. Como actividad complementaria, podrás hacer un tambor con materiales disponibles en la casa para acompañar con ritmos tu canción. Necesitarás una lata, un globo o cinta adhesiva común o de papel, hilo, papeles, pegamento y dos lápices o varitas.


Tarea 1. ¿Qué es una canción publicitaria? Hay canciones que se escuchan en la radio y en la televisión y que sirven para que se conozcan las principales características y las ventajas de un producto. ¿Recuerdas algunas?  Pregúntale a alguien de tu familia si recuerda alguna.  ¿Cómo son esas canciones?  



Una **canción publicitaria** es un tema musical breve (5 a 60 segundos) que consigue, a través de un eslogan, que la marca del producto sea fácilmente recordada por las personas. Se transmite por radio, televisión, internet, WhatsApp. También se puede cantar directamente en un comercio. 

Tarea 2. Creo la letra de mi propia canción publicitaria. En la actividad anterior has creado una marca y un eslogan para promover el producto que elegiste. 

Ahora crearás una canción para darlo a conocer y lograr que las personas se interesen en comprarlo. Para ello necesitarás escribir la letra, que incluye la marca del producto y el eslogan que ya has creado.  Si lo deseas, para terminar la letra de tu canción puedes agregar frases como las siguientes: ¡Cómpralo ya! ¡No se lo pierda! ¡Encárguelo ahora!

Tarea 3. La melodía. Ya preparaste la letra de tu canción publicitaria. Piensa si alguna canción que te guste puede ser la base para crear la música de tu canción. Prueba a cantarla. Es probable que tengas que cambiar alguna palabra para que se adapte a la melodía que elegiste.  Ensayla la canción varias veces, marcando el ritmo con aplausos. Las canciones publicitarias suelen tener un ritmo marcado y ágil. 

Tarea 4. Arma un tambor para acompañar tu canción publicitaria. Aquí te presentamos una idea de cómo hacer un tambor que te puede servir para marcar el ritmo de tu canción. 

 Toma una lata vacía. Verifica que no tenga ningún trozo de metal que pueda cortarte. Pide permiso antes de usarla. 



Toma cinta adhesiva o cinta de papel y pega tiras que se cruzan en el centro, hasta cubrir toda la parte superior de la lata

Realiza dos capas de cintas cruzadas para que quede firme. 



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.

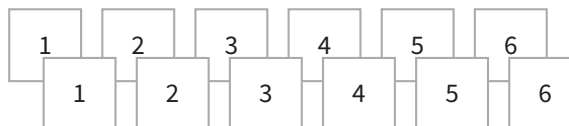
Es muy importante que los niños y las niñas tengan tiempo para comprender qué se les ha preguntado, y que cada tarjeta con su pregunta sea leída en voz alta, dándoles varias oportunidades para buscar ejemplos de otras situaciones. Pueden usar una hoja para anotar, los billetes como recurso para calcular, 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.
- 2.** 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

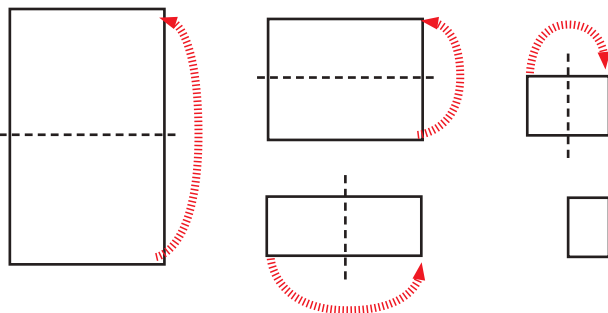


- 3. Billetes de fantasía.** Los billetes se preparan plegando hojas de papel de maquinilla y recortando por las líneas. Pueden ser hojas que ya estén usadas de un lado.

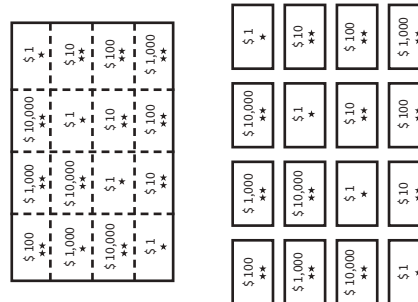
INDICACIONES PARA HACER LOS BILLETES

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



19

18

17

16



21

22

23

24

25

26

27



43

42

41



39

38

44



45

46

47

48

49

69

68

67

66



65

64

63



71

72

73

74



75

76



93

92

91

90

89

88

87

94



95

96

97

98

99

100



2

3

4

5

6

7

8

9

15

14

13

12

11

10

HELADERÍA

27

28

29

30

PUESTO DE FRUTAS

31

32

38

37

36

35

34

33



49



50

MERCADITO

51

52

53

54

55

62

61



60

CAFETERÍA

59

58

57

56

76

77

78

79

80

PUESTO DE EMPANADAS

81

87

86

85

84

83

82



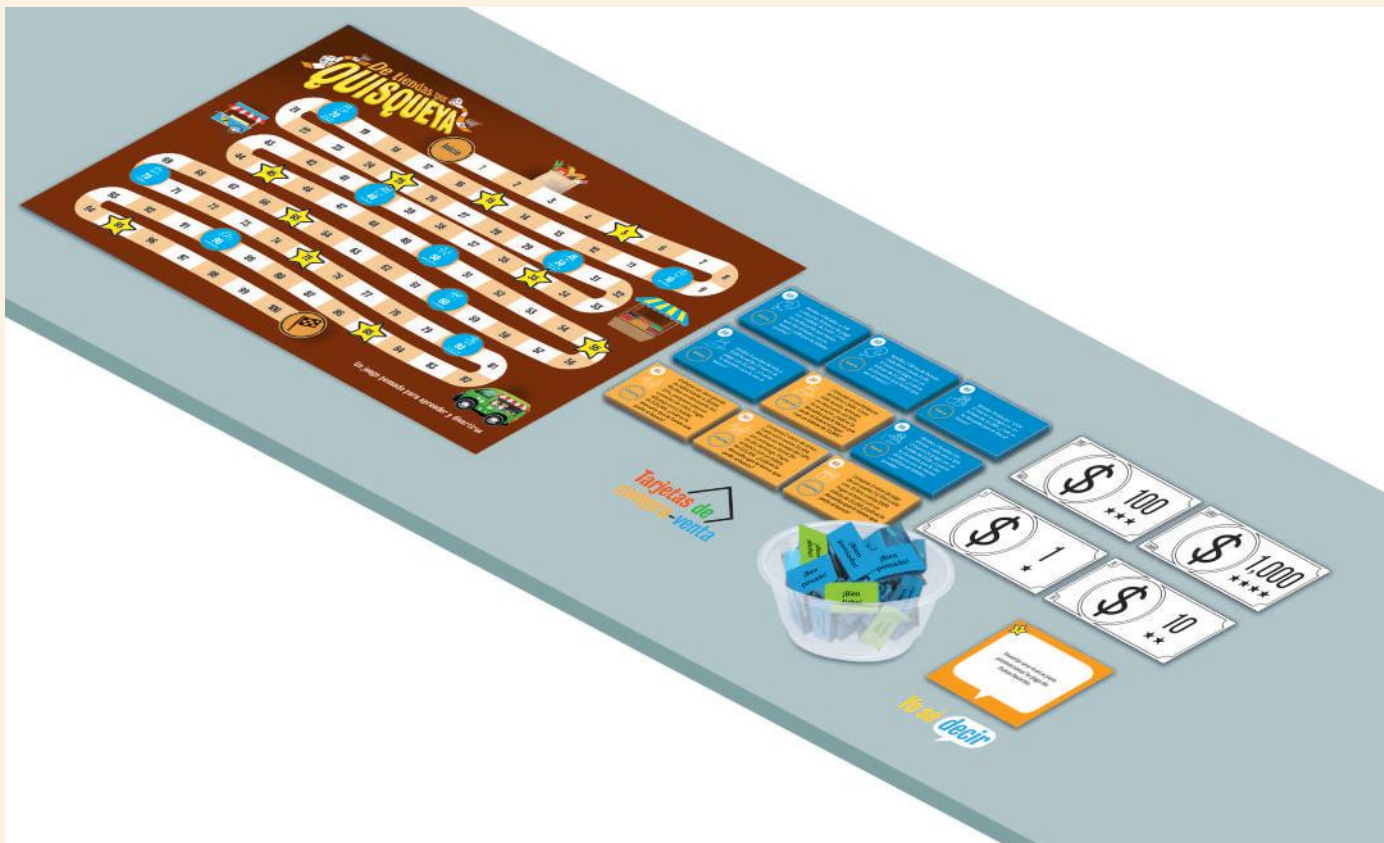
100

Un juego pensado para aprender y divertirse

- Para el juego se necesitan en total 80 billetes. Necesitarán 5 hojas de maquinilla para realizarlos. La cantidad de billetes con cada valor, es la siguiente :

	\$1	\$10	\$100	\$1,000	\$10,000
Total de billetes	5	13	35	23	4

- 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 los Anexos de las páginas 53 a 56. Las tarjetas de colores azul y naranja corresponden a preguntas de **Compra y venta**. Las tarjetas de color mamey y 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.



Puedes cubrir la lata con un rectángulo de papel (sujetando hasta que seque con una cinta elástica).


Adórnala con trozos de papel superpuestos, con cintas adhesivas, con cordones, sogas o hilo de lana, telas, entre otras cosas que encuentres en tu hogar.



Para tocar el tambor puedes usar dos lápices o varitas de madera.



Si quieres, puedes colocar en uno de los extremos varias vueltas de cinta adhesiva o hacer un bollito de papel y sujetarlo fuertemente con varias vueltas de cinta adhesiva.





 Si lo deseas, cuando hayas ensayado varias veces la canción y aprendido a marcar bien el ritmo, grábala y envíala por WhatsApp a tu docente o compañeros de grado.

ACTIVIDAD 10: Publica tu anuncio

En esta actividad utilizarás tus conocimientos sobre longitud, superficie y volumen. Busca en tu casa una caja para guardar los billetes del juego. Necesitarás, además, papel, regla, lápiz.

Tarea 1. Es momento de publicar tu anuncio. Recupera las ideas de la Actividad 8. Primero ensaya en hoja borrador el anuncio.  Cuando tengas definido el tamaño de las letras, la ubicación de los distintos textos y las imágenes, crea el anuncio en una hoja aparte.  Revisa la escritura. Muéstrale el anuncio a algún familiar y pregúntale qué ha sentido al leerlo. ¿Es lo que querías hacer sentir? Cuando tengas la versión final, pégala en el cuaderno.

Tarea 2. A la venta. Con el fin de difundir tu producto, se lleva a cabo una promoción solo por esta semana. ¿Cuál es el precio final que pagar por 2 unidades? _____  Completa la tabla  teniendo en cuenta la promoción.

Producto	1 unidad	2 unidades	3 unidades	4 unidades	5 unidades	6 unidades
Precio	\$250		\$625			

"Mi producto creado"

Solo por esta semana

1 unidad

\$250

pero si llevas 2 unidades

pagas sólo el 50 % de la segunda unidad



Para anotar en la planilla de seguimiento

En esta semana continuarás trabajando sobre los procesos que permiten producir y vender productos. También profundizarás en el juego **De tiendas por Quisqueya**. En Lengua Española escribirás textos para globos de historieta, dos tipos de tarjetas para el juego y elaborarás un anuncio para publicitarlo. En Matemática analizarás las condiciones que se plantean en las tarjetas de compra y venta, y prepararás nuevas tarjetas para incluir en el juego. Al finalizar la semana harás una funda de papel plegado y la decorarás dibujando una escena de compra y venta, aplicando tus conocimientos sobre el dibujo de la figura humana en movimiento.

Las actividades de esta semana te invitan a repasar lo que fuiste conociendo durante el cuadernillo. Vas a hacer una producción final para entregar a tu docente. Ten en cuenta **que no trabajarás en tu cuaderno, sino que utilizarás 7 hojas sueltas numeradas y con tu nombre**. Al comenzar cada actividad coloca la fecha y el título. Para enviar la producción, engrapa o une todas las hojas y prepara una portada con tu nombre, el nombre del centro educativo, del docente y el grado.

Esta semana necesitarás los siguientes materiales:

- 1 hoja de papel o cartulina de 40 cm x 30 cm, aproximadamente, pegamento, lápices de colores, marcadores, sogas, e hilo de lana.
- Las tarjetas de compra - venta del juego **De tiendas por Quisqueya**.


ACTIVIDAD 1: Tarjetas de juego con intrusos



En esta actividad, elaborarás tres tarjetas de preguntas para el juego **De tiendas por Quisqueya**. Esta actividad se realiza en la hoja 1 para entregar al docente.

Tarea 1. Escribo listados. Localiza la ilustración de la Semana 1, Actividad 1, Página 5, en la que se representa una calle comercial. Observa el puesto de frutas, el colmado y la panadería. Escribe en una hoja borrador una lista de cuatro productos que se venden en cada uno de estos comercios.



Tarea 2. Escribo palabras que no corresponden a las listas. Quita un producto de cada una de las listas y cámbialo por otro que no se venda en ese comercio. Escribe las tres listas en una hoja de borrador.  Observa las tarjetas de “Yo sé decir” en el juego **De tiendas por Quisqueya**.



Tarea 3. Escribo tarjetas para el juego. Escribe tres tarjetas del grupo “Yo sé decir”, en la hoja número 1 que debes entregar a tu docente.



Pon en cada tarjeta el título: Colorear la palabra intrusa y después copia la lista de palabras que has escrito en la hoja borrador de la Tarea 2.


Puedes seguir este ejemplo para hacer tus propias listas.


Colorear o marcar la palabra intrusa
lechuga - tomates - zapatos - pepino

Hoja 1 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 2: En qué se parecen las tarjetas


En esta actividad tendrás que detectar las condiciones que son comunes en las tarjetas y mejorarás tu habilidad para calcular las devueltas. Necesitarás las tarjetas de compra y venta del juego. Usarás la hoja 2 para entregar al docente.

Tarea 1. Las tarjetas tienen condiciones. En el juego **De tiendas por Quisqueya** tienes tarjetas de compra y venta. En algunas eres comprador y en otras, vendedor. Pon las 18 tarjetas con los enunciados de compra hacia arriba. Léelas.  Ahora lee la lista de 8 condiciones de compra, que figuran en la tabla que está debajo.

 Para cada condición, revisa las tarjetas de compra y separa todas las que tienen esa condición. Luego cuéntalas y anota cuántas hay de cada tipo. Por ejemplo, con la condición 6, de fracciones, hay 9 tarjetas. Atención: una misma tarjeta puede presentar más de una condición.

Condiciones	Cantidad
1. Pides la devuelta al banco	
2. Pagas al banco	
3. Debes pagar con un billete determinado	
4. Tienes descuentos	
5. Te aplican recargos	
6. Hay fracciones en el enunciado	9
7. Hay unidades en el enunciado de medida de peso	
8. Hay unidades de medida de capacidad	

Copia esta tabla completa en la hoja n.º 2 de producción final.

Tarea 2. Los billetes y las devueltas. Las siguientes situaciones están planteadas en las tarjetas del juego. Completa el cuadro suponiendo que en todas las situaciones entregas o recibes la devuelta con la menor cantidad de billetes posibles, según si te toca ser vendedor o comprador. 

Eres comprador:

Comercio	Compras por	Pagas al banco con estos billetes	Devuelta con la menor cantidad de billetes
Heladería	\$840	1 billete de \$1,000	1 billete de \$100 6 billetes de \$10
Mercadito	\$7,700	1 billete de \$10,000	
Cafetería		5 billetes de \$100	5 billetes de \$10

Eres vendedor:

Comercio	Vendes por	Cobras del banco con estos billetes	Devuelta con la menor cantidad de billetes
Colmado	\$1,000		0
Librería	\$18,000		2 billetes de \$1,000
Panadería	\$150	1 billete de \$1,000	

Copia las tablas completas con tus respuestas en la hoja n.º 2 de producción final. Puedes escribir de los dos lados de la hoja



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 3: Lo que dicen los comerciantes



En esta actividad escribirás nuevas frases para los personajes que conociste en las viñetas de la Semana 1.

Tarea 1. Releo las historietas. En la Semana 1 conociste personajes de historieta como don Blanco, doña Sílabas y doña Definición. Relee las viñetas de estos personajes para que recuerdes sus formas de vender sus productos en la Semana 1, Actividad 5, página 9.



Tarea 2. Ensayo nuevas frases. Escribe en una hoja borrador frases similares a las que dicen en la historieta:



- Don Blanco vende (escribes los 4 nombres de los vegetales) y dice (escribes la oración que dice).
- Doña Sílabas vende (escribes los 4 nombres de las frutas) y dice (escribes la oración que dice)
- Doña Definición dice (escribes la definición de papa).


Tarea 3. Escribo nuevas frases. Revisa tu hoja borrador y copia las frases en la hoja 1 para entregar a tu docente.



Hoja n.º 1 de producción final para enviar al docente.



ACTIVIDAD 4: Los datos del problema

En esta actividad identificarás en las tarjetas de compra cuáles tienen propuestas similares de resolución. Con las tarjetas de venta resolverás situaciones de descuentos y recargos. Necesitarás las tarjetas de compra y venta del juego.



Tarea 1. Los datos nos informan. Observa las condiciones de las tarjetas de compra que aparecen en el cuadro.  Vuelve a poner hacia arriba los enunciados de compras. **Lee cada enunciado** y anota la cantidad de tarjetas que cumplen con estas condiciones. Atención: cada tarjeta cumple con dos o más condiciones.



Condiciones de las tarjetas de compras	Cantidad
Precio de un producto + valor de un billete para pagar	
Precio unitario del producto + compra de varios productos iguales	
Precio de un producto + pago con algún descuento en %	
Precio de un producto + pago con algún recargo en %	
Precio de un producto + pago con un billete + cantidades con fracciones	
Precio de un producto + valor de un billete para pagar + algún descuento en %	2
Precio de un producto + valor de un billete para pagar + algún recargo en %	

Tarea 2. Tarjetas con descuentos y recargos. Busca en las **tarjetas de venta** aquellas que ofrecen algún descuento en %.  Completa el cuadro con dos situaciones más. Guíate con el ejemplo. 

Comercio	N.º de tarjeta	Producto - Precio	Descuento	Precio con descuento
Artesanía	4	Un cuadro - \$3,200	50 %	\$1,600

 Ahora revisa las tarjetas de venta donde se aplica algún recargo en %.  Completa el cuadro con 2 situaciones más. Aquí tienes un ejemplo.

Comercio	N.º de tarjeta	Producto - Precio	Recargo	Precio con recargo
Mercadito	4	Un saco de lentejas - \$5,000	10 %	\$5,500

Copia las 2 tablas completas con tus respuestas en la hoja n.º 2 de producción final.





Para anotar en la planilla de seguimiento

Actividad 5: Un anuncio para *De tiendas por Quisqueya*




En esta actividad vas a escribir un anuncio para el juego **De tiendas por Quisqueya**.

Tarea 1. Leo nuevamente el anuncio de Jugo Supermango. En la Semana 3, Actividad 1, página 28, aprendiste cómo están hechos los anuncios publicitarios. Vuelve a leer todas las características del anuncio de Jugo Supermango. 

Tarea 2. El producto. Vas a escribir un anuncio para el juego **De tiendas por Quisqueya**. Colorea la frase que indica el tipo de juego que es. 

- Juego de actividad física
- Juego de adivinanzas
- Juego de ingenio
- Juego de azar

Tarea 3. La marca. Anota la marca del juego _____ 

Tarea 4. Las cualidades. Anota 3 adjetivos que describan el juego. Luego los escribirás en unas formas llamativas, rodeando la marca. 

Ejemplo: familiar. _____

Tarea 5. El eslogan. Escribe un eslogan para publicitar el juego. Recuerda que debe ser una frase que no tenga verbo y que exagera las cualidades del producto. Generalmente va entre signos de exclamación.



Tarea 6. Ensayo el anuncio. En una hoja borrador escribe un ensayo sobre tu anuncio.



- Dibuja un recuadro
- En el centro dibuja una caja de juego.
- Arriba escribe la marca.
- Debajo de la marca escribe el eslogan.
- Debajo de la caja escribe el producto, es decir, el tipo de juego que es.
- Alrededor de la caja dibuja 3 recuadros con formas llamativas (estrellas, nubes, corazones o lo que imagines). Escribe dentro los adjetivos que pensaste, una palabra por cada forma.

Tarea 7. Escribo el anuncio. Revisa tu borrador y realiza el anuncio en la hoja n.º 3 para entregar a tu docente.



Hoja n.º 3 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 6: Más tarjetas de compra

En esta actividad crearás nuevas tarjetas de compra para agregar al juego. Utilizarás las condiciones que ya conoces para diseñarlas.

Tarea 1. Nuevas tarjetas de compra. Inventa nuevas tarjetas para agregarlas al juego, combina los requisitos que aparecen en el siguiente cuadro. Tienes que completar las oraciones para terminar los enunciados de las tarjetas. Mira la primera fila, allí tienes un ejemplo.



Comercio	Requisitos	Tarjeta
Librería	Compra de varios productos iguales + precio unitario del producto + valor de un billete	Compras 2 cuadernos iguales. Cada uno cuesta \$180. Pagas con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?
Tienda de artesanía	Precio de un producto + pago con algún descuento	Compras _____ que cuesta \$ _____. Consigues un _____ del ____ % de su precio. ¿Cuánto dinero le tienes que _____ al banco considerando el _____?
Panadería	Precio de un producto + pago con algún recargo + valor de un billete	Compras _____ que cuesta \$ _____. Recibes un _____ del ____ %. Pagas con un billete de \$ _____. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que _____ al banco?

Copia las filas de la tienda de artesanía y la panadería, con tus respuestas en la hoja n.º 4 de producción final.

Tarea 2. En la hoja que enviarás a tu docente, anota los cálculos que realizaste para responder a las preguntas de las tarjetas. Luego escribe las respuestas completas:



- Al banco le tengo que pagar \$ _____ considerando el descuento.
- Al banco le tengo que pedir \$ _____ de devuelta.

Copia las dos frases completas con tu respuesta y los cálculos que hiciste en la hoja n.º 4 de producción final.



Para anotar en la planilla de seguimiento

Actividad 7: Otra contribución al juego



En esta actividad vas a escribir una nueva tarjeta del juego para el grupo de tarjetas “Yo sé decir”.

Tarea 1. Releo. Vas a preparar una nueva tarjeta de juego “Yo sé decir”. Tomarás como ejemplo el proceso de cultivo del tomate que leíste en la Semana 2, Actividad 1, Tarea 1. Relee el texto.



Tarea 2. Ensayo sobre cultivo de ají. Sobre ese modelo de proceso que leíste en la Semana 2, escribe en borrador una versión breve del cultivo del ají. ⌚ Ahora escribe en forma desordenada las oraciones que indican los cuatro pasos: sembrar, cuidar, cosechar y empacar.



Tarea 3. Preparo la tarjeta. Piensa una oración para la instrucción que pondrás en la tarjeta de juego. Debes indicar que la tarea es ordenar las oraciones del proceso? ⌚ Escribe las oraciones del texto en forma desordenada.



Tarea 4. Escribo otra tarjeta de juego. En la hoja N.º 5 para entregar a tu docente escribe la instrucción para la tarjeta de juego y copia el texto desordenado. Abajo escribe el título: Solución. Copia el texto ordenado para que se pueda decidir si el participante resolvió bien la tarjeta.



Hoja n.º 5 de producción final para enviar al docente.

ACTIVIDAD 8: Más tarjetas de venta

En esta actividad crearás nuevas tarjetas de venta para agregar al juego. Usarás las condiciones que ya conoces para diseñarlas.

Tarea 1. Nuevas tarjetas de venta. Harás lo mismo que en la Actividad 6, pero esta vez con las tarjetas de venta. Tienes que completar las oraciones para que queden armadas las tarjetas. Mira la primera fila, allí tienes un ejemplo.



Comercio	Requisitos	Tarjeta
Panadería	Venta de varios productos iguales + precio unitario del producto + valor de un billete	Vendes 2 docenas de donas. Cada docena cuesta \$280. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?
Librería	Precio de un producto + pago con algún descuento	Vendes _____ que cuesta \$ _____. Ofreces un _____ del ____ % de su precio. ¿Cuánto dinero le tienes que _____ al banco considerando el _____?

...continúa

Tarea 1. Nuevas tarjetas de venta. (Continuación).



Cafetería	Precio de un producto + pago con algún recargo + Valor de un billete	Vendes _____ que cuesta \$ _____. Aplicas un _____ del ____ %. El banco te paga con un billete de \$ _____. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que _____ al banco?
-----------	--	--

Copia las filas de la librería y la cafetería con tus respuestas en la hoja n.º 4 de producción final.

Tarea 2. En la hoja que enviarás a tu docente, anota los cálculos que hiciste para responder a las preguntas de las tarjetas. Luego escribe las respuestas completas:



- Al banco le tengo que pedir \$ _____ considerando el descuento.
- Al banco le tengo que dar \$ _____ de devuelta.

Copia las dos frases completas con tu respuesta y los cálculos que hiciste en la hoja n.º 4 de producción final.



Para anotar en la planilla de seguimiento

DÍA 5

ACTIVIDAD 9: Figuras humanas para la funda de mi comercio



En esta actividad diseñarás una funda para entregar productos que hayas decidido la semana anterior o decidas vender ahora en tu comercio. En una cara de la funda dibujarás una escena con una persona que vende y otra que compra un producto, aplicando las nociones de construcción de la figura humana en movimiento que conociste en la Semana 1.

Necesitarás lápices y una funda de papel plegado disponible en la casa o que puedas pedir en un comercio o en el vecindario. Si no tienes una funda de papel o prefieres realizarla tú mismo, sigue las indicaciones de la Tarea 2 en la Actividad 10.

Tarea 1. Observación de la figura humana. ¿Recuerdas que en la Semana 1, Actividad 9, página 14,

armaste con papeles y dibujaste dos personajes que compran y venden? Recupera las hojas donde tienes armados y dibujados a tus personajes. Obsérvalos. ¿Cómo son esos personajes? ¿Qué están haciendo? ¿En qué posición están: parados, sentados, de frente; de costado?



Tarea 2. Creación de una escena con personajes que compran y venden. Algunos comerciantes entregan sus productos en una funda especial para que las personas identifiquen su establecimiento. Las fundas pueden incluir imágenes, textos, direcciones y teléfonos. Algunas también tienen dibujos de personas. Imagina una escena con una persona que vende un producto y lo entrega a la persona que lo compra. Define cómo pueden ser esas personas: la altura, la contextura física y la vestimenta. Imagina cuál será la posición de los brazos y de las piernas que muestran que estas personas están en movimiento por la acción de comprar y vender. Realiza el dibujo de las dos figuras humanas en movimiento y el producto que se comercializa en esa escena. Colorea el dibujo. Si prefieres, puedes realizar el dibujo en una hoja y luego recortarlo y pegarlo en la funda.



ACTIVIDAD 10: Decoro la funda de mi comercio

En esta actividad decorarás la otra cara de tu funda, agregando la marca y el eslogan de tu comercio. También se brindan indicaciones para hacer una funda, si no tienes una disponible en casa o si prefieres realizarla tú mismo. Necesitarás lápices o marcadores.

Tarea 1. La marca y el eslogan. En la otra cara de la funda diseña una decoración que incluya la marca y el eslogan que creaste la semana anterior. Puedes crear letras originales, diseñando nuevas formas y combinando colores. También escribe el nombre, dirección y teléfono de tu comercio. Una vez que hayas finalizado la decoración, pliega la funda y colócala en un sobre y grápala a una hoja para que forme parte de la producción final que entregarás a tu docente.

Tarea 2. (Optativa) Realiza tu propia funda plegada. Toma una cartulina o papel de 40 cm x 30 cm, aproximadamente. Puede ser de mayor tamaño.

Ubica la hoja de manera horizontal (imagen 1). Dobra sus laterales hacia el centro superponiendo 1 cm y pegando con cola adhesiva. Debes tener cuidado, para no pegar el interior de la funda (imagen 2).



1

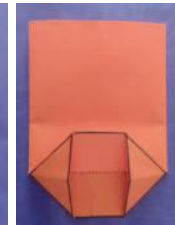


2

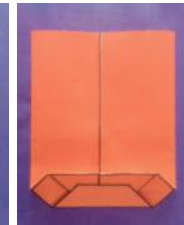
Realiza un doblez de aproximadamente 5 cm en la parte inferior (imagen 3). Ábrelo y alisa los nuevos dobleces que se formaron (imagen 4). Dobra la punta inferior hacia arriba (3 cm aproximadamente). Dobra la punta superior hacia abajo tratando de que ambas puntas se superpongan 1 cm, pégalas con cola adhesiva (imagen 5).



3



4



5

Realiza un doblez en cada lateral hacia el centro de la funda y alisa con tu uña (imagen 6). Pon tu mano dentro de la bolsa y ábrela con cuidado. Pliega para adentro los dobleces marcados en los laterales de la bolsa para hacer el pliegue (imagen 7 y 8).



6

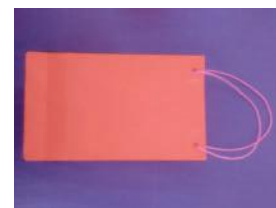


7



8

Realiza dos perforaciones en la parte superior y coloca un cordón, cinta, hilo de lana o lo que prefieras, para hacer las asas de la bolsa.



10

Folder o sobre engrapado a la hoja n.º 6 de producción final para enviar al docente.



Para anotar en la planilla de seguimiento

ACTIVIDAD 11: Pienso en la semana 4 y en el mes

En esta actividad analizarás este tiempo de estudio y aprendizaje, para conocerte mejor a ti mismo y compartirlo con tu docente.

Tarea 1. Revisa las actividades de esta semana y completa estas frases con los títulos de las actividades.



1. Las actividades que me gustaron **mucho** fueron: _____
2. Las actividades que me salieron **muy bien** fueron: _____
3. Una actividad que me salió **excelente** fue: _____
4. Las actividades en las que **no necesité** ayuda fueron: _____
5. Las actividades en las que **si necesité** ayuda fueron: _____

Copia estas 5 frases con tus respuestas en la hoja n.º 7.

Tarea 2. Piensa en todo lo que aprendiste en este mes y completa estas oraciones



1. Este mes aprendí _____
2. Este mes me sentí _____
3. Lo que más me gustó de este mes fue _____
4. Recuerdo con alegría la actividad _____
5. Quiero decirle a mi docente _____

Cuando estés conforme con lo escrito, copia estas frases y tus respuestas en la hoja n.º 7.



Para anotar en la planilla de seguimiento

Planilla de control de la producción final

N.º de hoja	N.º actividad y tarea	Producción para entregar
1	Actividad 1. Tarea 3	Escribo tres tarjetas para el juego tituladas “Colorear la palabra intrusa”. En cada una va una lista de productos con una palabra intrusa.
	Actividad 3. Tarea 3.	Tres textos: Don Blanco vende (cuatro nombres de vegetales) y dice: vendo (los nombres escritos en espacios en blanco para llenar). Doña Sílabas vende (cuatro nombres de frutas) y dice: vendo (los nombres escritos con las sílabas cambiadas). Doña Definición dice (las definiciones de tomate y naranja).
2	Actividad 2. Tarea 2.	Copia las tablas completas acerca de los billetes y las devuelta en las tarjetas de compra y venta del juego.
	Actividad 4 Tarea 1 y 2. Escribo nuevas frases	Copia la tabla completa sobre el conteo de tarjetas de compra que cumplen determinadas condiciones. Copia la tabla completa acerca de los billetes y las devueltas
3	Actividad 5. Tarea 7	Dibuja un recuadro. En el centro dibuja una caja de juego. Arriba escribe la marca. Debajo de la marca escribe el eslogan. Debajo de la caja escribe el tipo de juego que es. Alrededor de la caja dibuja estrellas y escribe un adjetivo dentro de cada una.
4	Actividad 6. Tarea 1	Copia la tabla completa referida a las nuevas tarjetas de compra para agregar al juego.
	Actividad 6. Tarea 2	Copia las 2 frases completas con sus respuestas. Escribe los cálculos que utilizó.
	Actividad 8. Tarea 1 y 2	Copia la tabla completa referida a las nuevas tarjetas de venta para agregar al juego. Copia las 2 frases completas con sus respuestas. Escribe los cálculos que utilizó.
5	Actividad 7 Tarea 4	Escribe la instrucción para la tarjeta de juego y copia el texto de cultivo del ají, con las oraciones que indican pasos, desordenadas. Abajo escribe el título: Solución y copia el texto ordenado.
Folder o sobre pegado en la hoja número 6	Actividad 9. Tarea 2	Dibuja, en una cara de la funda, una escena con una persona que compra, otra que vende y el producto que se comercializa.
	Actividad 10. Tarea 1	Diseña, en la otra cara de la funda, una decoración que incluya la marca y el eslogan que creó la semana anterior. Agrega la dirección y el teléfono del comercio.
7	Actividad 11	Copia las respuestas de la Tarea 2 y 3.

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 utilizar si no tiene los dos dados.
- 50 tarjetas de premios, verdes y azules recortadas de las páginas de anexos.
- Hojas en blanco de papel 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.
- Billetes de fantasía recortados según las indicaciones de preparación al dorso del juego, en las siguientes cantidades:

	\$1	\$10	\$100	\$1,000	\$10,000
Jugador 1	-	3	9	6	1
Jugador 2	-	3	9	6	1
Banco	5	7	17	11	2

Reglas del juego

1. Preparación para comenzar a jugar:

- Colocar el **tablero** y, según haya o no, la **base de materiales sobre la mesa** con las tarjetas, los premios y el dinero del banco con un total de \$32,775 (ver imagen en el dorso del tablero).
- Cada jugador elegirá un color de ficha para jugar y recibirá los billetes que le corresponde, según la tabla. También, verificará que el total de dinero entregado por el banco sea \$ 16,930.
- 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, ya sea que también juegue al recorrido o sólo haga de banco.

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. Cuando cae en una casilla especial, saca la tarjeta que corresponde a esa casilla común o especial (comercio o estrella).
- 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.

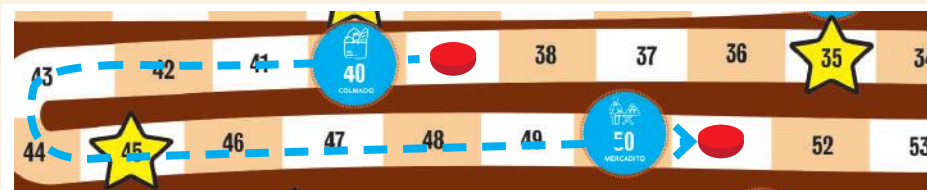


Por ejemplo: Está en la casilla 12. Lanza los dados y saca 10. Avanza hasta la casilla 22. Pasa sobre un comercio (casilla 20). Debe sacar una tarjeta de compra y venta de la casilla de Artesanías.

- **Cuando cae en una casilla con una estrella**, saca una tarjeta “**Yo sé decir**”. Lee una pregunta de la tarjeta, y la resuelve.
 - Si la respuesta es correcta, recibe un premio de color verde y esa pregunta no se vuelve a usar.
 - Si no es correcta, no recibe el premio y espera su próximo turno para seguir avanzando. Se anota en el cuaderno ese número de tarjeta para resolverla más tarde o consultar 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. Se anota en el cuaderno ese número de tarjeta para resolverla más tarde o consultar 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.
- Cuando el jugador, en el avance de su jugada, cae en una estrella pasando por uno o dos comercios, puede elegir cuál tarjeta sacar para contestar: una tarjeta “**Yo sé decir**” o la del último comercio.

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 de papel en blanco.
- Cuando contesta o resuelve lo que se le pide, el niño o la niña lee en voz alta la tarjeta de pregunta. Piensa y prepara su respuesta, y luego la dice en voz alta.
- Una persona adulta consulta las respuestas correctas en la hoja anexa. Puede ser el administrador del 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 tarjetas que no se resolvieron correctamente, se reservan para que el niño o la niña la pueda resolver con ayuda de la familia o el docente cuando el juego termine.
- Las preguntas utilizadas no se vuelven a usar en esa 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 sean correctas.
 - En las tarjetas de comercio, antes de entregar las devueltas o recibir dinero por las compras, comprobar si el resultado es correcto en la hoja de respuestas.
 - En las tarjetas de estrellas, revisar las indicaciones de la hoja de respuestas.
- Entregar los premios de las respuestas correctas.



Tarjetas de compra y venta

10 Heladería
1. 7 billetes de \$10 y 5 de \$1
2. \$75
3. \$100
4. \$160

20 Tienda de artesanías
1. \$700
2. \$900
3. \$750
4. \$1,600

30 Puesto de frutas
1. \$550
2. \$90
3. \$865
4. \$5

40 Colmado
1. \$150
2. \$200
3. 2 billetes de \$100
4. Cero

50 Mercadito
1. \$ 7,750
2. \$2,300
3. \$7,000
4. \$4,500

60 Cafetería
1. \$50
2. \$600
3. \$600
4. \$450

70 Librería
1. \$700
2. \$400
3. \$50
4. \$18,000

80 Puesto de empanadas
1. \$40
2. \$630
3. \$50
4. \$1,500



















90 Panadería
1. \$850
2. Cero
3. \$400
4. \$400

Tarjetas “YO SÉ DECIR”

1. Tú vendes 2 pintas de helado. Cada pinta cuesta \$250. Los compradores te pagan con 2 billetes de \$100.
2. Una piña chiquita cuesta \$5; si tú compras dos piñas chiquitas, tienes rebaja. Tu mamá te dice que te conviene la oferta.
3. Suprimir: "de crema, chocolate y frutilla"; "aunque no tienen ganas".
4. Suprimir: "que tiene 16 onzas"; "es decir 2 centenas y 4 decenas".
5. Falta indicar cuál es el descuento.
6. Falta la pregunta.
7. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?
8. Falta el precio del cuadro.
9. El producto es: jugo de limón.
10. El producto es: detergente.
11. 3 2 1
12. 2 1 4 3
13. Doña Definición vende limones.
14. Frase ordenada: “Buenos días. Quisiera un café para llevar”.
15. Palabras de la familia de “libro”: librería, librero, libraco, libresco, librito.
16. Palabras de la familia de “pan”: panadero, panadería, panificación, apanado, pancito.
17. La frase menciona una muy buena cualidad o característica del producto. Ejemplo: "¡Las empanadas más ricas del mundo!"
18. Vendo empanadas calientes y sabrosas.
19. Algunas de las prendas de vestir que se ven en la imagen son: falda, pantalón, camisa, zapatos.
20. Algunas partes de edificios que se ven en la imagen son: techo, pared, puerta, ventana, armario o exhibidor.



















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>VENTA</p> <p>1. Vendes media (1/2) pinta de helado. Una pinta cuesta \$250. El banco te paga con 2 billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le das al banco con la menor cantidad de billetes posible? Pide cambio si necesitas.</p>	<p>10</p>  <p>VENTA</p> <p>2. Vendes dos y un cuarto (2 1/4) pintas de helado. Cada pinta cuesta \$200. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco si recibes billetes de \$100?</p>	<p>30</p>  <p>VENTA</p> <p>2. Vendes 8 onzas de uvas. La libra cuesta \$180. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>
<p>20</p>  <p>VENTA</p> <p>3. Vendes a un amigo una tela de \$1,000 a las tres cuartas (3/4) partes de su precio. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>	<p>20</p>  <p>VENTA</p> <p>4. Vendes para tu club de béisbol preferido un cuadro de \$3,200 al 50 % de su precio. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>	<p>30</p>  <p>VENTA</p> <p>3. Vendes 1 libra y 8 onzas de uvas a \$90 la libra. El banco te paga con \$1,000, ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>
<p>40</p>  <p>VENTA</p> <p>1. Vendes tres cuartos (3/4) litro de agua en botellas de un cuarto (1/4) litro que cuestan \$50 cada una. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>	<p>40</p>  <p>VENTA</p> <p>3. Vendes aceite en envases de medio (1/2) litro a \$200 cada uno. Te compran 2 litros. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco con la menor cantidad de billetes posible? Pide cambio si necesitas.</p>	<p>60</p>  <p>VENTA</p> <p>1. Vendes 2 botellas de un cuarto (1/4) litro de jugo Supermango. El litro cuesta \$300. El banco te paga con 2 billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>
<p>50</p>  <p>VENTA</p> <p>1. Vendes 10 sacos de cebollas por un total de \$3,000 a la iglesia para un comedor. Para ayudar, ofreces un descuento del 25%. El banco te paga con un billete de \$10,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>	<p>50</p>  <p>VENTA</p> <p>4. Vendes 1 saco de lentejas a \$5,000. Aplicas un recargo del 10 % por entrega a domicilio en día domingo. El banco te paga con 1 billete de \$10,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>	<p>60</p>  <p>VENTA</p> <p>2. Vendes tres cuartos (3/4) litro de jugo de piña en vasos de un cuarto (1/4) litro. El vaso de 1/4 litro cuesta \$200. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>
<p>70</p>  <p>VENTA</p> <p>3. Vendes 3 libros por un total de \$1,500. Ofreces un descuento del 10 %, por ser una oferta especial. El banco te paga con 1 billete de \$1,000 y billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>	<p>70</p>  <p>VENTA</p> <p>4. Vendes todos los productos que están en tu librería a \$15,000, porque vas a cambiar de rubro. Aplicas un recargo del 20% por entregar los productos vendidos en otra provincia. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>	<p>90</p>  <p>VENTA</p> <p>1. Vendes 12 onzas de galletitas. La libra cuesta \$200. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>
<p>80</p>  <p>VENTA</p> <p>2. Vendes 3 docenas de empanadas de queso con pollo. La docena cuesta \$200. Aplicas un recargo del 5%, al total de la compra, por entregar a domicilio. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>	<p>80</p>  <p>VENTA</p> <p>4. Vendes 6 docenas de empanadas de pollo con vegetales. 2 docenas cuestan \$500. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?</p>	<p>90</p>  <p>VENTA</p> <p>4. Vendes 1 docena y 1/2 de donas. La docena cuesta \$400. El banco te paga con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?</p>



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

<p>30</p>  <p>1. Compras 2 y media (½) libras de cajuiles a \$180 cada libra. Pagas al banco \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>10</p>  <p>4. Compras tres y media (3 ½) libra de torta helada. La libra cuesta \$240. Si pagas con un billete de \$1,000 ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>10</p>  <p>3. Compras tú y tus tres amigos 2 pintas de helado en total. La pinta cuesta \$200. Cada uno abona la cuarta parte (¼). ¿Cuánto dinero le tienes que dar al banco para pagar la cuarta parte que te corresponde?</p> <p>COMPRA</p>
<p>30</p>  <p>4. Compras 4 onzas de fresas. La libra cuesta \$500. Pagas al banco con 1 billete de \$100 y el resto de \$10. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>20</p>  <p>2. Compras un florero a \$1.200. Como está rayado, te hacen un descuento del 25% de su precio. ¿Cuánto dinero le tienes que dar al banco por el florero, considerando el descuento?</p> <p>COMPRA</p>	<p>20</p>  <p>1. Compras un portalápices de vidrio a \$600. Como está rayado, te hacen un descuento del 50% de su precio. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco si pagas con un billete de \$1,000?</p> <p>COMPRA</p>
<p>60</p>  <p>3. Compras 2 vasos de jugo de un cuarto (¼) litro cada uno. El litro cuesta \$800. Pagas al banco con un billete de \$1,000 ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>40</p>  <p>4. Compras dos y medio (2 ½) litros de yogur para un festejo. Cada botella de ½ litro cuesta \$200. Pagas al banco usando billetes de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>40</p>  <p>2. Compras 2 litros de jugo concentrado en botellas de un cuarto (¼) litro. Cada botella de ¼ litro cuesta \$100. Pagas al banco con un billete de \$1.000 ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>
<p>60</p>  <p>4. Compras dos vasos con licuado de guineo. Por una promoción especial, el primero cuesta \$300 y el segundo la mitad (1/2) de \$300. ¿Cuánto dinero le tienes que pagar al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>50</p>  <p>3. Compras un saco grande de habichuelas a \$4,000. Recibes un descuento del 25%, porque es para un comedor de niños. Pagas al banco con 1 billete de \$10,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>50</p>  <p>2. Compras 2 sacos de arroz. Cada saco cuesta \$3,500. Recibes un recargo del 10% por entrega a domicilio en día domingo. Pagas al banco con un billete de \$10,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>
<p>90</p>  <p>2. Compras 4 donas de chocolate. La docena cuesta \$600. Pagas al banco con billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>70</p>  <p>2. Compras un cartucho de tinta que cuesta \$500. Recibes un descuento del 20% de su precio, por ser el último. ¿Cuánto dinero le tienes que pagar al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>70</p>  <p>1. Compras 3 cuadernos a \$150 cada uno. Por una promoción especial te cobran el precio de 2. Le pagas al banco con un billete de \$1,000. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>
<p>90</p>  <p>3. Compras 32 onzas de galletitas. La libra cuesta \$300. Pagas al banco con un billete de \$1,000 ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>80</p>  <p>3. Compras dos docenas y media (2 ½) de empanadas. La docena cuesta \$200. Consigues un descuento del 10%, por el total de la compra. Pagas al banco con billetes de \$100. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</p> <p>COMPRA</p>	<p>80</p>  <p>1. Compras una docena y media (1 ½) de empanadas de yuca. La docena cuesta \$240. Pagas al banco con billetes de 100. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?</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. Completa las terminaciones de las palabras::

Tú **vend**_ _ 2 pintas de helado.
Cada pinta cuest- \$250. Los compradores te **pag**_ _ con 2 billetes de \$100.



3. Suprime los datos innecesarios de este enunciado.
Compras tú y tus tres amigos 2 pintas de helado de crema, chocolate y frutilla en total. La pinta cuesta \$200. Cada uno abona la cuarta parte, aunque no tienen ganancias. ¿Cuánto dinero le tienes que dar al banco para pagar la cuarta parte que te corresponde?



5. Aquí **falta** un dato importante, ¿cuál es?
Compras un portalápiz de vidrio a \$600. Como es el último, te hacen un descuento. ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco si pagas con un billete de \$1,000?



7. Formula la pregunta que falta.

Vendes a un amigo una tela de \$1.000 a las tres cuartas ($\frac{3}{4}$) partes de su precio.



9. Lee esta marca:
Limojugo
¿Cuál es el producto?



11. Ordena esta situación de matemática:
1 ¿Cuál es la devuelta que le tienes que dar al banco?
2 El banco te paga con \$1,000,
3 Vendes 1 libra y 8 onzas de chinas a \$90 la libra



13. Descubre qué vende doña
Definición:
Vendo frutos cítricos de cáscara amarilla y rugosa que sirven para hacer jugo.



15. Di al menos 4 palabras de la familia de palabras de "**libro**".



17. Inventa un eslogan para promocionar la venta de empanadas.



19. Veo veo en la imagen de la calle comercial: 4 prendas de vestir:



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. Aquí falta un dato importante, ¿cuál es?

Compras un florero a \$1,200.
Como está rayado, te hacen un descuento del 25% de su precio.



4. Suprime los datos innecesarios de este enunciado.

Compras 3 y $\frac{1}{2}$ libra de torta helada. La libra que tiene 16 onzas cuesta \$240, es decir 2 centenas y 4 decenas. Si pagas con un billete de \$1,000 ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?



2. Completa las terminaciones de las palabras:

Una piña **chic_** **cuest_** \$5. Si tú **compr_** **dos piñ_** **chic_**, **tien_** rebaja. Tu mamá te **dic_** que te **convien_** la oferta.



12. Ordena esta situación de matemática:

- 1 La libra cuesta \$500.
- 2 Compras 4 onzas de fresas.
- 3 ¿Cuál es la devuelta que le tienes que pedir al banco?
- 4 Pagas al banco con billetes de \$100 y \$10.



10. Lee este eslogan:

¡Limpieza Detergentex, limpieza profunda!
¿Cuál es el producto?



8. Aquí falta un dato importante, ¿cuál es?

Vendes para tu club de béisbol preferido un cuadro al 50 % de su precio. ¿Cuánto dinero le tienes que pedir al banco?



18. Si se dice "Vendo pan caliente y sabroso"
¿Cómo se dice para empanadas?
Vendo empanadas.....
y



16. Di al menos 4 palabras de la familia de palabras de "pan".



14. Ordena las sílabas para descubrir un mensaje de doña Sílabas:
nosBue asdí. sieraQui un féca rapa varlle.



20. Veo veo en la imagen de la calle comercial: 4 partes de edificios:



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!





ANEXO DE MATERIALES RECORTABLES

FIGURAS HUMANAS Y MODELOS DE BILLETES

This section contains two sets of human figures and four banknote templates. The first set, in green, includes a large figure with a square torso and a smaller figure with a square torso, each with a diagonal line across the chest, and several circular heads of different sizes. The second set, in red, includes a large figure with a square torso and a smaller figure with a square torso, each with a diagonal line across the chest, and several circular heads of different sizes. To the right are four banknote templates: a 1-dollar note with one star, a 10-dollar note with two stars, a 100-dollar note with three stars, and two 1,000-dollar notes with four stars. Each note features a large dollar sign in a circle and the number of the denomination.

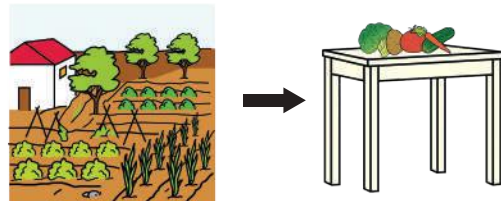




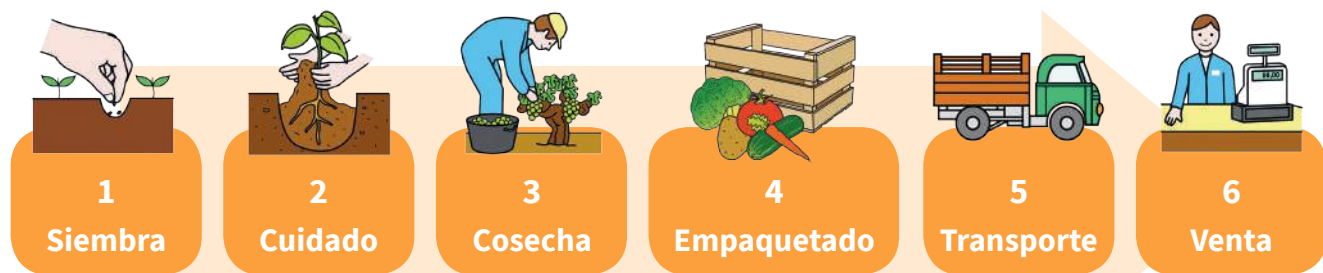
“¿CÓMO LLEGAN LOS VEGETALES A LA MESA?” EN LECTURA FÁCIL. Semana 2. Actividad 1. Tarea 1

¿Cómo llegan los vegetales a la mesa?

Tomate, lechuga, zanahoria, cebolla, ají, aguacate, melón, chinola y cajuil, son algunos de los productos que llegan a tu mesa. Los productos pasan por distintas **etapas** antes de llegar a tu mesa.



Etapas de la siembra a la mesa



Podemos **sembrar** en huertas familiares o en cultivos grandes.

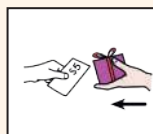
La siembra necesita primero de la selección de semillas. Después, hay que preparar el terreno cuidadosamente y sembrar las semillas en el momento adecuado.

Cuidar durante todo el período de crecimiento de los cultivos es muy importante. Estos **cuidados** son el riego y combatir las enfermedades y malezas. Las plantas dan frutas y hortalizas que necesitan tiempo para crecer.

Cuando maduran lo suficiente están listas para la cosecha.

Cosechar es sacar el fruto de la planta. A lo cosechado se le llama **producto**. El producto de la cosecha se separa en dos grupos. Un grupo se forma con los mejores productos, los cuales se escogen para **vender**.

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



Vender es dar dinero a los vendedores a cambio de los productos.

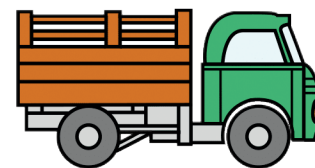


Conservas son productos que han sido envasados para que a través del tiempo sean sanos, saludables y seguros.

A las frutas y hortalizas también hay que cuidarlas, para que se puedan vender en buenas condiciones después de la cosecha. Para protegerlas, se guardan en cajas, cestas o cajones.

Esta etapa se llama **empacado**. El empaque protege el producto hasta llegar a los lugares de venta. Puede venir desde muy lejos o cerca de tu casa.

Cuando el producto empacado viene de lejos, se debe **transportar** para que pueda llegar a los puntos de venta. Los puntos de venta son las casas o los comercios.



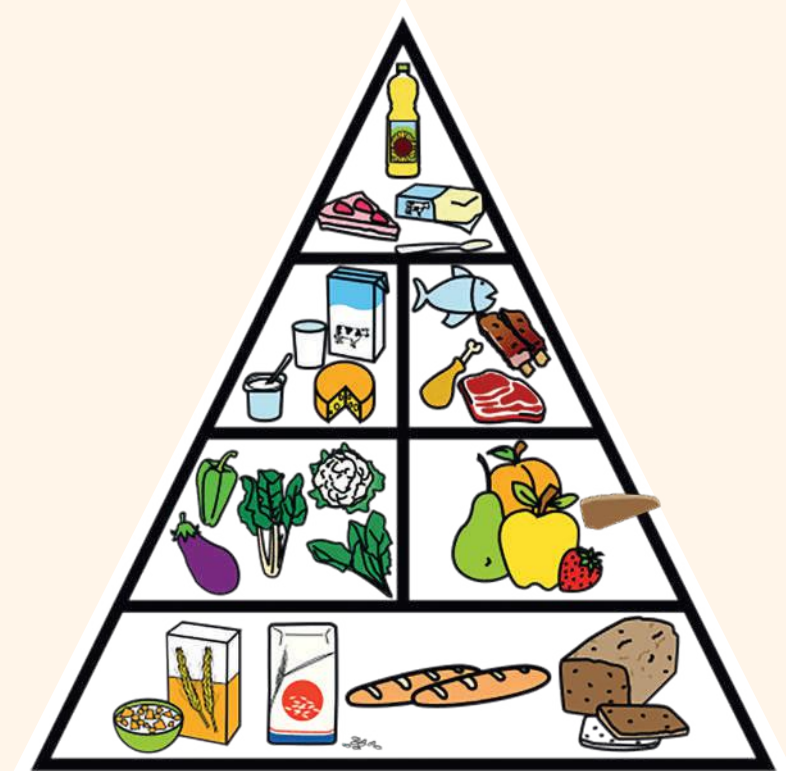
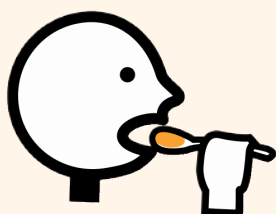
Los comercios donde se van a **vender** los productos son:

- Mercaditos
- Colmados
- Mercados
- Puestos ambulantes
- Ventorrillos
- Supermercados.

Los consumidores son las personas que compran los productos. Los consumidores dan dinero a los vendedores a cambio de las frutas y las hortalizas.

Es **importante**:

- Ser **responsables y correctos** en cada una de las etapas por las que pasa el producto hasta llegar a la mesa. Si somos responsables y correctos, dispondremos de **más y mejores alimentos**.
- Comer todos los días frutas y hortalizas, porque son alimentos **saludables**.





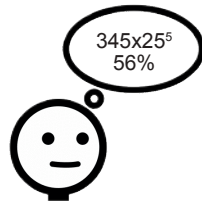
GUÍA PARA RESOLVER PROBLEMAS MATEMÁTICOS

Copia el problema matemático:

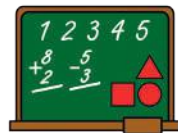
1. Leo el problema y subrayo los datos y las preguntas.



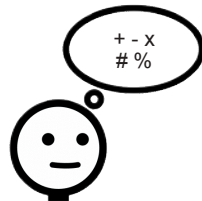
2. Pienso en las operaciones matemáticas que debo hacer.



3. Hago las operaciones matemáticas (suma, resta, multiplicación, división, etc.).



4. Obtengo la solución del problema.



5. Reviso los pasos realizados, y corrijo, si es necesario.





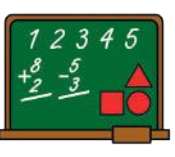
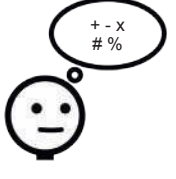

Ejemplo del uso de la Guía para resolver problemas matemáticos en la Semana 2, Actividad 4, Tareas 3 y 4.

Copia el problema matemático:

- Te encargan comprar vegetales para un guisado que hay que hacer con cantidades muy exactas.
- Hacen falta exactamente 28 onzas de habichuelas, 1/2 libra de guandules y 20 onzas de vainitas. El vendedor te muestra la balanza con las 28 onzas de habichuelas. Pero no dice 28 en ningún lugar.
¿Cómo sabes que es correcto?



1 lb es equivalente a 16 oz.
Al doble de libras le corresponden el doble de onzas.
Esta relación es de proporcionalidad directa.

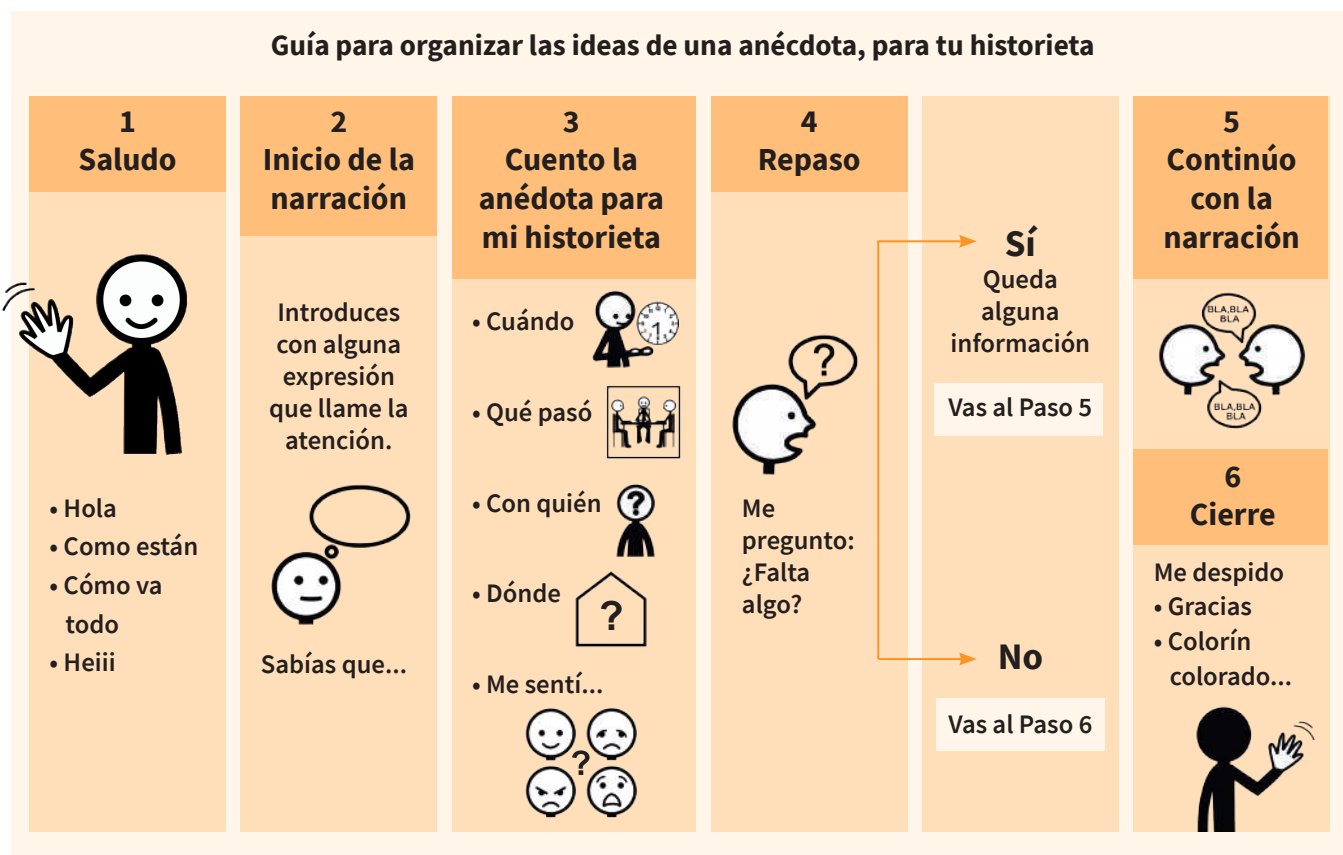
<p>1. Leo el problema y subrayo los datos y las preguntas.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • cantidades muy exactas • comprar 28 onzas de habichuelas • la balanza con las 28 onzas y el peso de las habichuelas es correcto. • pero no dice 28 en ningún lugar • 1 lb es equivalente a 16 oz.
<p>2. Pienso en las operaciones matemáticas que debo hacer.</p> 	<p>Hacen falta exactamente 28 onzas de habichuelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La balanza marca un número después de la marca de una libra. • Buscar cuántas onzas es 1 libra. • La balanza marca el segundo número 12. • Sumar la cantidad de onzas de una libra, con el segundo número 12, que marca la balanza.
<p>3. Hago las operaciones matemáticas (suma, resta, multiplicación, división, etc.).</p> 	<p>16 oz. = 1 libra + 12 oz. que marca la balanza</p> <hr/> <p>= 28 oz de habichuelas</p>
<p>4. Obtengo la solución del problema.</p> 	<p>La suma de 16 onzas, que es una libra, más 12 onzas que marca la balanza, corresponde al peso de las habichuelas, = 28 onzas.</p>
<p>5. Reviso los pasos realizados, y corrijo, si es necesario.</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Leí, busqué y subrayé los datos y preguntas 2. Analicé y organicé 3. Tengo la operación matemática 4. Resolví el problema 1 libra + 12 onzas = 28 onzas <p>Está todo correcto.</p>



DE LA ACTUACIÓN A LA HISTORIETA. Semana 1. Actividad 7. Tareas 2 y 3

Guía visual de ayuda para la organización de ideas, en la redacción de la anécdota para tu historieta.

- El material está diseñado para que **todos** los estudiantes puedan usarlo, particularmente aquellos estudiantes con dificultad en el aprendizaje.



Antes de empezar:

- Lee detenidamente la guía.
- Observa que tiene 6 pasos.
- En cada paso, encontrarás algunas sugerencias que te ayudarán a organizar tus ideas.

Comienza con:

- El saludo
- Luego, inicia la narración con una frase interesante.
- Después, cuenta la anécdota con la ayuda de las preguntas que están en el Paso 3.
- En el Paso 4, repasas lo que has hecho en la narración, y:
 - Si tienes **algo que añadir** pasas al Paso 5.
 - Si piensas que **has terminado**, pasas al Paso 6.
- En el Paso 6, finalizas la narración con una frase de **cierre**.

Pasos para utilizar la guía en esta actividad

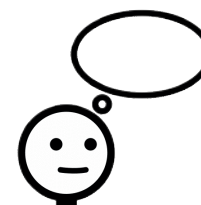
Paso 1. Saludo

- Inicia la narración de la anécdota para tu historieta, usando el saludo que más te guste.
- Observa el **Paso 1** en el gráfico anterior, para ver algunos ejemplos.
- Hola, ¿cómo están?, etc.



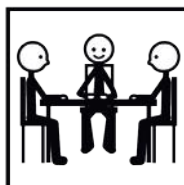
Paso 2. Inicio de la narración

- Puedes iniciar la narración usando una frase que llame la atención, para hacer más interesante tu historieta.
- Observa el **Paso 2** en el gráfico anterior, para ver algunos ejemplos.
- Sabías que...; Había una vez...; Un día me encontré...



Paso 3. Cuento la anécdota para mi historieta

- Este es el paso donde necesitarás más información.
- Aquí es donde establecerás:
 - **el tema para narrar la historieta,**
 - **la situación,**
 - **y la descripción de los personajes.**
- Ahora, tendrás la oportunidad de **crear situaciones** en distintos comercios como: el mercadito, el colmado, la farmacia, la panadería y otros.
 - Primero, decide el lugar o comercio _____
 - Luego, inventa personajes _____
- **Piensa en una situación, por ejemplo** un problema, algo cómico, o alguna dificultad que ocurrió en uno de los comercios que seleccionaste.
 - **Crea la situación** o situaciones para la narración. _____
- Para ayudarte en la narración de la situación usa las siguientes preguntas como guía:
 - ¿Cuándo ocurrió la situación? _____
 - Fue en la mañana, en la tarde, a la hora del almuerzo, etc.



- ¿Qué fue lo que pasó? _____

- Este será el problema que necesitarás describir.

- ¿Con quién estabas o quiénes estaban? _____

- Estos serán tus personajes.

- Puedes describirlos. ¿Cómo eran, ¿quién te gustó más?, ¿alguno de los personajes eres tú? etc.



- ¿Dónde ocurrió la situación?

- Este será el comercio que escogiste. _____

- Cómo te sentiste, o cómo se sintieron los personajes.

- Describe las emociones y deseos de los personajes. _____



Paso 4. Repaso

- Luego de completar la información del Paso 3, harás un repaso. Te preguntarán dos cosas:

- ¿Queda alguna información que debo incluir?

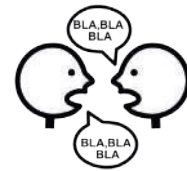
1. Si la respuesta es **Sí**, pasas al Paso 5.

2. Si la respuesta es **No**, pasas al Paso 6.



Paso 5. Continúa con la narración

- Continúa tu relato y añades la información que necesitas para que tu anécdota esté completa, antes de iniciar la creación de la historieta.



Paso 6. Cierre de la narración

- Termina con una expresión de despedida o contando cómo terminó la situación que estableciste en el Paso 3.

- Se resolvió

- Se complicó

- Todos terminaron felices, etc.

- Usa una frase de cierre en la anécdota para tu historieta.

- Y todos fueron felices...

- Colorín colorado ... etc.



PLANILLA DE SEGUIMIENTO



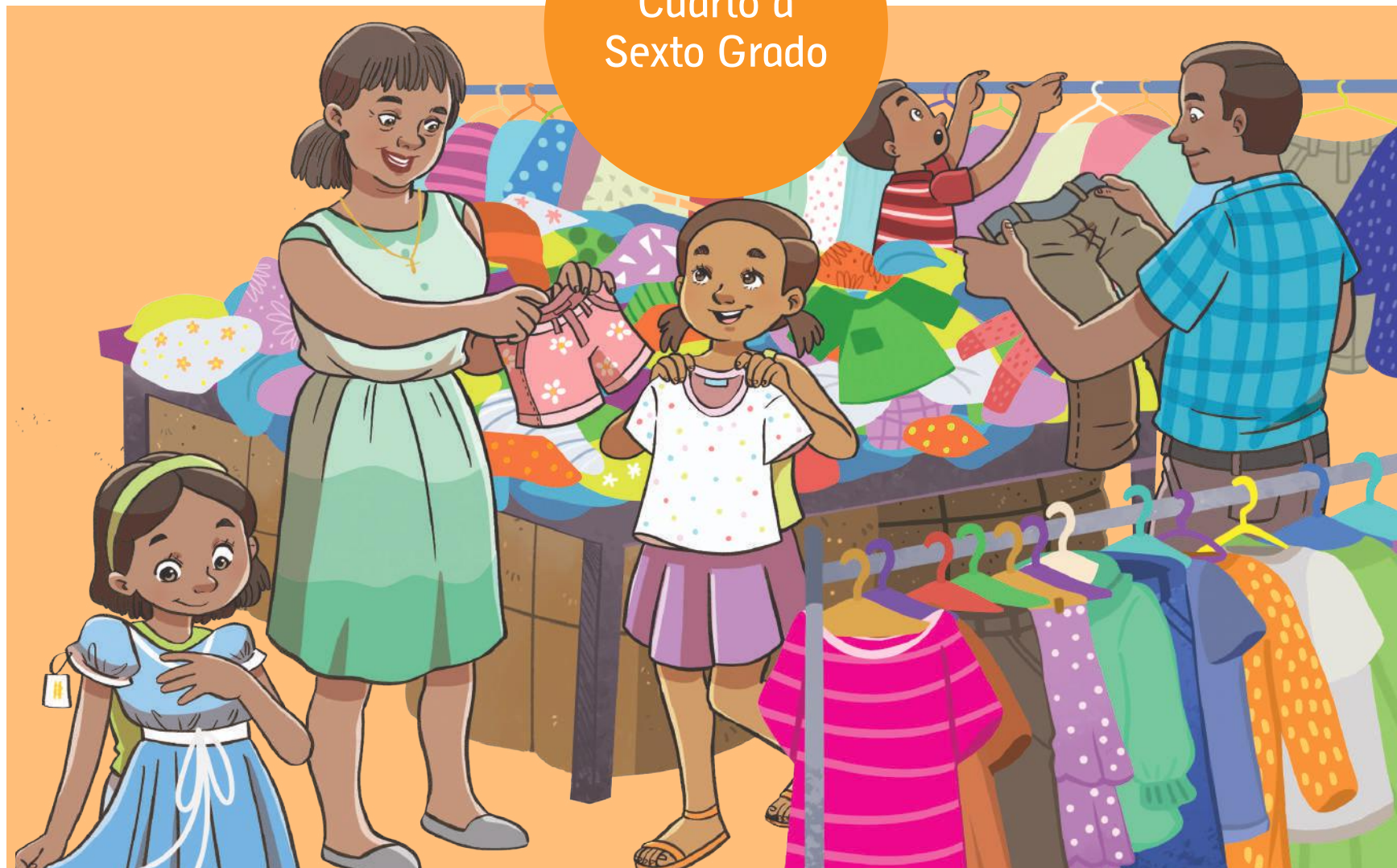
PLAN MENSUAL 4: LAS COMPRAS DE TODOS LOS DÍAS

Contesta el niño o la 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 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					

Cuarto a
Sexto Grado



GOBIERNO DE LA
REPÚBLICA DOMINICANA
EDUCACIÓN



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA

