

Differentiated Math Centers

Length, Time, Money, and Shapes

How Long Is It?

An activity for 2 people

Materials

 Classifying Counters



What to Do

- Look at the items below. Find the length of each item in people counters.
- Make sure that all of the people are facing the same way when you measure.

Show Your Work

- Record each measurement.

My book is _____ people counters long.

- 
- 
- Your math book 
- The seat of your chair
- Your partner's shoe

Find the width of a table in the classroom in people counters. How did you do it?

Grade 2 • Length, Time, Money, and Shapes

Measurement Race

A game for 2 players

Materials

What to Do

- Put your cars counter on START.
- Player 1 tosses the number cube and moves.
- Read the clue. Look around the classroom. Find something that you think fits the clue. Player 2 names the object. Show your partner which part to measure.

Your Work


Measure the _____ of your _____.

You solved _____ square space _____ turns _____ H fi _____ ea _____

Grade 2 • Length, Time, Money, and Shapes

Target Centimeters

An activity for 2 people

Materials

 Classifying Counters

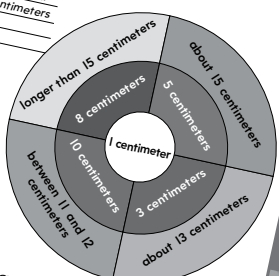
What to Do

- Select an area of the target.
- Find an object that matches the clue. Measure it. Record. Put a people counter on the area.
- Take turns. Use other areas in the target.

1 chose "Longer than 15 centimeters"

Show Your Work

Object	Measurement
1. Pencil	19 centimeters
2.	
3.	
4.	



How did you measure objects that were in between the numbered centimeter markings? Which clue was the most difficult?

Grade 2 • Length, Time, Money, and Shapes

CONTENTS

Blackline Masters3-16
Activity Cards 17-58

PLEASE NOTE: Page references are for PDF pages and not the page numbers shown on black line master pages.

This Spanish Supplement includes all student materials that require translation. This PDF is to be used in conjunction with the English version of this Differentiated Math Center Topic. When printing, use the “actual size” option; do not use the “fit to page” option.

Differentiated Math Centers: Length, Time, Money, and Shapes Spanish Supplement, Grade 2
86962SP-T3


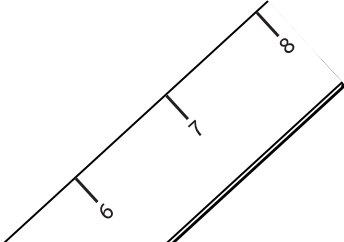
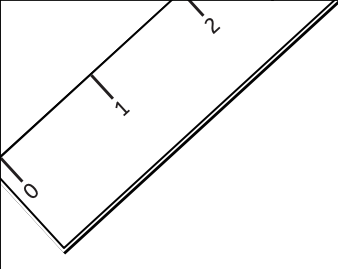
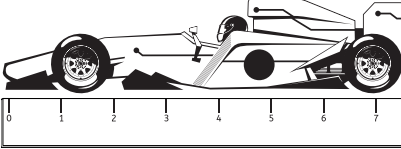
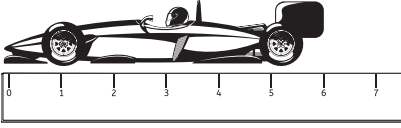
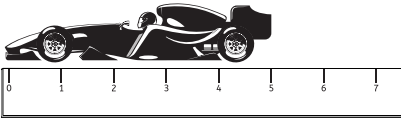



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • hand2mind.com

© 2017 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA
All rights reserved.

Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

Tablero para la Carrera de medidas

<p>SALIDA</p> 	<p>Más o menos 2 pulgadas</p>	<p>Entre 3 pulgadas y 5 pulgadas</p>	<p>ATAJO A LA CASILLA LIBRE</p>	<p>Menos de 2 pulgadas</p>
				<p>Más de 6 pulgadas</p>
<p>Menos de 1 pulgada</p>	<p>Más de 5 pulgadas</p>	<p>Más o menos 6 pulgadas</p>	<p>VUELVE A LA SALIDA</p>	<p>Más o menos 1 pulgada</p>
<p>CASILLA LIBRE</p>				
<p>Mucho más de 6 pulgadas</p>	<p>Más o menos 3 pulgadas</p>	 		
<p>Más o menos 5 pulgadas</p>		<p>Entre 4 pulgadas y 5 pulgadas</p>	<p>Entre 3 pulgadas y 6 pulgadas</p>	 <p>LLEGADA</p>

¿Puedo subirme?

Hoja
fotocopiable
2

Estatura	¿Puedo subirme?	Ecuación	Oración
pulgadas	no	$40 + 8 = 48$	Tengo que crecer 8 pulgadas más.

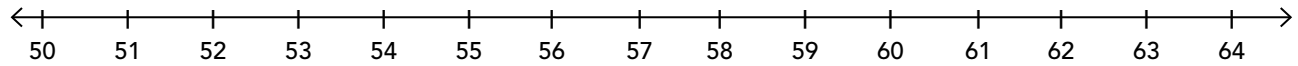
Vamos a viajar

Entre Ciudad A y Ciudad B	Entre Ciudad B y Ciudad C	Entre Ciudad A y Ciudad C
69	25	$69 + 25 = 94$ millas

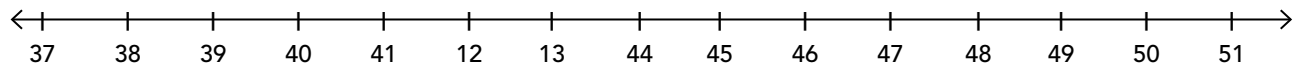
De acá para allá

Hoja
fotocopiable
4

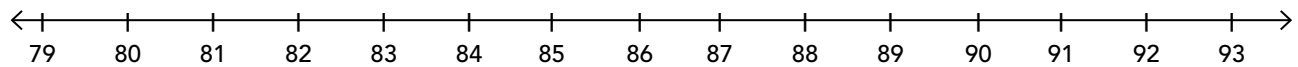
Recta numérica para el primer turno



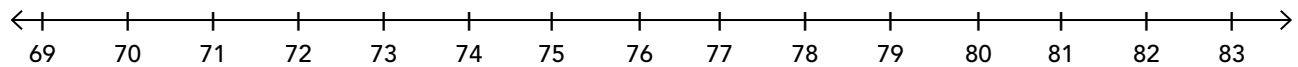
Recta numérica para el segundo turno



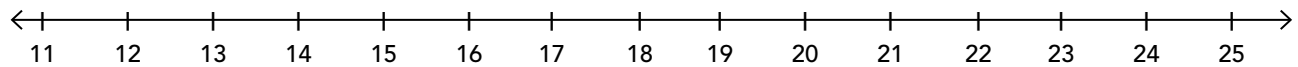
Recta numérica para el tercer turno



Recta numérica para el cuarto turno



Recta numérica para el quinto turno

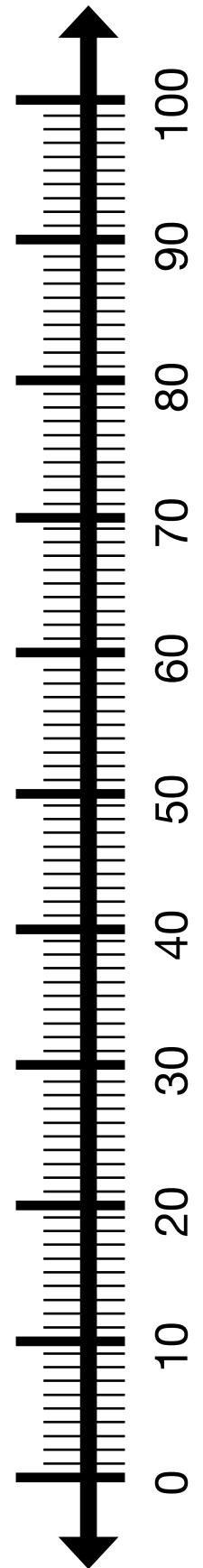


¿Adónde vamos?

Jugador 1

Jugador 2

Ecuación	Puntos	Ecuación	Puntos



Más pronto y más tarde

Hoja
fotocopiable
6

Rueda de la izquierda

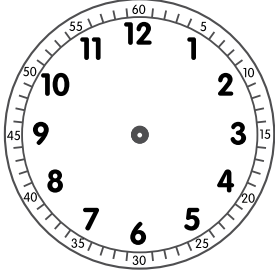
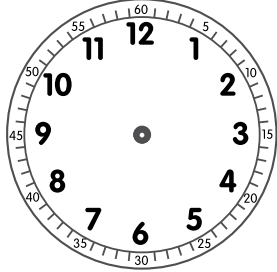
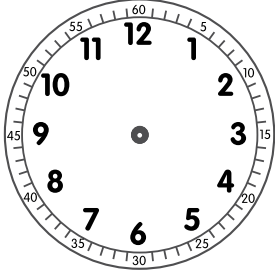
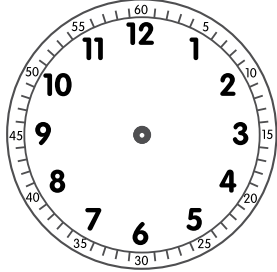
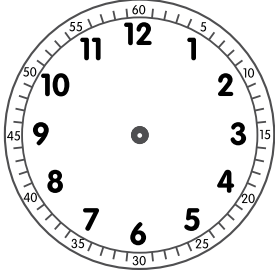
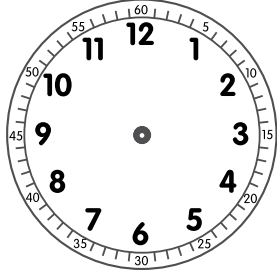
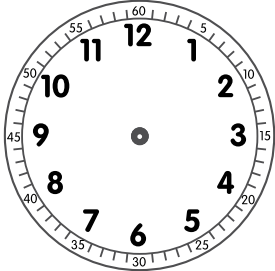
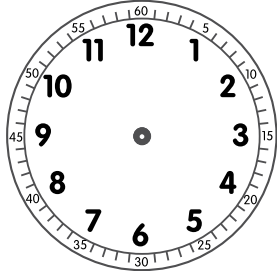
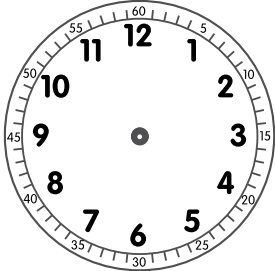
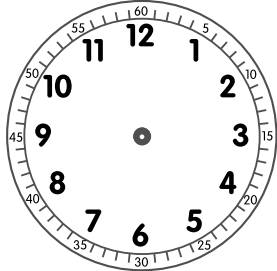
Rueda de la derecha

Hora en que caí

Marca esta hora

¿Cuánto tiempo
antes o después?

Escribe y marca la hora
antes o después

Tablero para la Carrera de locos

SALIDA

Antes de las 9:45

Pase de 5 minutos

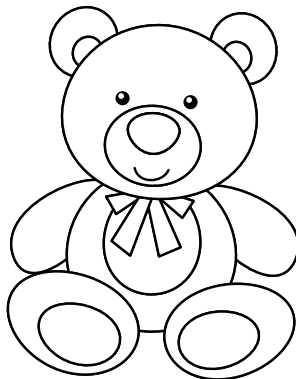
Hoja
fotocopiable
8

Al empezar	¿Cuántas veces 5 minutos?	Ahora	¿Cuántos minutos hay?
8:00	3	8:15	15
8:15			

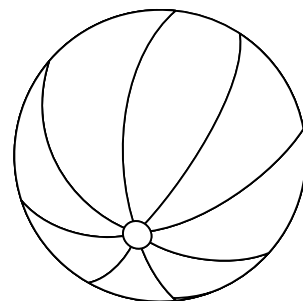
Rompe la alcancía



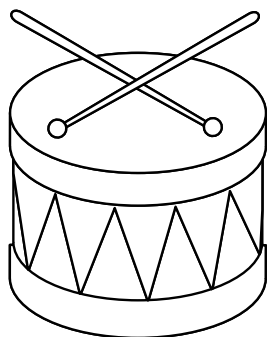
\$1.15



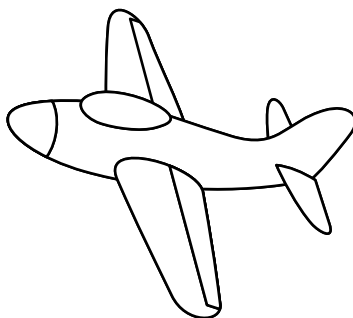
97¢



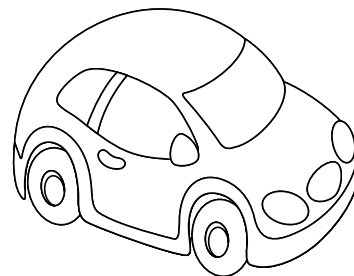
50¢



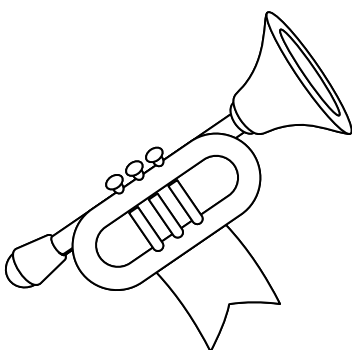
\$1.07



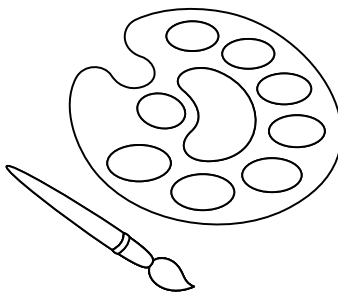
75¢



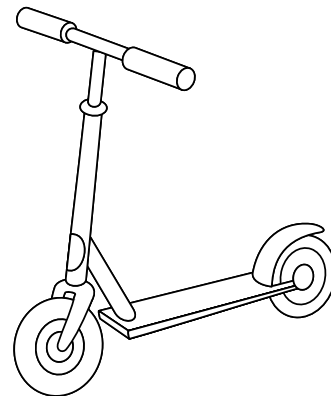
95¢



80¢



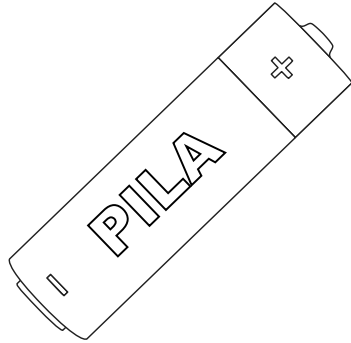
45¢



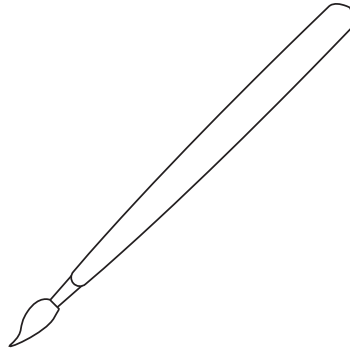
\$1.35

Catálogo de 95¢

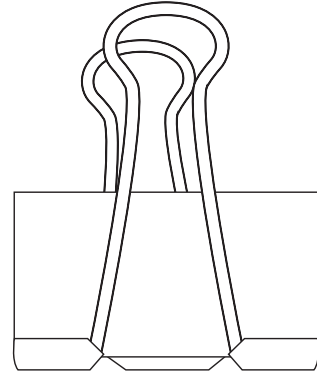
Hoja
fotocopiable
10



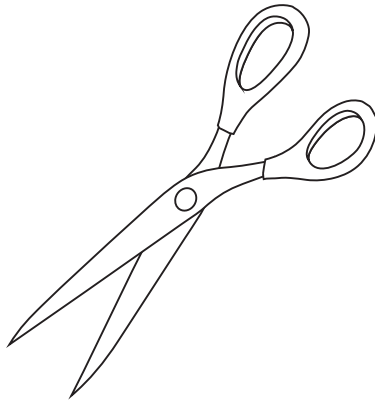
89¢



71¢



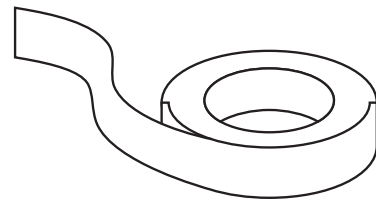
49¢



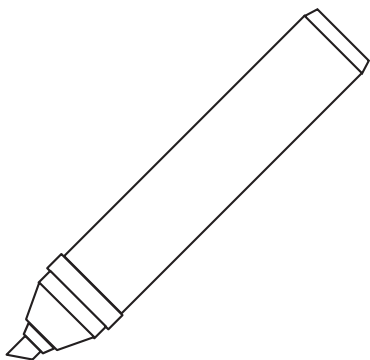
87¢



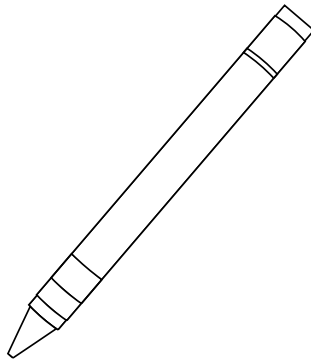
94¢



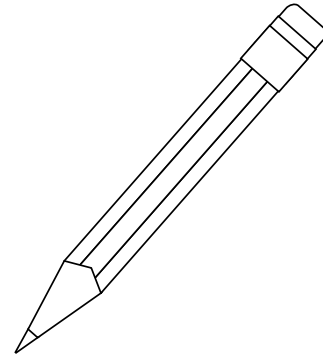
37¢



80¢



8¢



23¢

Gráficas para recoger manzanas

Pictografía

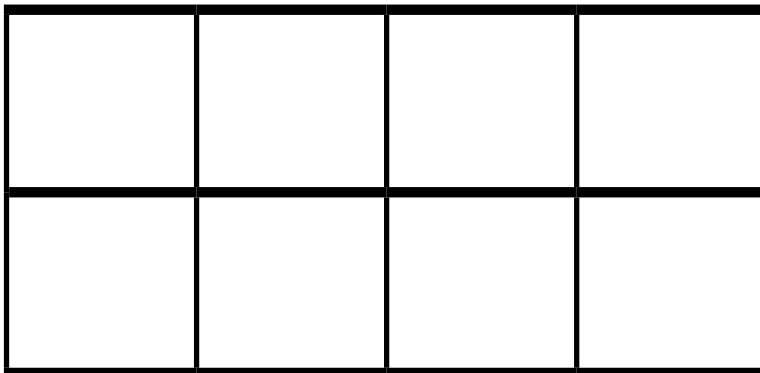
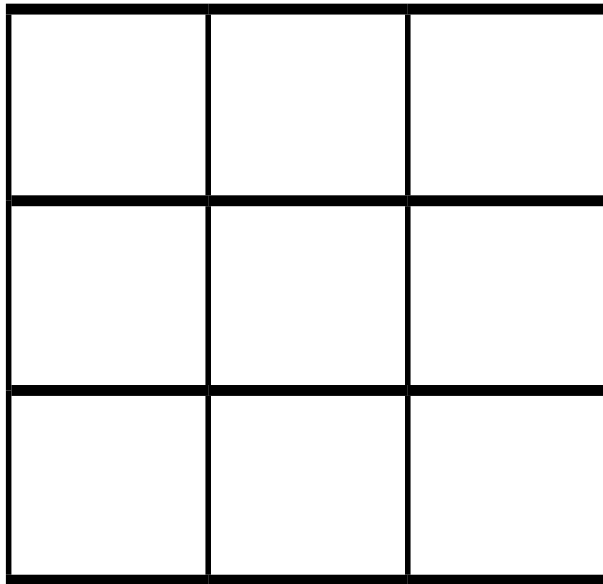
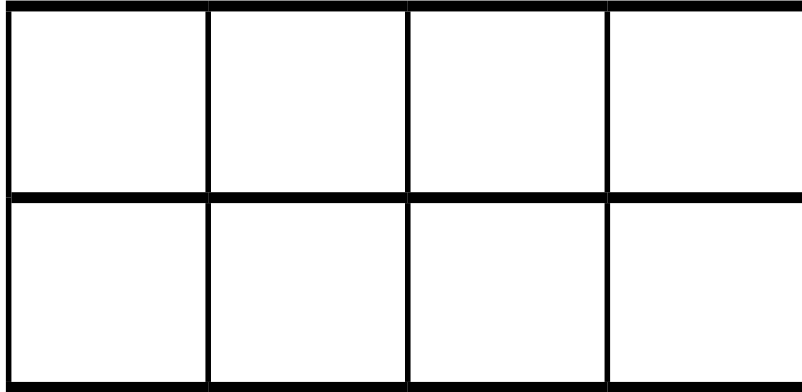
Nombre	Número de manzanas
Leyenda:	

Gráfica de
barras

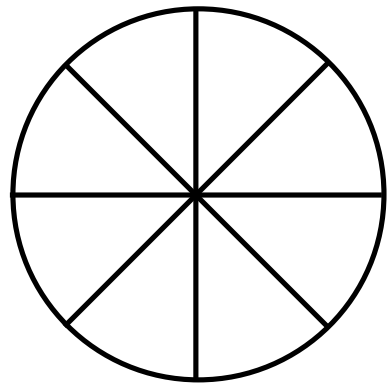
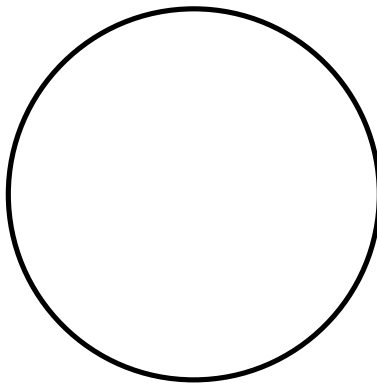
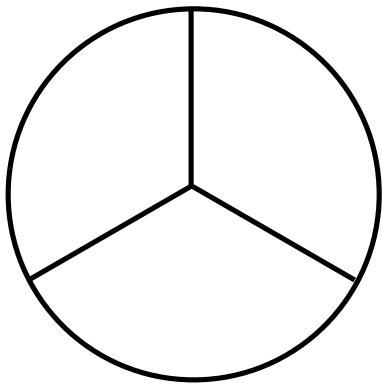
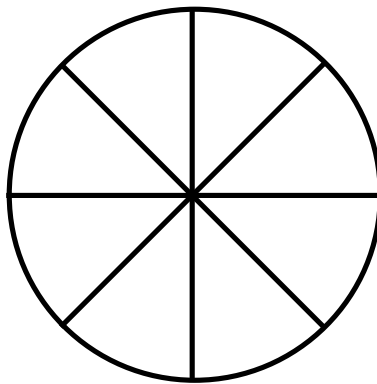
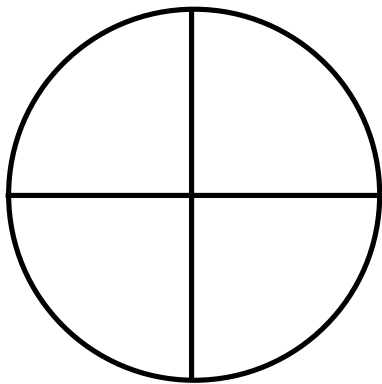
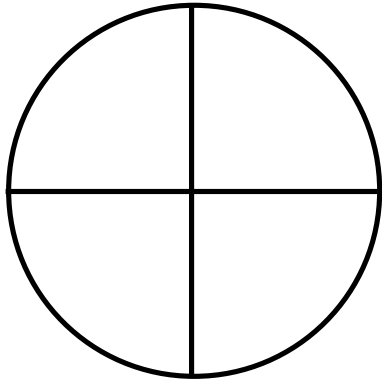


Pinta la pared

Hoja
fotocopiable
12

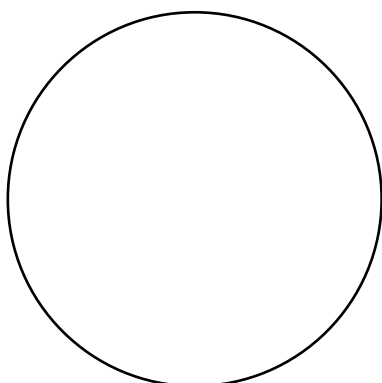
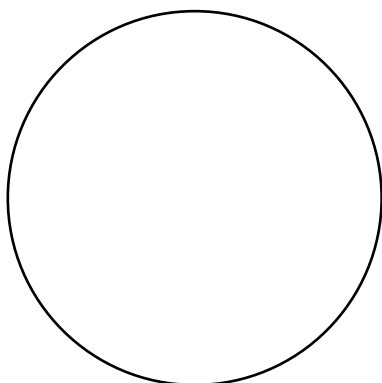
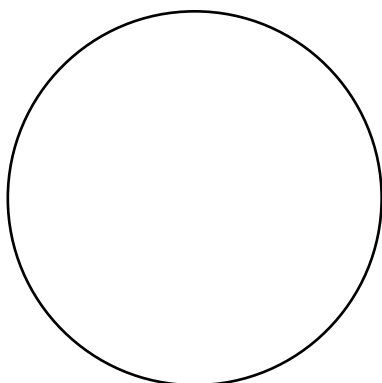
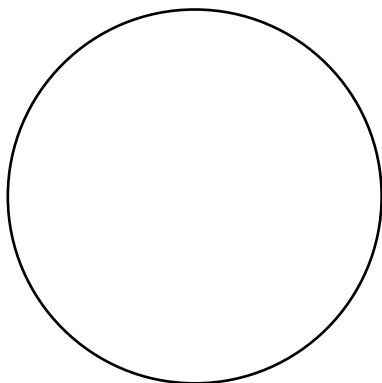


Pizzas



Está servido

Hoja
fotocopiable
14

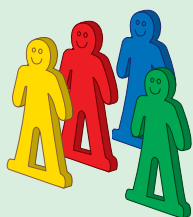


¿Cuál es la longitud?

Actividad para 2 personas





Materiales



Fichas para clasificar




Qué hacer

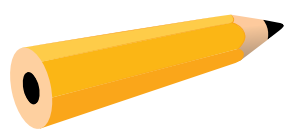
1. Mira los siguientes objetos. Halla la longitud de cada uno con .
2. Asegúrate de que todas las  miren en el mismo sentido mientras mides.

Muestra tu trabajo

3. Anota cada medida.

Mi libro mide ___ fichas de largo.

1. 
2. 
3. Un libro de matemáticas 
4. El asiento de tu silla
5. El zapato de tu compañero



Mide el ancho de una mesa en el aula con fichas de personas. ¿Cómo lo hiciste?

Práctica de la destreza

¿Cuál es la longitud con fichas de personas?

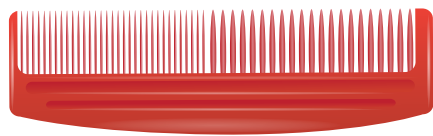
1.



2.



3.



4.

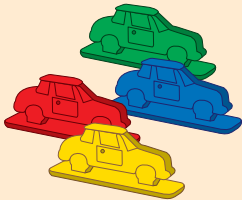


Carrera de medidas

Juego para 2 personas



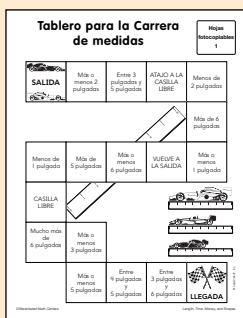
Materiales



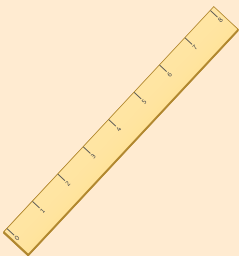
Fichas para clasificar





Cubo numerado



Hoja fotocopiable #1



Qué hacer

1. Coloca tu  en la SALIDA.
2. El jugador 1 lanza el  y mueve su ficha.
3. Lee la pista. Mira alrededor del aula. Busca algo que crees que se corresponde con la pista. El jugador nombra el objeto. Muéstrale a tu compañero qué parte tiene que medir.

Muestra tu trabajo

4. Mide el objeto, usando el lado en pulgadas de tu regla.
5. Si resolviste el misterio, quédate en esa casilla. Si no, vuelve a la última casilla donde hayas estado.
6. Túrñense. Gana el jugador que primero alcance la LLEGADA.

¿Qué medidas fueron las más difíciles de encontrar? ¿Por qué?

Práctica de la destreza

Traza una línea que crees que es la medida dada.
Mide la línea con una regla de pulgadas. ¿Tiene tu línea la longitud correcta? Escribe sí o no.

1. más larga que 4 pulgadas ¿Es correcto? _____

2. más corta que 2 pulgadas ¿Es correcto? _____

3. entre 5 y 7 pulgadas ¿Es correcto? _____

4. más o menos 1 pulgada ¿Es correcto? _____

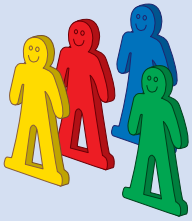
5. entre 2 y 4 pulgadas ¿Es correcto? _____

Un blanco en centímetros

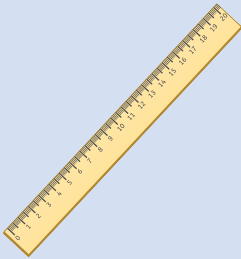
Actividad para 2 personas




Materiales



Fichas para clasificar



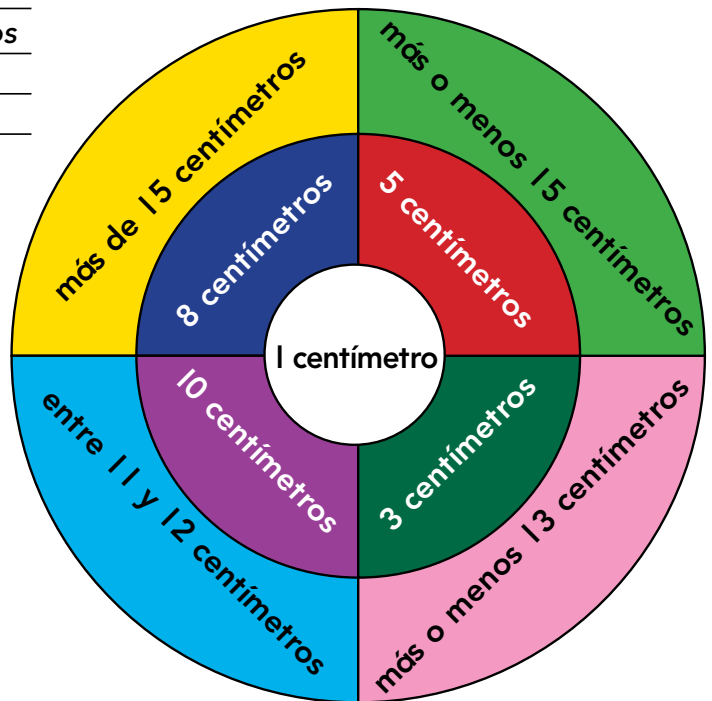
Qué hacer

1. Elige un área del blanco.
2. Encuentra un objeto que se ajuste a la pista. Mídalo. Anota la medida. Coloca una  en el área del blanco.
3. Tomen turnos. Usen otras áreas del blanco.

Elegí "más de 15 centímetros"

Muestra tu trabajo

Objeto	Medida
1. Lápiz	19 centímetros
2.	
3.	
4.	



¿Cómo mediste objetos que estaban entre las medidas en centímetros? ¿Qué pista fue la más difícil?

Práctica de la destreza

Traza una línea que crees que es la medida dada.
Mide la línea con una regla de centímetros. ¿Tiene tu línea la longitud correcta? Escribe sí o no.

1. más larga que 14 centímetros ¿Es correcto? _____

2. más corta que 4 centímetros ¿Es correcto? _____

3. entre 8 y 10 centímetros ¿Es correcto? _____

4. más o menos 12 centímetros ¿Es correcto? _____

5. entre 4 y 6 centímetros ¿Es correcto? _____

Estación de transporte

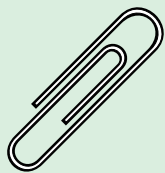
Actividad para 1 persona

★
☆☆
☆☆
2

Materiales



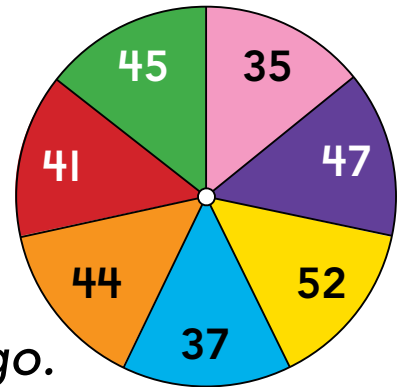
Cubo numerado



Qué hacer

1. Gira la rueda para saber la medida del tren en pies.

Caí en el 45.



Muestra tu trabajo

2. Anota.

Tren: 45 pies de largo.

3. Lanza el cubo numerado para saber cuánto más mide el avión que el tren.

Saqué un 5.

4. Suma y anota.

Avión: 45 pies + 5 pies = 50 pies

5. Lanza el cubo numerado para saber cuánto menos mide el autobús que el tren.

Saqué un 4.

6. Resta y Anota.

Autobús: 45 pies - 4 pies = 41 pies

7. Repite los pasos 1 a 6 cinco veces.

¿Cuál es la medida más larga posible para un avión? ¿Cuál es la medida más corta posible para un autobús?

Práctica de la destreza

Suma o resta para resolver cada problema. Usa fichas de colores como ayuda.

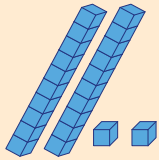
1. Una soga amarilla mide 15 pulgadas. Una soga azul mide 12 pulgadas. ¿Cuánto miden en total?
2. John mide 71 pulgadas de alto. Su hermano mide 65 pulgadas de alto. ¿Cuántas pulgadas más mide John que su hermano?
3. Un ratón mide 9 centímetros. Una rata mide 45 centímetros. ¿Cuántos centímetros más mide la rata que el ratón?
4. Un sendero para caminar mide 3 millas. Un camino para correr mide 5 millas. ¿Cuánto miden en total?
5. La panadería está a 6 kilómetros de la casa de Ben. La escuela está a 2 kilómetros de la casa de Ben. ¿A cuántos kilómetros más está la casa de Ben de la panadería que de la escuela?
6. Parada en el suelo, Carla mide 64 pulgadas de alto. Cuando se para en una plataforma que tiene una altura de 15 pulgadas, ¿qué altura tiene Carla?

¿Puedo subirme?

Actividad para 1 persona

2

Materiales



Bloques de base diez (barras y cubos)

¿Puedo subirme?			
Estructura	¿Puedo subirme?	Ecuación	Observación
40 pulgadas	no	$40 + 8 = 48$	Tengo que crecer 8 pulgadas más.

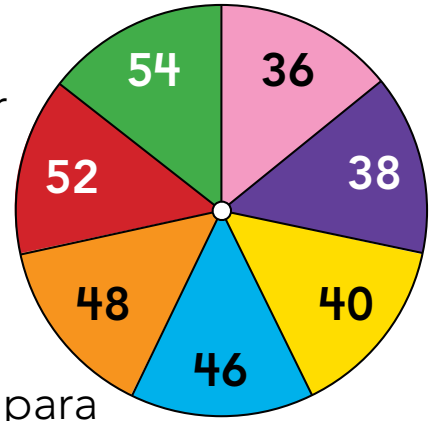
Hoja fotocopiable #2



Qué hacer

1. Gira la rueda para obtener una estatura en pulgadas.

Caí en el 40.



Muestra tu trabajo

2. Usa Bloques de base diez para representar tu estatura. Anota.

Mi estatura: 40 pulgadas

3. Usa Bloques de base diez para representar la altura en el letrero.

4. Compara tu estatura para saber si puedes subirte.



5. Si no puedes subirte, resuelve esta ecuación:

$$\text{Mi estatura} + \underline{\hspace{1cm}} \text{ in} = 48 \text{ in}$$

Tengo que crecer pulgadas más.

6. Si puedes subirte, resuelve esta ecuación:

$$48 \text{ in} - \text{mi estatura} = \underline{\hspace{1cm}} \text{ in}$$

Mido pulgadas más que el letrero.

7. Repite los pasos 1 a 6 cinco veces para llenar la tabla ¿Puedo subirme?

¿Qué estaturas no requieren que crezcas más para subirte?

Add and subtract word problems about length.

© hand2mind®, Inc.

Práctica de la destreza

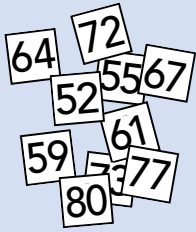
Suma o resta para resolver cada problema. Usa Bloques de base diez como ayuda.

1. Hanna manejó 38 millas antes de almorzar. Después de almorzar, manejó 45 millas. ¿Cuántas millas manejó en total?
2. Dennis corrió 16 kilómetros el lunes. Corrió 9 kilómetros el miércoles. ¿Cuántas millas más corrió Dennis el lunes que el miércoles?
3. La planta de frijoles de Sheila mide 20 centímetros. Si quiere que la planta alcance una altura de 36 centímetros, ¿cuántos centímetros más tiene que crecer?
4. Hank pescó un pez que mide 18 pulgadas. Su padre pescó un pez que mide 22 pulgadas. ¿Cuántas pulgadas miden los dos peces en total?
5. Naomi necesita 42 pulgadas de cinta decorativa para su proyecto. Tiene 54 pulgadas de cinta. ¿Cuántas pulgadas de cinta tiene Sheila de sobra?
6. Una cancha de fútbol americano mide 100 yardas. Zach corrió 32 yardas desde la zona de anotación. ¿Cuántas yardas más tendrá que correr para llegar a la otra zona de anotación?

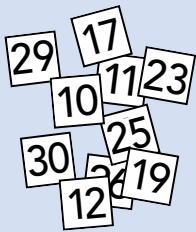
Vamos a viajar

Actividad para 1 persona

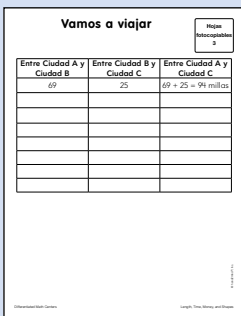
Materiales



Tarjetas numeradas
(50 a 80)



Tarjetas numeradas
(10 a 30)



Hoja
fotocopiable #3

Qué hacer

1. Elige una tarjeta numerada (del montón de 50 a 80) para saber la distancia en millas entre Ciudad A y Ciudad B. Anótala en la tabla.
2. Elige una tarjeta numerada del montón (de 10 a 30) para saber la distancia en millas entre Ciudad B y Ciudad C. Anótala en la tabla.

Elegí 69.

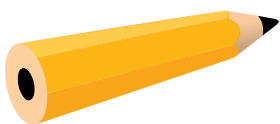
Muestra tu trabajo

3. Ciudad B está entre Ciudad A y Ciudad C. Halla la distancia entre Ciudad A y Ciudad C.
4. Repite los pasos 1 a 3 siete veces.

Elegí 25.

Entre Ciudad A y Ciudad B	Entre Ciudad B y Ciudad C	Entre Ciudad A y Ciudad C
69	25	$69 + 25 = 94$ millas

¿Cómo sabes que la distancia entre Ciudad A y Ciudad C es más larga que la distancia entre Ciudad A y Ciudad B y entre Ciudad B y Ciudad C?



Práctica de la destreza

Suma o resta para resolver cada problema.

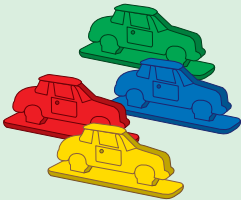
1. Hay 100 millas entre Fairfield y Springfield. Corey manejó 54 millas. ¿Cuántas millas le quedan por recorrer?
2. Un jarrón mide 28 pulgadas de alto. La base del jarrón mide 26 pulgadas. ¿Cuántas pulgadas tiene la altura total?
3. El año pasado Scott creció 3 pulgadas más que Steven. Steven creció una pulgada. ¿Cuántas pulgadas creció Scott el año pasado?
4. Matt tiene 70 yardas de valla. Compra 11 yardas más. ¿Cuántas yardas de valla tiene en total?
5. Suzi tiene 97 cm de hilo. Corta 18 cm para dárselo a una amiga. ¿Cuántos centímetros de hilo le quedan a Suzi?
6. Terrence recorrió 36 km en bicicleta la semana pasada y 48 km esta semana. ¿Cuál es el número total de kilómetros que recorrió en bicicleta?

Viaje en carro

Juego para 2 personas

★
★
★
3

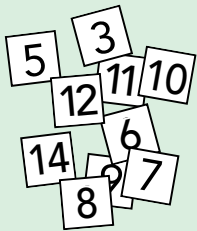
Materiales



Fichas para clasificar





Cubo numerado



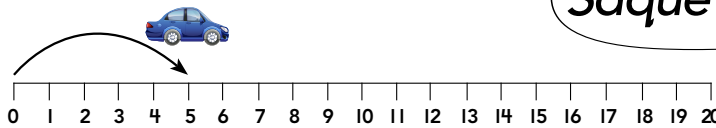
Tarjetas numeradas
(3 a 14)



Qué hacer

1. Ambos jugadores colocan sus  sobre el cero de la recta numérica.
2. El jugador 1 lanza el  y conduce hasta ese punto en la recta.

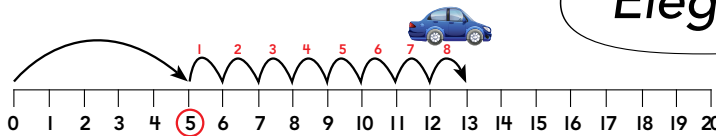
Saqué un 5.



Muestra tu trabajo

3. El jugador 1 toma una tarjeta numerada y avanza ese número de puntos a partir de donde está su ficha.

Elegí 8.



4. El jugador 1 anota su ecuación de suma.

$$5 + 8 = 13$$

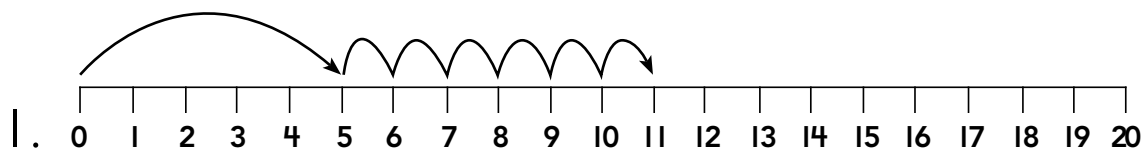
El jugador 2 hace lo mismo.

5. El jugador con la ficha más a la derecha gana un punto.
6. Repitan los pasos 1 a 6. Gana el jugador que obtenga primero 10 puntos.

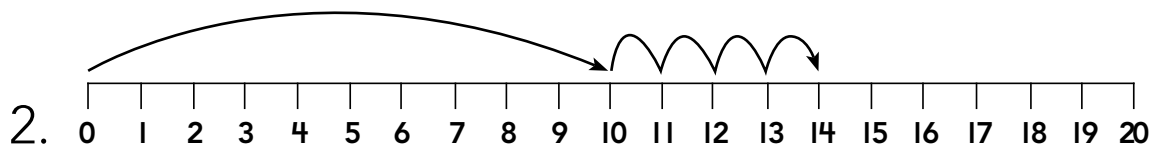
¿Cuál es el punto más a la derecha a que puede llegar una ficha? Explica.

Práctica de la destreza

Escribe la ecuación de suma para cada recta numérica.

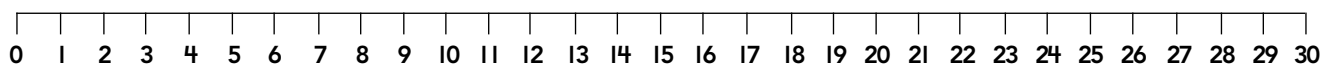


$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$$



$$\underline{\quad\quad} + \underline{\quad\quad} = \underline{\quad\quad}$$

Suma. Usa la recta numérica como ayuda.



3. $9 + 9 = \underline{\quad\quad}$

4. $11 + 6 = \underline{\quad\quad}$

5. $7 + 9 = \underline{\quad\quad}$

6. $8 + 8 = \underline{\quad\quad}$

7. $12 + 16 = \underline{\quad\quad}$

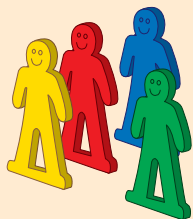
8. $7 + 22 = \underline{\quad\quad}$

De acá para allá

Actividad para 2 personas

3

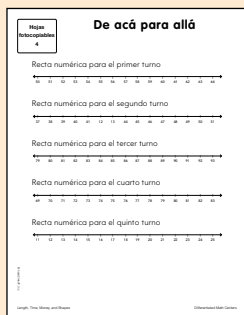
Materiales



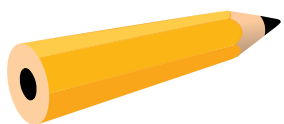
Fichas para clasificar




Cubo numerado

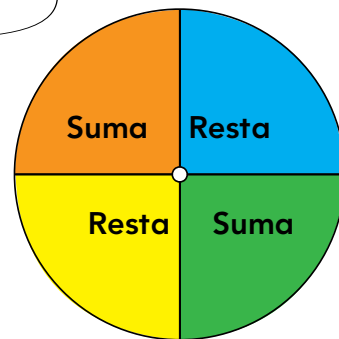
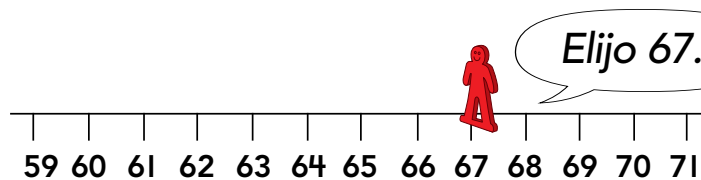


Hoja fotocopiable #4



Qué hacer

1. Elige un punto de partida en la recta numérica y coloca una  encima.

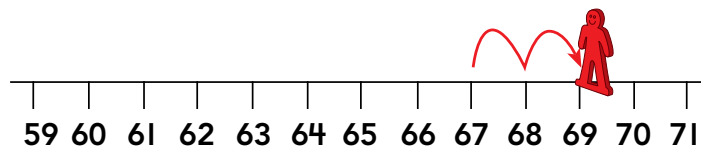


Muestra tu trabajo

2. Gira la rueda y lanza el cubo numerado para saber cuánto tienes que sumar o restar.

Caí en **SUMA** y saqué un **2**.

3. Usa la recta numérica para sumar o restar.



4. Anota la ecuación en la tabla De acá para allá.
 $67 + 2 = 69$

5. Túrnense. Repitan los pasos 1 a 4 cinco veces.

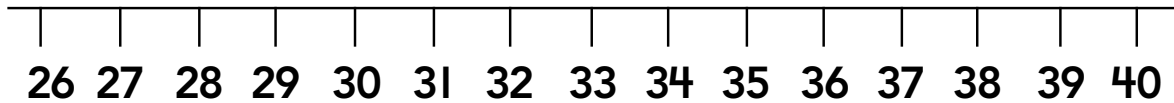
Explica qué harías si empezaras en el punto 69 y tuvieras que sumar 6.

Add and subtract on a number line.

Práctica de la destreza

Suma o resta. Usa la recta numérica como ayuda.

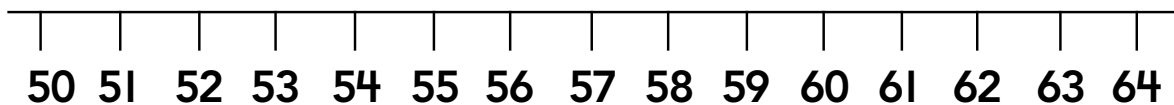
1. $29 + 3 =$ _____



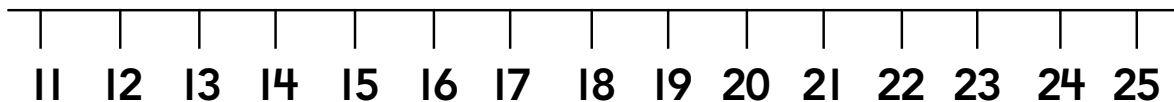
2. $49 - 5 =$ _____



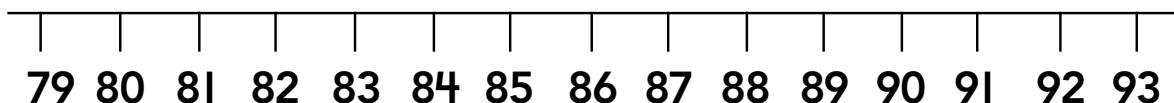
3. $54 + 6 =$ _____



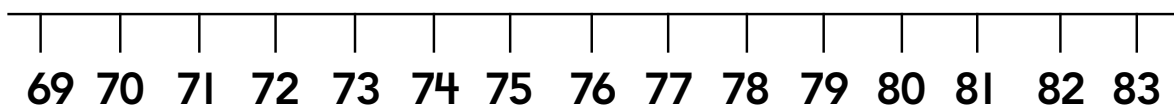
4. $15 + 8 =$ _____



5. $85 - 3 =$ _____



6. $78 - 9 =$ _____

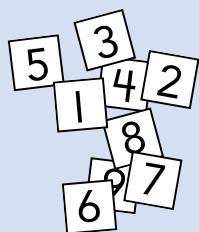


¿Adónde vamos?

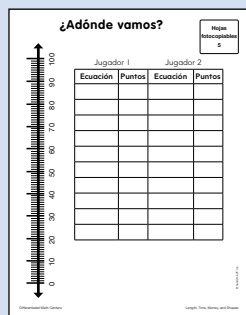
Juego para 2 personas

3

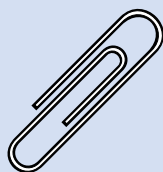
Materiales



Tarjetas numeradas
(1 a 9)



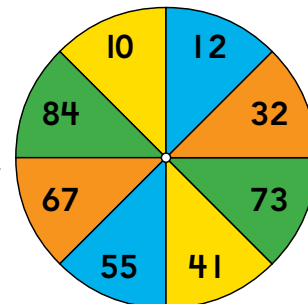
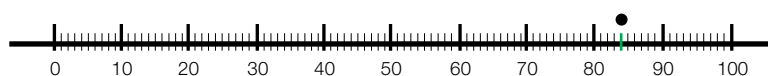
Hoja
fotocopiable #5



Qué hacer

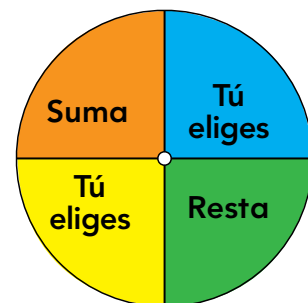
1. El jugador 1 gira la rueda. Marca ese número en la recta numérica.

Caí en el 84.



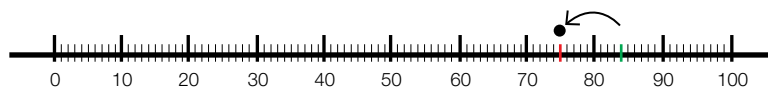
Muestra tu trabajo

2. El jugador 1 gira la segunda rueda y elige una tarjeta numerada para saber qué número tiene que usar.



Caí en RESTA y elegí 9.

3. El jugador 1 anota su ecuación.



4. El jugador 2 toma su turno. $84 - 9 = 75$
5. El jugador con la mayor suma o la mayor diferencia gana un punto.
6. Repitan los pasos 1 a 5. Gana el primero que obtenga 10 puntos.

¿En qué sentido vas si caes en "suma"? ¿En qué sentido vas si caes en "resta"?

Práctica de la destreza

Suma o resta. Usa una recta numérica como ayuda.

1. $28 + 5 =$ _____

2. $39 - 7 =$ _____

3. $10 + 9 =$ _____

4. $44 + 6 =$ _____

5. $82 - 8 =$ _____

6. $4 + 25 =$ _____

7. $16 - 4 =$ _____

8. $37 + 6 =$ _____

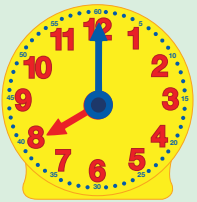
9. $45 - 2 =$ _____

10. $100 - 3 =$ _____

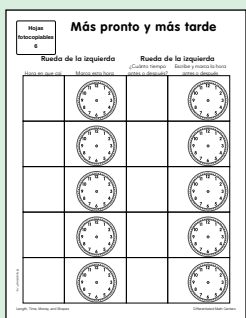
Ahora y después, ahora y antes

Actividad para 2 personas

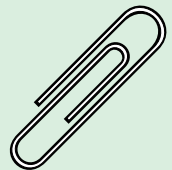
Materiales



Reloj



Hoja
fotocopiable #6



Qué hacer

1. En tu turno, gira la rueda de la izquierda.
Representa la hora en el 🕒. Anota.



2. Tu compañero gira la rueda de la derecha y representa la nueva hora. Anota su hora.

Muestra tu trabajo

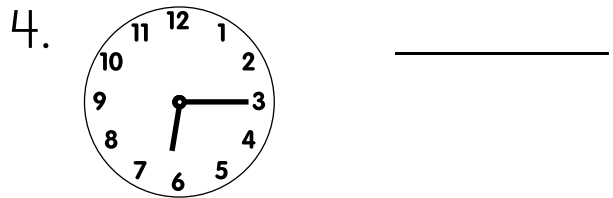
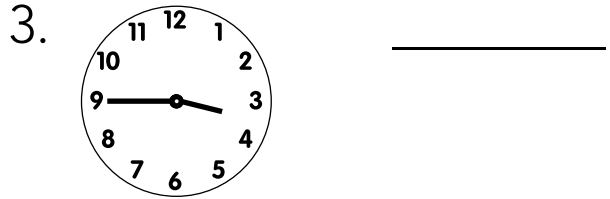
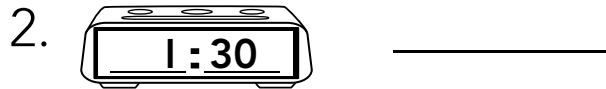
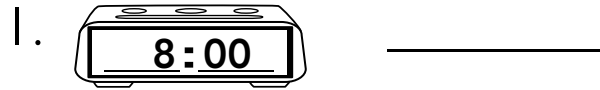
3. Cambien roles. Repitan los pasos 1 a 2 cuatro veces.

¿Qué le pasa a la manecilla de las horas cuando el minuterero avanza media hora?

Tell and write time to the nearest five minutes.

Práctica de la destreza

Escribe cada hora.



Escribe la hora media hora después.

Usa un reloj como ayuda.

5. las 10 en punto

6. las cinco y media

Escribe la hora media hora antes.

Usa un reloj como ayuda.

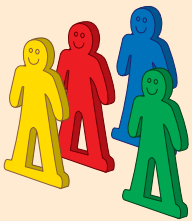
7. las cinco y media

8. las 2 en punto

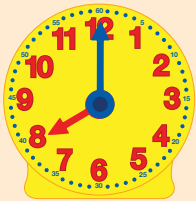
Carrera loca de cuartos de hora

Juego para 2 personas

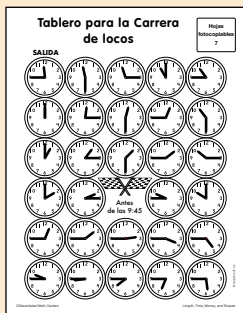
Materiales



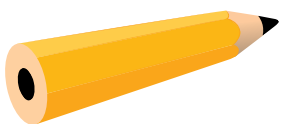
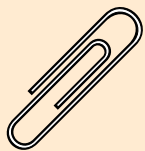
Fichas para clasificar



Reloj





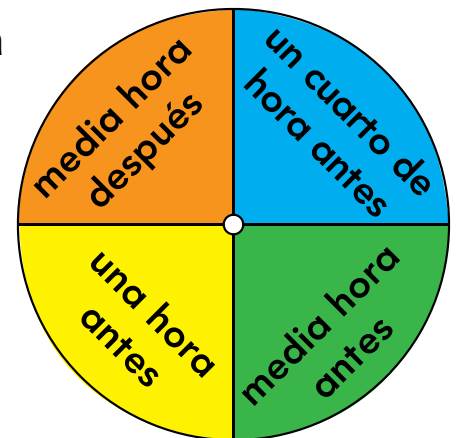
Hoja fotocopiable #7



Qué hacer

¡Representa el cuarto de hora para ganar la carrera!

1. Cada jugador coloca una  sobre las 11:45 en el tablero. Representa la hora en el .
2. En tu turno, gira la rueda para saber qué hora tienes que representar. Representala en el reloj.



Muestra tu trabajo

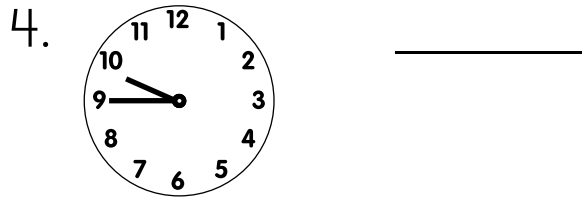
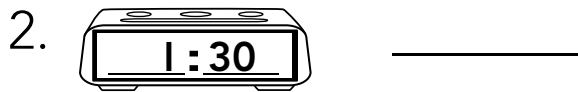
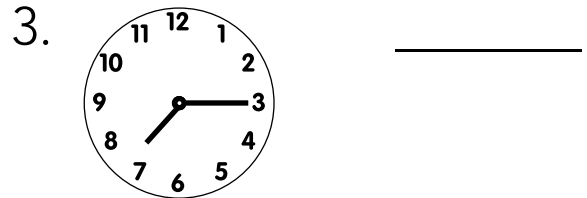
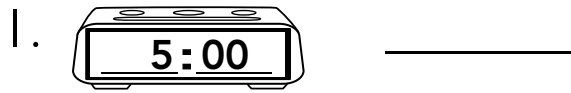
3. Busca el reloj en el tablero que marca esa hora. Mueve tu ficha a ese reloj. Si la hora en que caíste no está en el tablero, no te puedes mover.
4. ¡Gana el primer jugador que alcance las banderas de llegada!

Empieza a las 4:00. Suma tres cuartos de hora. ¿Qué hora es? Empieza a las 12:00. Suma cinco cuartos de hora. ¿Qué hora es?

Práctica de la destreza

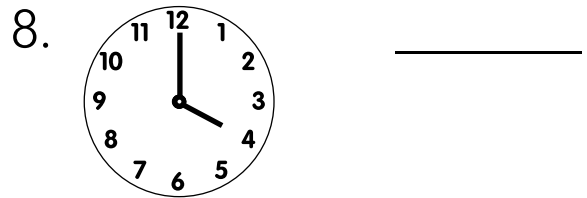
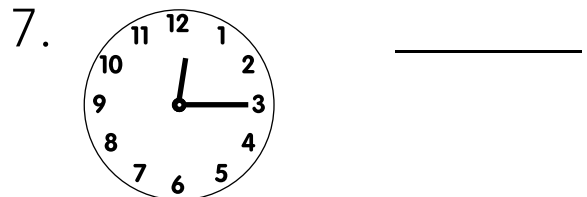
Escribe la hora un cuarto de hora después.

Usa un reloj como ayuda.



Escribe la hora un cuarto de hora antes.

Usa un reloj como ayuda.

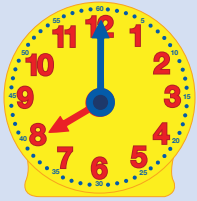


Pase de 5 minutos

Actividad para 2 personas



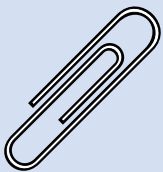
Materiales



Reloj

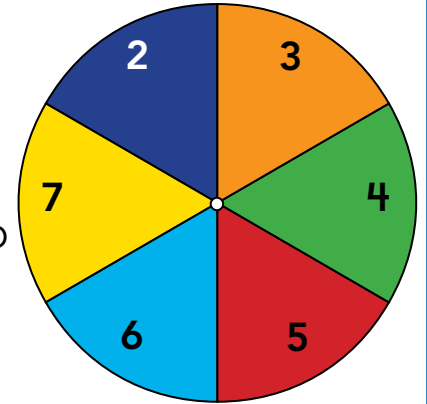
Pase de 5 minutos			
Al empezar	¿Cuántas veces 5 minutos?	Ahora	¿Cuántos minutos hoy?
8:00	3	8:15	15
8:15			

Hoja
fotocopiable #8



Qué hacer

1. Pon el 🕒 a las 8:00.
2. Gira la rueda para saber cuántas veces tu compañero y tú. 🕒. Anota.



Muestra tu trabajo

3. Adelanta el reloj 5 minutos. Pasa el reloj a tu compañero para que lo adelante 5 minutos más.
4. Continúen pasando el reloj hasta que terminen de adelantar todos los incrementos de cinco minutos.
5. ¿Qué hora es ahora? Anota. ¿Cuántos minutos han pasado? Anota.
6. Jueguen de nuevo, empezando en la hora donde acabaron el turno. Sigán hasta llegar a las 12:00.

Mo quiere nadar 2 horas y correr 1 hora. Tiene tiempo libre entre las 8:00 y las 12:00. ¿Tendrá tiempo para todo? Explica cómo lo sabes.

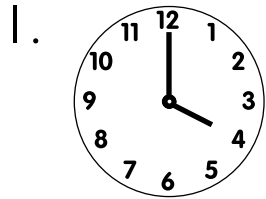
Tell and write time to the nearest five minutes.

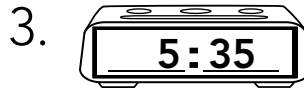
© hand2mind®, Inc.

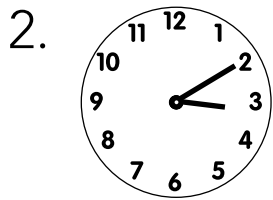
Práctica de la destreza

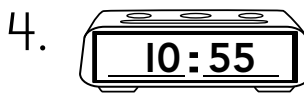
Escribe la hora 20 minutos después.

Usa un reloj como ayuda.



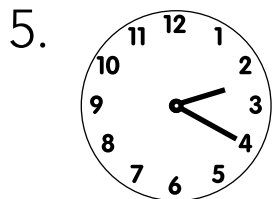


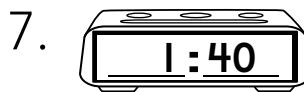


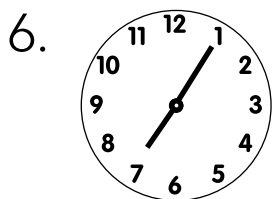


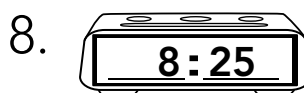
Escribe la hora 35 minutos después.

Usa un reloj como ayuda.







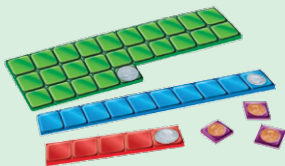


Bolsillos pequeños

Juego para 3 a 4 personas

★
★
★
5

Materiales



Fichas de monedas



Hoja fotocopiable #9

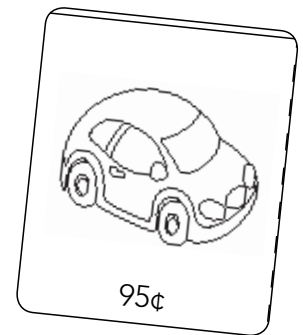


Qué hacer

Anna tiene bolsillos muy pequeños. Cuando va de compras, tiene que llevarse el menor número de monedas posible.

1. Un jugador toma una tarjeta y la muestra a los otros jugadores.

Elegí esta tarjeta.



Muestra tu trabajo

2. Cada jugador representa el precio con monedas en secreto.
3. El jugador que usó el menor número de monedas gana un punto. Si hay un empate, ambos obtienen un punto.
4. Tomen otra tarjeta y jueguen otra vez. Cuando no queden tarjetas, gana el jugador con más puntos.

Agarra un puñado de monedas. Escribe la cantidad. ¿Cómo puedes representar esta cantidad con el menor número de monedas?

Práctica de la destreza

Dibuja el menor número de monedas para mostrar cada cantidad de dinero.

1. $35\text{¢} =$

2. $56\text{¢} =$

3. $86\text{¢} =$

4. $\$1.12 =$

5. $\$1.27 =$

Compara precios

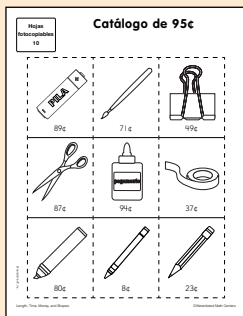
Actividad para 2 personas

5

Materiales




Monedas agrupados por el banco



Hoja fotocopiable #10



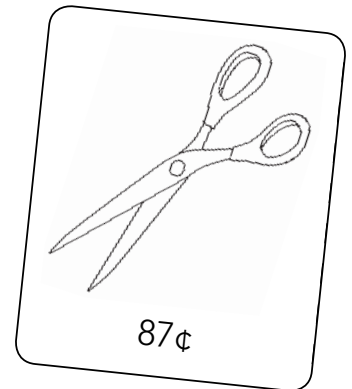
Qué hacer

1. En tu turno, agarra un puñado de . Cuenta la cantidad de dinero que tienes.
2. Decide qué artículos en las tarjetas quieres comprar con las monedas que tienes.

25, 50, 60, 65, 70, 95, 96, 97.
Tengo 97¢.
Puedo comprar las tijeras.

Muestra tu trabajo

3. Cuenta las monedas. Dáselas a tu compañero. Tu compañero comprueba la cantidad y te da la tarjeta con ese artículo.
4. Cambien roles. Repitan hasta que todos los artículo se hayan comprado.



Si tienes 2 quarters, 3 nickels y un dime, ¿puedes comprar un bolígrafo que cuesta 80¢? Explica cómo lo sabes.

Práctica de la destreza

Halla el valor total de cada grupo de monedas.

1.  = _____

2.  = _____

3.  = _____

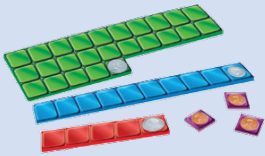
4.  = _____

Juego de dinero

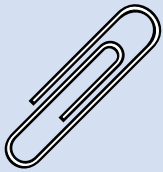
Juego para 2 personas

★
★
★
5

Materiales



Fichas de monedas

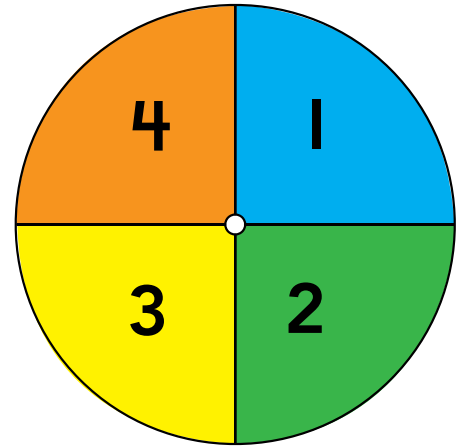


Qué hacer

1. El jugador 1 toma un *quarter*.

Muestra tu trabajo

2. Gira la rueda. Toma ese número de *dimes*. Repite para los *nickels* y *pennies*.



Caí en el 3.



Caí en el 2.



Caí en el 1.



3. Cuenta el valor total y anótalo.
4. Ahora el jugador 2 gira la rueda 3 veces para *dimes*, *nickels* y *pennies*.
5. El jugador con más dinero gana un punto.
6. Jueguen cinco veces. Gana el jugador con más puntos.

¿Cuál es la cantidad máxima que podrías obtener en un turno?



Práctica de la destreza

Escribe el valor de cada grupo de monedas. Encierra en un círculo la imagen con más dinero para cada problema.



_____ ¢



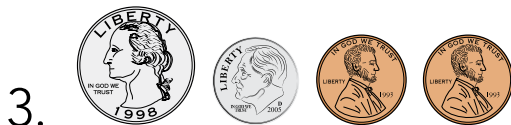
_____ ¢



_____ ¢



_____ ¢



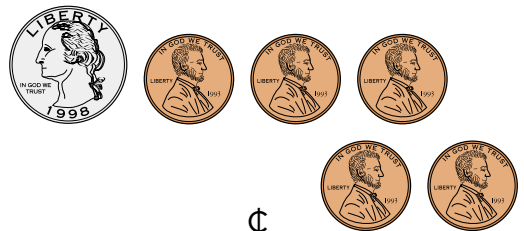
_____ ¢



_____ ¢



_____ ¢



_____ ¢

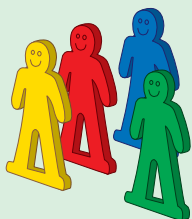
Elige una ficha

Actividad para 1 persona



9

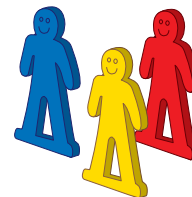
Materiales



Fichas para clasificar

Qué hacer

1. Haz una encuesta sobre qué color de fichas de personas prefieren los estudiantes.
2. Toma fichas de personas de tres colores diferentes.
3. Pregúntales a 12 estudiantes qué color de ficha prefieren.

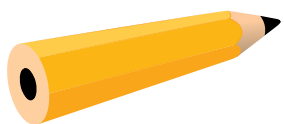


Muestra tu trabajo

4. Haz una tabla de conteo. Anota la elección de cada estudiante.

<i>Color favorito</i>	
<i>Azul</i>	<i>IIII</i>
<i>Amarillo</i>	<i>III</i>
<i>Rojo</i>	<i>IIII</i>

5 > 4, entonces
Rojo > Azul



Escribe una oración numérica usando los datos de tu tabla. Compara los resultados de una elección con otra.

Práctica de la destreza

Los estudiantes votaron por su deporte favorito en una encuesta.

Sue 

Bill 

Juan 

Kim 

Jim 

Cathy 

Leslie 

Steve 

Mila 

Linda 

Isabel 

Bob 

Frank 




Candy 

Luis 

Cindy 

Haz una pictografía con los resultados de la encuesta.

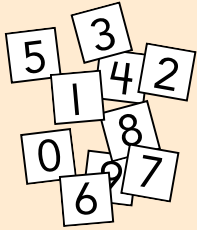
Deporte favorito

Deporte	Número de votos
 Béisbol	
 Fútbol	
 Básquetbol	

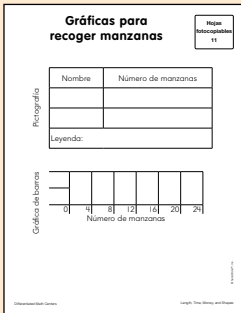
Recoger manzanas

Actividad para 2 personas

Materiales



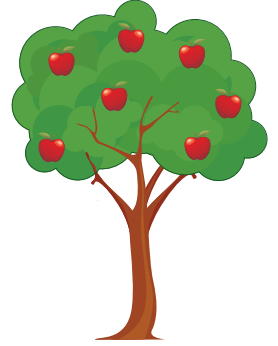
Tarjetas numeradas (1 a 10)



Hoja fotocopiable #11

Qué hacer

1. Imagina que recoges manzanas de un árbol.



Muestra tu trabajo

2. En tu turno, toma una tarjeta numerada. Es el número de manzanas que vas a recoger. Tu compañero toma su turno.

3. Repitan el paso 2 dos veces más.

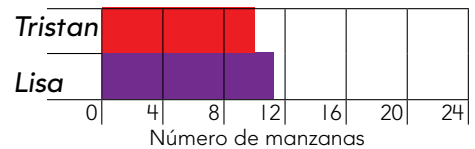
4. Halla la suma de los números que tomaste.

5. Juntos, hagan una pictografía para representar el total de manzanas que cada uno recogió.

Nombre	Número de manzanas
Tristan	
Lisa	

Leyenda: = 2 manzanas

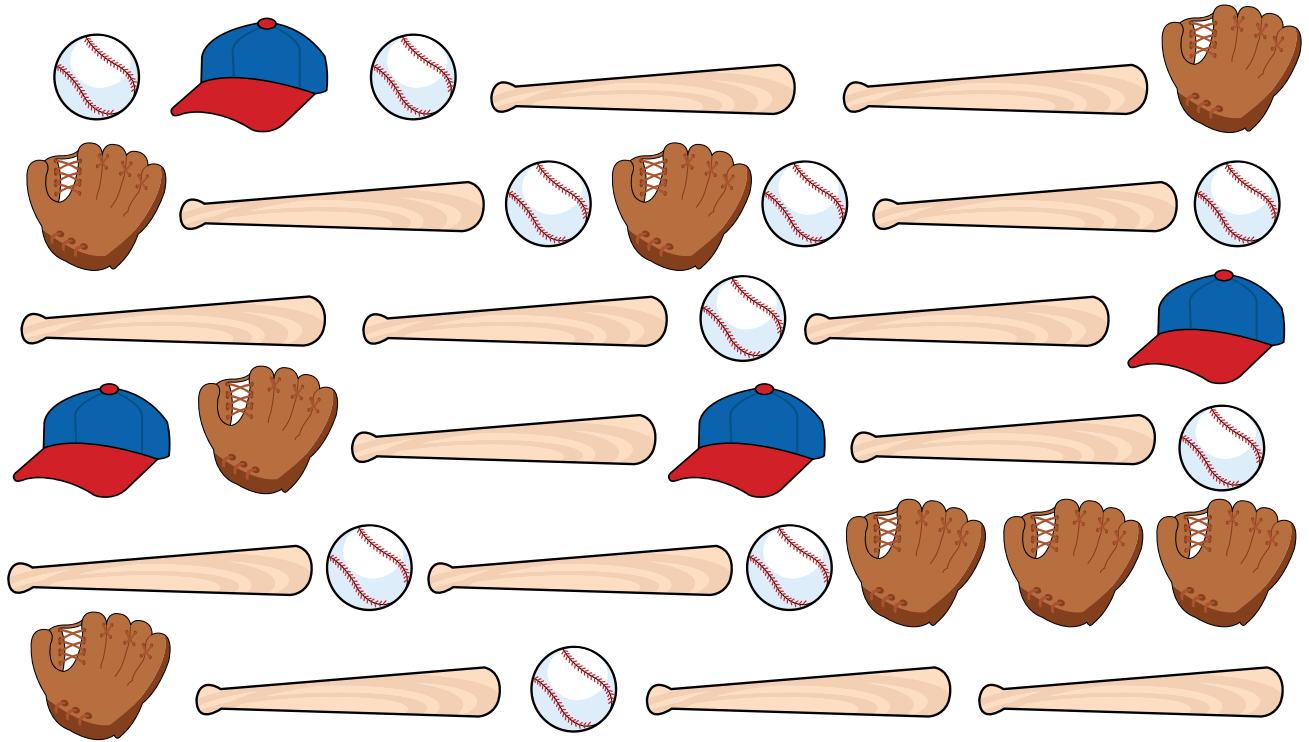
6. Ahora, hagan una gráfica de barras con los mismos datos.



Explica cómo hacer una gráfica de barras con los datos de la pictografía.

Práctica de la destreza

Haz una pictografía y una gráfica de barras horizontal que muestre el número de cada tipo de equipo.



1. Pictografía

Equipo de béisbol	
Bate	
Gorra	
Pelota	
Guante	
Leyenda: 1 <input type="checkbox"/> = 2 piezas de equipo	

2. Gráfica de barras horizontal

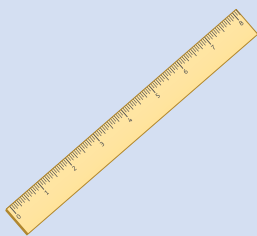
Equipo de béisbol					
Bate					
Gorra					
Pelota					
Guante					
	0	4	8	12	16

Hasta la pulgada

Actividad para 2 personas

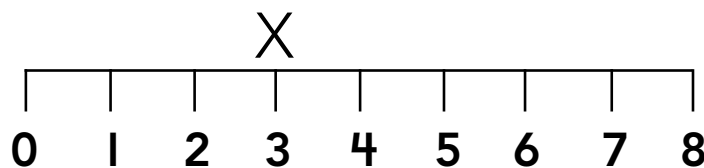
★
★
★
9

Materiales



Qué hacer

1. Dibuja 6 líneas de diferentes longitudes en un papel. Tu compañero hace lo mismo.
2. Ambos miden sus primeras líneas. Redondeen la medida a la pulgada más cercana.
3. Cada compañero marca una X sobre ese número en el diagrama de puntos.



Mi primera línea midió más o menos 3 pulgadas.

Muestra tu trabajo

4. Repitan los pasos 1 a 3 hasta que se hayan medido todas las líneas.

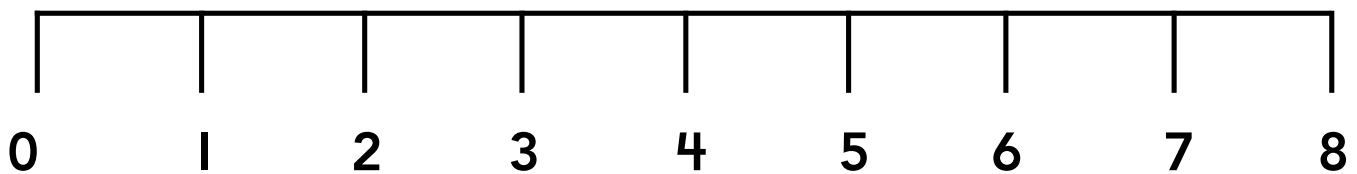


¿Cómo podrías saber cuál fue la longitud dibujada más común?

Práctica de la destreza

Mide cada banderola a la pulgada más cercana.
Haz un diagrama de puntos con las medidas.

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 



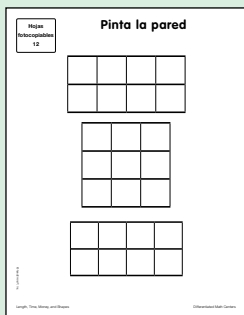
Pinta la pared

Actividad para 1 persona

Materiales




Fichas de colores



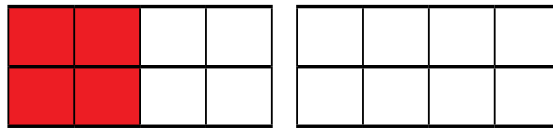
Hoja
fotocopiable #12

Qué hacer

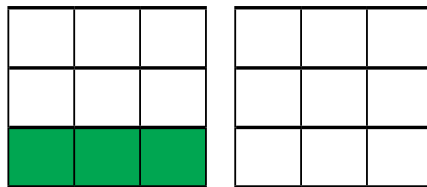
1. Hay más de una manera de mostrar partes iguales en rectángulos. Imagina que los rectángulos son paredes y las  son pintura.

Muestra tu trabajo

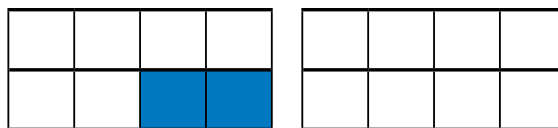
2. Kara pintó la mitad de la siguiente pared. Representa otra manera de pintar una mitad.



3. Tony pintó un tercio de la siguiente pared. Representa otra manera de pintar un tercio.



4. Demitra pintó un cuarto de la siguiente pared. Representa otra manera de pintar un cuarto.

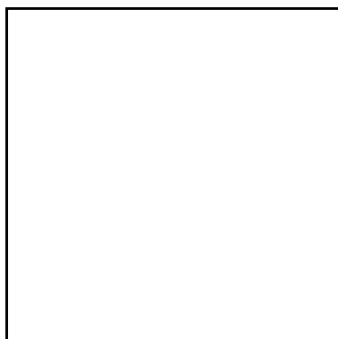


Explica qué significa pintar las dos mitades de la primera pared.

Práctica de la destreza

Sombrea para mostrar partes iguales.

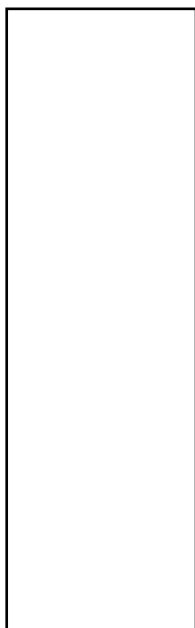
1. un medio



2. un cuarto



3. un medio



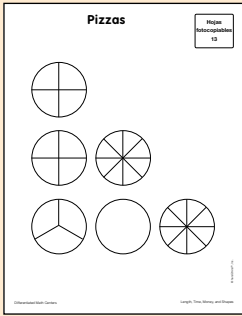
4. un tercio



Pinta pizzas

Actividad para 1 persona

Materiales



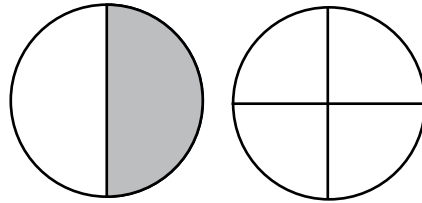
Hoja fotocopiable #13

Qué hacer

1. Hay más de una manera de mostrar partes iguales en círculos. Imagina que cada círculo es una pizza.

Muestra tu trabajo

2. Julie comió la mitad de una pizza. Representa la mitad de otra manera.



3. Maribeth comió un cuarto de una pizza. Sombrea un cuarto de cada pizza.
4. Bart comió tres tercios de una pizza. Sombrea tres tercios de cada pizza.

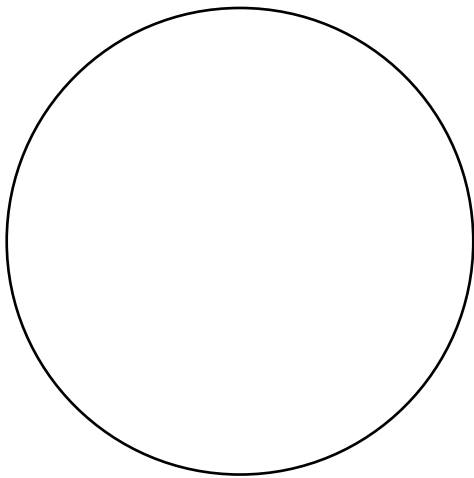


Explica cómo podrías sombrear cuatro cuartos de una pizza.

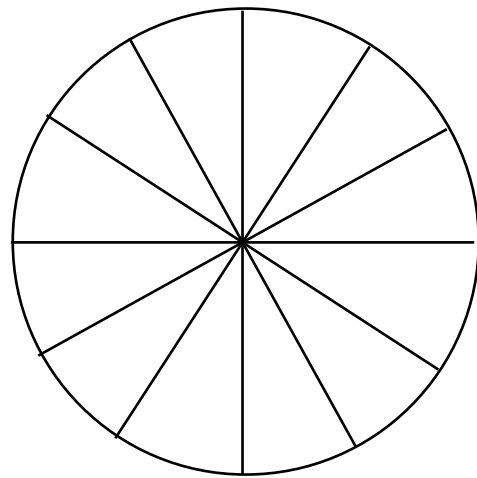
Práctica de la destreza

Sombrea para mostrar partes iguales.

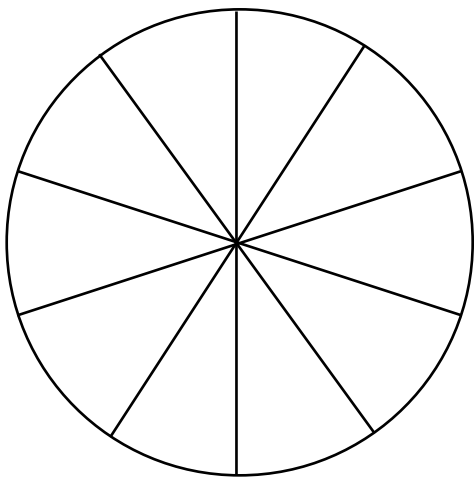
1. dos medios



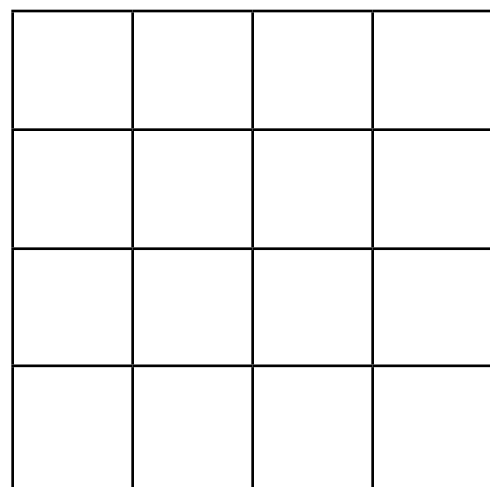
2. un tercio



3. un medio



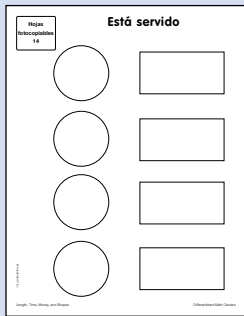
4. cuatro cuartos



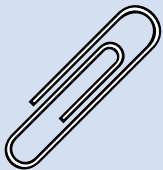
Está servido

Actividad para 2 personas

Materiales



Hoja fotocopiable #14

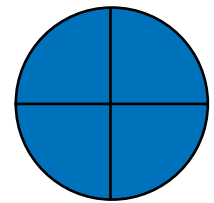


Qué hacer

1. Imagina que los círculos son tartas de manzanas y los rectángulos son barras de pan. El jugador 1 gira la rueda y sombrea para servir la tarta.

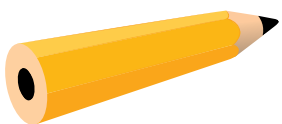


Saqué cuatro cuartos.



Muestra tu trabajo

2. El jugador 2 muestra otra manera de dividir la tarta.
3. Repitan los pasos 1 a 2 tres veces.
4. El jugador 2 gira la rueda y divide la barra de pan para servir la cantidad que indica la rueda. El jugador 1 muestra otra manera de dividir el pan.
5. Repitan el paso 4 tres veces.

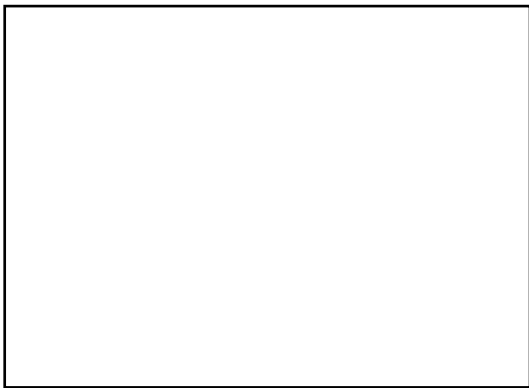


Explica por qué este juego es más complicado para el jugador 2.

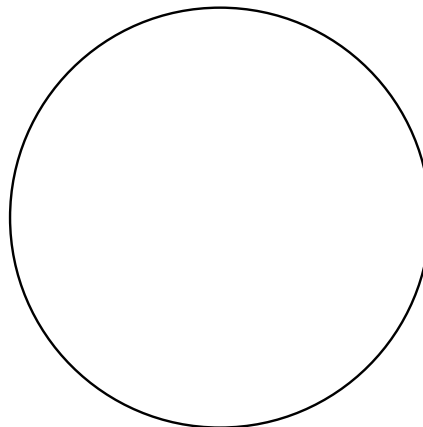
Práctica de la destreza

Dibuja líneas y sombrea para mostrar partes iguales.

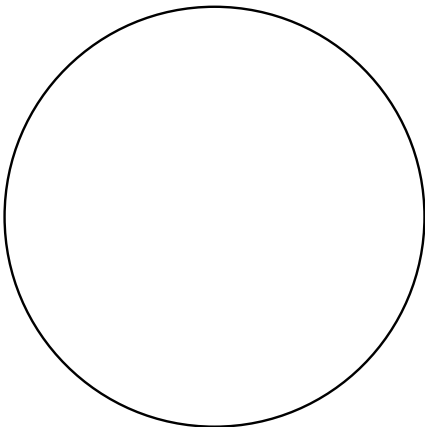
1. un medio



2. un tercio



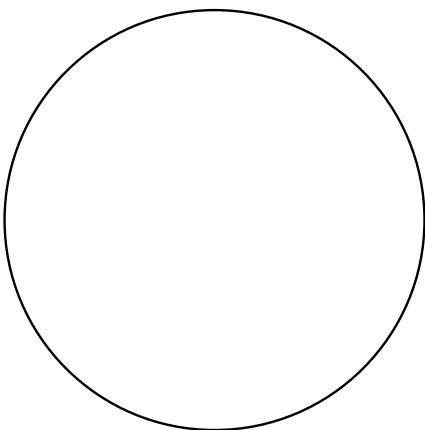
3. un cuarto



4. un cuarto



5. un medio



6. un tercio

