



COYOTES TODO ALREDEDOR POR STUART J. MURPHY

ACTIVIDADES PARA ESTUDIANTES

Puede volver a ver el video de este libro que se lee en voz alta en la biblioteca pública de Santa Fe canal de YouTube, el sitio web del programa de verano de la ciudad (<https://summersantafe.weebly.com>) y el sitio web MathAmigos (<https://mathamigos.org/>).

Si tiene alguna pregunta sobre las actividades (pero no sobre los materiales), por favor comuníquese con Michele Reich en library@santafenm.gov.

I. Necesitará estos materiales de su paquete de biblioteca:

- Un conjunto de dominó.
- Una baraja de cartas
- 9 fichas
- Hilandero
- Papel y lápiz para puntuación

II. Actividades

A. Redondeando números con dominó

Para este juego, necesitarás una hoja de papel y un lápiz para escribir números redondeados.

I. Direcciones:

- a. Cada dominó tiene dos lados para que los valores posicionales se establezcan en cada lado.
- b. En una hoja de papel, dibuja una tabla como la de abajo.
- c. Comience usando un dominó y redondee al lugar de las decenas.



Miles	Cientos	Decenas	Unos

2. Luego usa dos fichas de dominó y redondea al lugar de las decenas para los primeros tres juegos, los cientos para los segundos tres juegos, y los miles para los terceros tres juegos.

B. Juego de dominó de redondeo

I. Pídale a un miembro de su familia que sea su pareja.

voltéalo

- a. Ponga todas las fichas de dominó en una mesa cara abajo. Elige un dominó y para ver su cara. El jugador que elige el dominó puede decidir en qué dirección se enfrenta el dominó (por ejemplo, un 4 y un 5 podrían ser 45 o 54). El jugador

debe

decir en voz alta qué número se elige.

- b. Tome una hoja de papel, escriba su nombre, la fecha y el título "Juego de dominó de redondeo" en la parte superior. Haga dos columnas en el papel, una para su

y

puntaje y otra para el puntaje de su compañero. Túrñense para elegir un dominó

darle la vuelta. Usted y su compañero escriben el número redondeado para el dominó. Por ejemplo, el número 45 se redondea a 50.

- (1) Por cada número correctamente redondeado, obtienes un punto. Un miembro de la familia/adulto puede verificar quién obtiene el punto para la respuesta correcta.
- (2) Juega al menos *cinco veces* y luego suma tus puntos. ¡El jugador con el mayor número de números redondeados correctos gana!

C. Juego de cartas redondeadas

- 1. Necesitas nueve cartas de una baraja de cartas y una hoja de papel y un lápiz para llevar la cuenta. Recuerdo: ponga su nombre, la fecha, y el título en la parte superior del papel. Pídale a uno o más miembros de la familia que jueguen con usted al menos *cinco juegos*.
 - a. Ponga las nueve cartas boca abajo sobre una mesa. Cada jugador toma dos cartas y las pone boca arriba para formar un número de dos dígitos.
 - b. Redondea el número hecho por estas dos cartas.
 - c. Obtienes un punto por cada número correctamente redondeado. ¡La jugadora con la puntuación más alta gana!
- 2. Pídale a un miembro adulto de la familia que verifique todas las respuestas y cambie los puntajes en consecuencia para determinar el jugador que obtiene el punto.

D. Redondeo de tres en raya

- 1. Pídale a uno o más miembros de la familia que jueguen. Haga una tarjeta de Tic Tac Toe en un pedazo de papel dibujando un cuadrado grande y luego dividiéndolo en 9 cuadrados iguales (cada cuadrado más pequeño será de 3 pulgadas por 3 pulgadas). Asegúrese de etiquetar la hoja con su nombre, la fecha y el título, Redondeo de tres en raya.
- 2. Escribe uno de estos números en cada cuadrado: 52, 86, 61, 35, 42, 65, 51, 28 y 19. Vea la tarjeta Tic Tac a continuación como ejemplo (Puede poner los números en diferentes cuadros en su Tarjeta).

Redondeo de tres en raya

52	86	61
35	42	65
51	28	19

- 3. Un miembro de la familia será la persona que llama. La persona que llama llamará a los números 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 y 90, en cualquier orden.
 - a. Cuando se llama a un número, cada jugador hará una "X" en el cuadrado que tiene un número que, cuando se redondea, es igual al número llamado. Por ejemplo, si el número llamado es "40", entonces los jugadores ponen una "X" en el número que, cuando se redondea, es igual a 40.
 - b. ¡El primer jugador en obtener tres X seguidas, cruzando, bajando, o diagonalmente, gana el juego!

E. Ahora es "Tu turno" para desarrollar un juego usando el hilandero.

- 1. Escribe las reglas y direcciones del juego. Por ejemplo:
 - a. Trabaja con un miembro de la familia para jugar tu propio "Juego de redondeo".
 - b. Usted y un compañero usan el hilandero para generar números de uno o dos dígitos.
 - c. Escribe estos números que se generaron en una hoja de papel.
- 2. Cada jugador se redondea hacia arriba o hacia abajo según los números que se generaron.

- a. Determina quién gana el juego.
- b. Juega al menos 3 veces y haz que un adulto verifique tus respuestas.
- c. El jugador que obtiene las respuestas más correctas es el ganador. ¡Buena suerte!

F. Hazte parte de la historia

1. Invente su propio problema de suma que contiene tres números de dos dígitos que podrían ser una parte de la historia de Coyotes Todo Alrededor.
2. Redondea cada uno de los números y encuentra la suma de los números redondeados. Si es necesario, use una calculadora para sumar los números y ver qué tan cerca está la suma redondeada de la suma real.