

Palabras en otra lengua.

Une con una línea el nombre náhuatl a su nombre común en español.



atoli



elotl



tziactli



chocolatl

comal

atole

chocolate

chicle

elote

popote

tortuga

mariposa



popotl



comalli



papalotl



ayotl



Actividad

Realiza las sumas que aparecen a continuación, busca los números en el tablero y anótalos.



			5			
11						
			26			
	32					50
		54				
				67		
					79	
	84					
			95			

○ $23 + 10 + 2 =$

○ $31 + 10 + 10 + 5 =$

○ $18 + 10 + 10 + 2 =$

○ $28 + 10 + 5 + 2 =$

○ $60 + 10 + 5 =$

○ $5 + 5 + 5 =$

○ $34 + 28 =$

○ $15 + 20 + 10 + 5 =$

○ $10 + 5 + 2 =$

○ $10 + 5 + 5 + 3 =$

○ $10 + 5 + 5 + 3 =$

○ $70 + 20 + 2 =$

ANEXO 3 / SEMANA 13

Ahora vas a medir algunos objetos con la cuarta y anótalo en la siguiente tabla.

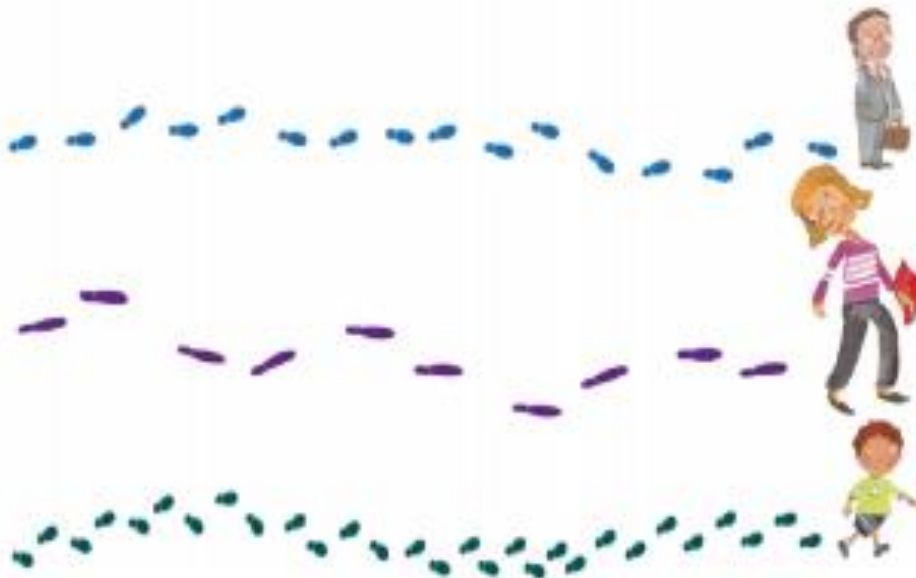
Objeto	¿Cuántas cuartas mide?
Cuaderno	
Ventana	
Mesa del comedor	
Alto de una silla	
Un zapato	
El palo de una escoba	
El ancho de la puerta	
Un cepillo de dientes	
Un libro	
Tu lápiz	



Recuerda. La cuarta es una unidad de medida no convencional

ANEXO 4 / SEMANA 13

Observa la imagen. ¿Cuántos pasos dio cada persona?



Responde: ¿Todos los pasos son iguales?

El juego de stop

Instrucciones: Juega con algunos miembros de tu familia al STOP, para ello sigue las siguientes indicaciones

1. Se dibuja en el suelo un círculo con un gis como el que se muestra en la imagen, se divide entre el número de personas que van a participar en él.
2. Cada uno elige el nombre de una fruta, un lugar o un animal sin que se repita.
3. Después cada uno pone su pie derecho dentro del recuadro que cada quien eligió y uno de los participante dirá la frase "declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es" y mencionara el nombre de la fruta, lugar o animal del compañero que eligió.
4. Todos saldrán corriendo, menos al que escogieron, él se pondrá en el centro y gritará la palabra stop y los demás participantes deberán quedar inmvilizados en el lugar al que llegaron.
5. El participante que esté en el centro, escogerá a alguno de sus compañeros para tratar de adivinar cuántos pasos son los que hay que dar para llegar a él.
6. Si atina gana un punto y si no lo gana el compañero que eligió.



Responde las siguientes preguntas

¿Los pasos de los participantes son del mismo tamaño?

MEZCLA DE COLORES

