



Secretaría
de Educación

Contigo Vamos

En Familia + también se aprende

CUADERNILLO DE REPASO

quinto de primaria



Secretaría
de Educación

Contigo Vamos

Querido padre de familia:

El cuadernillo de trabajo para el receso escolar, “En familia también se aprende”, tiene el propósito de ofrecer a tu hijo la oportunidad de reafirmar los conocimientos adquiridos a lo largo del ciclo escolar, o bien, aprender mejor aquello que no comprendió, a través de una serie de ejercicios divertidos, que además le permitirán desarrollar habilidades del pensamiento.

Este cuadernillo considera únicamente contenidos de las asignaturas de Español y Matemáticas de quinto grado de primaria, y para su realización se tomaron en cuenta dos aspectos importantes: los planes y programas de la SEP, y las valiosas sugerencias de maestros que están frente a grupo.



¿Cómo está organizado el cuadernillo de trabajo?

El cuadernillo está diseñado para 20 días de trabajo, y cuenta con una tabla donde se especifican las semanas, los días y los temas a tratar. Te recomendamos que tu hijo trabaje una asignatura por día, de lunes a viernes.

Para cada día de trabajo es necesario realizar cuatro sencillos pasos, los cuales se describen a continuación:

- | | | |
|---|--------------------------------|---|
| Paso 1 | Para empezar... | |
|  |→ | Este paso te ayudará a introducir a tu hijo en el tema con el que se va a trabajar. Va acompañado de Una breve explicación sobre los conceptos más importantes. |
| Paso 2 | ¡Manos a la obra! | |
|  |→ | Este paso incluye una serie de ejercicios para que tu hijo refuerce sus conocimientos sobre el tema. |
| Paso 3 | Verifica las respuestas | |
|  |→ | En este paso deberás revisar junto con tu hijo las respuestas de los ejercicios con el fin de que puedas valorar su progreso. Si deseas puedes consultarlas en www.seg.guanajuato.gob.mx |
| Paso 4 | El repaso final | |
|  |→ | En este paso podrás asegurarte de que tu hijo tenga claro los principales conceptos del tema, a través de preguntas sencillas. |

En el cuadernillo aparecerán los símbolos para cada paso, con los cuales podrás identificar la actividad a realizar.



Es importante que acompañes a tu hijo en los momentos en que utilice su cuadernillo, ya que tú serás la persona que guiará su trabajo.

Finalmente, queremos agradecerte por compartir, con entusiasmo, el compromiso por la educación de tu hijo.

CONTENIDO

Semana 1	Asignatura	Tema
Día 1 Lunes	Español	La biblioteca
Día 2 Martes	Matemáticas	Los números naturales, sus relaciones y operaciones
Día 3 Miércoles	Español	La carta
Día 4 Jueves	Matemáticas	Los números naturales, sus relaciones y operaciones
Día 5 Viernes	Español	El cuento

Semana 2	Asignatura	Tema
Día 6 Lunes	Matemáticas	Geometría
Día 7 Martes	Español	La entrevista
Día 8 Miércoles	Matemáticas	Geometría
Día 9 Jueves	Español	Ejercicio de lectura de comprensión
Día 10 Viernes	Matemáticas	Medición

Semana 3	Asignatura	Tema
Día 11 Lunes	Español	La historieta
Día 12 Martes	Matemáticas	Medición
Día 13 Miércoles	Español	El instructivo
Día 14 Jueves	Matemáticas	Tratamiento de la información
Día 15 Viernes	Español	El guión teatral

Semana 4	Asignatura	Tema
Día 16 Lunes	Matemáticas	Tratamiento de la información
Día 17 Martes	Español	Los anuncios
Día 18 Miércoles	Matemáticas	La predicción y el azar
Día 19 Jueves	Español	Ejercicio de lectura de comprensión
Día 20 Viernes	Matemáticas	La predicción y el azar

Ejercicios complementarios Español

Una breve explicación

La biblioteca es el lugar donde se colecciona, se organiza y se hace uso del acervo bibliográfico (libros). Una biblioteca está compuesta por diversas áreas, como son: área de Verifica, préstamo a domicilio, sala de lectura, hemeroteca, mapoteca, cubículos de trabajo, fotocopiado, entre otros. Para que una persona pueda solicitar el préstamo a domicilio es necesario que obtenga su credencial de la biblioteca.



Invita a tu hijo a que visiten la biblioteca más cercana al lugar donde viven. Asegúrate de preguntar qué requisitos se necesitan para obtener la credencial de préstamo a domicilio, de modo que posteriormente tu hijo pueda solicitar libros para realizar sus investigaciones.



- 1 Coloca una **X** en los documentos que en una biblioteca podrían solicitar para obtener la credencial de préstamo a domicilio.

- | | |
|--|---|
| ☐ Acta de nacimiento | ☐ Examen médico |
| ☐ Cartilla de vacunación | ☐ Pasaporte |
| ☐ Credencial de elector | ☐ Comprobante de domicilio |
| ☐ Certificado de estudios | ☐ Fotografía |

- 2 La biblioteca está compuesta por diversas áreas. Coloca en el paréntesis la letra que corresponda al área descrita.



- | | |
|-------------------------|---|
| A. Préstamo a domicilio | ☐ Es un espacio abierto donde los usuarios pueden verificar los libros. |
| B. Hemeroteca | ☐ En esta área puedes encontrar periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas de prensa escrita. |
| C. Fotocopiado | ☐ En esta área puedes encontrar mapas y diversos materiales cartográficos. |
| D. Mapoteca | ☐ Son espacios destinados al trabajo grupal o individual. |
| E. Cubículos de trabajo | ☐ En algunas bibliotecas es permitido reproducir los materiales en esta área. |
| F. Área de Verifica | ☐ En esta área puedes solicitar los libros para llevarlos a tu casa. |

- 3 De acuerdo a los siguientes datos del libro, llena la ficha de clasificación de libros.

ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS

De: LEWIS CARROLL (SEUD. DE CHARLES LUTWIDGE DODGSON)

Editorial:	EDITORIA Y DISTRIBUIDORA AZTECA
ISBN:	9786078014002
Edición	1ª
Formato	RUSTICO
Año:	2010
No. de páginas:	280
Idioma:	ESPAÑOL
País:	MEXICO

Apellido y nombre del o de los/as autores/as:
Título de la obra:
Año de edición:
Nombre de la editorial:
Nº de la edición:
Ciudad de edición:
Nº de páginas:



Verifica las respuestas.



¿Qué es una biblioteca? ¿Qué áreas la componen? ¿Qué datos incluye una ficha de clasificación de libros?

Una breve explicación

Con esta actividad los alumnos tomarán conciencia de que los números pueden comunicar diferentes cosas.



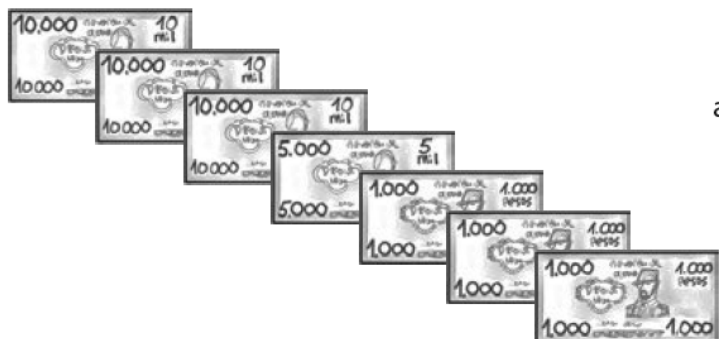
Reconocer los significados que adquieren los números dependiendo del contexto en el que se utilicen; leer, escribir y comparar números de hasta seis cifras; descubrir regularidades en series numéricas; resolver problemas que les permitan reflexionar sobre los principios de agrupamiento y posición del sistema decimal de numeración; representar de diferentes maneras un mismo número.



1. Relaciona las columnas correspondientes con una línea y agrega los nombres de los números que sobran.

Trescientos cuatro mil	45.000
Dos mil	340.000
Seiscientos veinte mil	2.000
Ciento ochenta y nueve mil	620.000
Cuarenta y cinco mil	405.000
	189.000
	304.000

1. Matías tiene esta cantidad de dinero.



a) Tengo \$ _____



b) Escribe con palabras la cantidad de dinero que tiene Matías:

2. Completa las secuencias que se presentan a continuación:

a) Esta secuencia es de 1.000 en 1.000.

	70.000			73.000	
--	--------	--	--	--------	--

b) Esta secuencia es de 10.000 en 10.000.

			110.000	120.000	
--	--	--	---------	---------	--

Agrega tres ceros a los números de la izquierda y en la columna derecha anota cómo se escribe.

Número	Agregando tres ceros se forma:	Se escribe
3	3.000	Tres mil
128	_____	_____
6	_____	_____
425	_____	_____
34	_____	_____
670	_____	_____
50	_____	_____
345	_____	_____
100	_____	_____

3. Escribe el número correspondiente a :

- a) Noventa y cinco mil _____
- b) Doscientos treinta y cuatro mil _____

4. Completa:

- a) $457.000 = \text{_____} + \text{_____} + \text{_____}$
- b) $27.000 = \text{_____} + \text{_____}$
- c) $300.000 + 40.000 + 2.000 = \text{_____}$

5 Realiza los siguientes ejercicios de sumas y resta.

Raúl compró 8 sobres con láminas, no tiene ninguna repetida y comienza a pegarlas en el álbum, pero se da cuenta que en vez de tener las 56 láminas esperadas sólo tiene 48.

- a) ¿Cuántas láminas pensaba Raúl que debía recibir por sobre?
- b) ¿Cuántas láminas por sobre recibió realmente Raúl?

El amigo de Raúl compró 9 sobres con 10 láminas cada uno.

¿Cuántas láminas debe recibir el amigo de Raúl?

6 Los números tienen orden

Escribe el símbolo mayor que (>), menor que (<) o igual, según corresponda a cada comparación.

- a) 15 es _____ que 17
- b) 75 es _____ que 57
- c) 92 es _____ que 89
- d) 50 es _____ que 55
- e) 874 es _____ que 758
- f) 195 es _____ que 233
- g) 306 es _____ que 305
- h) 547 es _____ que 598
- i) $123 + 3$ es _____ que $31 + 12$

7 Ordena de menor a mayor los siguientes números de cada serie

a) 375.09 375.9 375.009 9003.0009 375.85 00.64

b) 562.23 9385.0002 52.65 7.253 81000 67.89999

8 Anota un número que cumpla con cada relación

_____ > 741

_____ > 193

_____ < 406

_____ < 608



Verifica las respuestas.



Propicien que en familia hagan comentarios sobre qué otros usos se les da a los números.

Día 3 Miércoles La carta

Una breve explicación

Una carta es un medio para comunicarnos por escrito con una persona que se encuentra lejos. La carta puede ser *formal*, si se trata de un asunto oficial o de negocios, e *informal*, cuando se dirige a un amigo o familiar. Para poder enviar una carta el sobre debe contener los datos del remitente (persona que la envía) y del destinatario (persona que la recibe).



Cuéntale a tu hijo que cuando tú eras joven, comúnmente utilizabas la carta como medio para comunicarte con las personas que estaban lejos, porque las extrañabas o porque querías tener noticias de ellas. Hazle notar que hoy ya no es muy común que se envíen cartas porque ahora las personas utilizan el correo electrónico.



- 1 Escribe una carta a un amigo(a), utilizando el siguiente formato. Coloca sobre las flechas el nombre de cada parte que se señala.

1	→	_____
2	→	_____
3	→	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
4	→	_____
5	→	_____

- 2 Llena el sobre con los datos de tu amigo (destinatario) y con tus datos (remitente). Los datos que debe contener de ambas personas, son: nombre, dirección completa, C.P., ciudad, estado, país.

_____ (Remitente)

(Destinatario)

Frente del sobre



Verifica las respuestas.



¿Qué es una carta? ¿Para qué sirve? ¿Cuáles son los datos que debe llevar el sobre para enviarla?

SEMANA 1

Día 4 Jueves Los números naturales



1 Completa las siguientes series.

321	322							
-----	-----	--	--	--	--	--	--	--

				425	426			
--	--	--	--	-----	-----	--	--	--

							528	529
--	--	--	--	--	--	--	-----	-----

2 Ubica los dígitos donde corresponde:

Número	Unidad de millar	Centena	Decena	Unidad
58				
168				
451				

3 Completa la tabla ubicando los dígitos en distinto orden:

3	7	9	=	379	739	937	973	793	397
2	5	8	=						
1	4	7	=						
7	6	3	=						

4 Resuelve las siguientes sumas de decimales

Lee primero

1. Se colocan los números en columna, haciendo coincidir las unidades con las unidades, las décimas con las décimas, etc.
2. Se realiza la suma.
3. Se coloca la coma en el resultado, separando la parte entera de la parte decimal.

...DU dcm

Fíjate.

Si queremos sumar: $15,4 + 6,32 + 7,354$

Lo haremos así: →



15,4
6,32
7,354
29,074

5 Resuelve las siguientes restas de decimales:

$$797,18 - 221,3 =$$

UM	C	D	U	d	c	m

$$285,53 - 4,236 =$$

UM	C	D	U	d	c	m

¡Fíjate!
que tienes que colocar
Las centésimas
con las centésimas



$$972 - 85,179 =$$

UM	C	D	U	d	c	m

$$391,7 - 55,363 =$$

UM	C	D	U	d	c	m

a) 45862.14

b) 231.300

c) 754.45

d) 90.2114

$$- 13232.3$$

$$- 158.200$$

$$- 200.11$$

$$- 45.1112$$

6 Encuentra el número que falta para completar la suma:

1 a. $___ + 0.44 = 1.34$

1 b. $___ + 0.4 = 0.7$

2 a. $0.6 + ___ = 1.5$

2 b. $___ + 0.41 = 1.11$

3 a. $0.9 + ___ = 1$

3 b. $0.57 + ___ = 1.17$

4 a. $0.05 + ___ = 0.65$

4 b. $___ + 0.9 = 1.2$

5 a. $___ + 0 = 0.2$

5 b. $0.4 + ___ = 0.6$

6 a. $\underline{\hspace{1cm}} + 0 = 0.43$

6 b. $\underline{\hspace{1cm}} + 0.8 = 1.2$

7 a. $0.1 + \underline{\hspace{1cm}} = 0.5$

7 b. $0.8 + \underline{\hspace{1cm}} = 0.83$

8 a. $0.99 + \underline{\hspace{1cm}} = 1.79$

8 b. $0.63 + \underline{\hspace{1cm}} = 1.13$

9 a. $0.4 + \underline{\hspace{1cm}} = 1.2$

9 b. $0.9 + \underline{\hspace{1cm}} = 1.7$

10 a. $0.9 + \underline{\hspace{1cm}} = 0.9$

10 b. $\underline{\hspace{1cm}} + 0.1 = 0.78$



Verifica las respuestas.



A través de preguntas sencillas asegúrate de que tu hijo tenga claro el procedimiento para sumar y restar números decimales.

Una breve explicación

Un cuento es un texto en el que se narran hechos fantásticos o imaginarios. El cuento se compone de tres partes: 1) introducción o planteamiento: es la parte inicial de la historia, donde se presentan los personajes y sus propósitos; 2) nudo: es la parte donde suceden los hechos más importantes; 3) desenlace o final: es la parte donde se suele dar el clímax (el momento más intenso de la narración), la solución a la historia y el fin de la narración.



Invita a tu hijo a que juntos realicen la lectura en voz alta de un cuento.

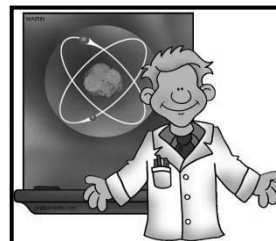
Aquí te damos algunas recomendaciones para que juntos disfruten más la lectura:

- Realiza cambios en la voz de acuerdo a los distintos momentos de la narración: emoción, suspenso, sorpresa...
- Encuentra tu propio ritmo para la lectura. Lee lentamente, disfrutando las palabras.



1 A partir de las imágenes, realiza la narración de un cuento.

Un día,



Entonces,

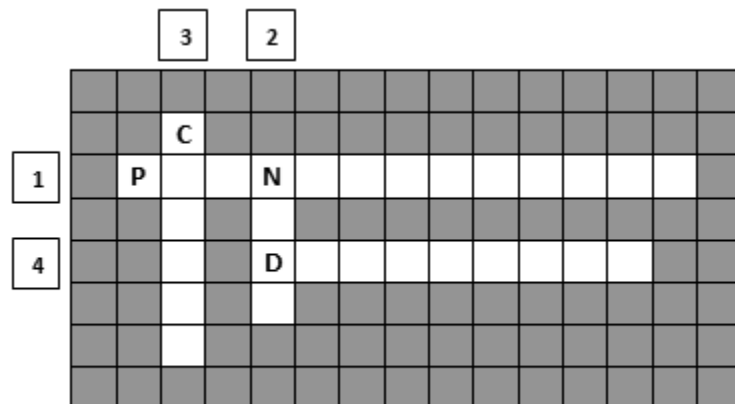


Finalmente,



2 Completa el siguiente crucigrama de las partes del cuento.

1. Es la parte inicial de la historia, donde se presentan los personajes y sus propósitos.
2. Es la parte donde suceden los hechos más importantes.
3. Es el momento más intenso de la narración.
4. Es la parte donde se suele dar el momento más intenso de la narración, la solución a la historia y el fin de la narración.



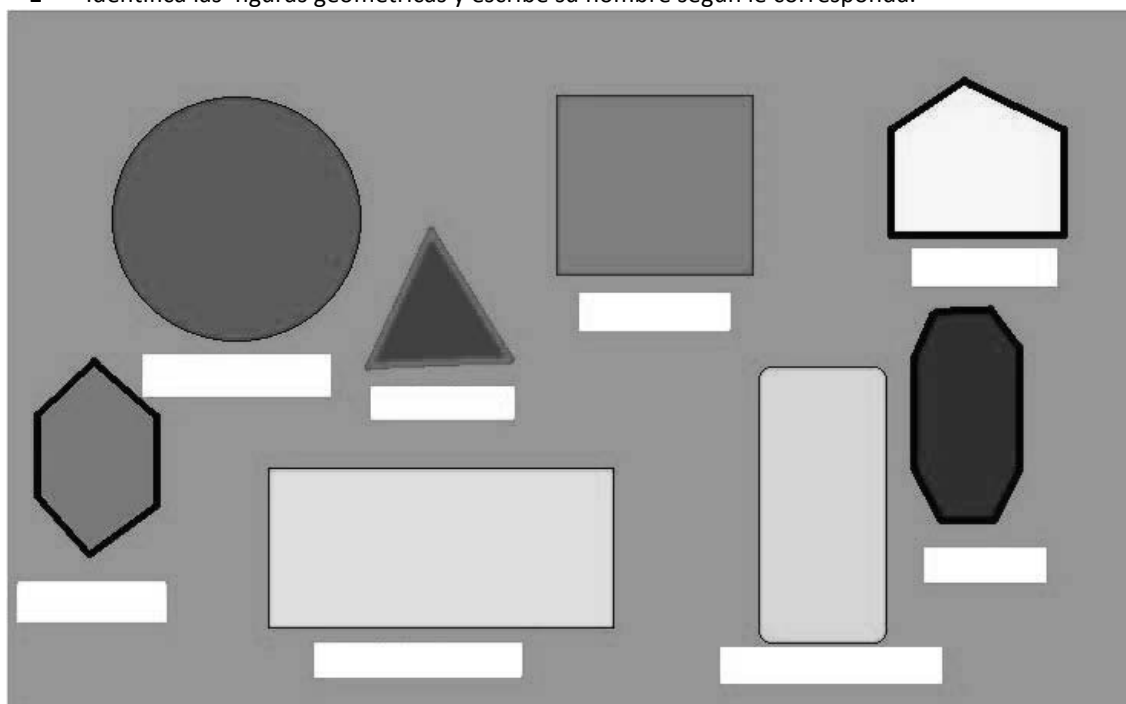
Verifica las respuestas.



¿Qué es un cuento? ¿Cuáles son las partes que lo componen?



1 Identifica las figuras geométricas y escribe su nombre según le corresponda.



círculo	Triángulo	Octágono	Rectángulo
Rectángulo	Cuadrado	Pentágono	Hexágono

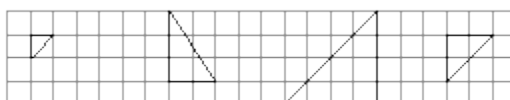
2 Áreas en papel cuadriculado

Encuentra el área de las siguientes regiones, sabiendo que cada cuadrito es de 1 cm cuadrado.



Comenta a tus papás tus procedimientos.

3. Determina el área de los triángulos rectángulos, comenta tus procedimientos para calcularla.

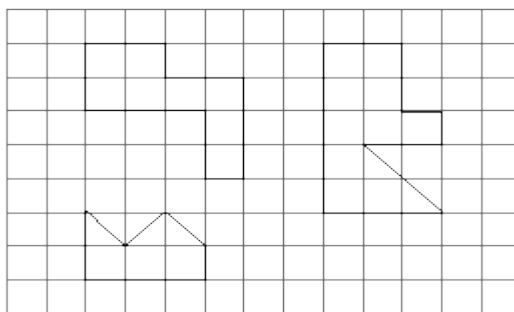


Forma cuadrados o rectángulos a partir de cada triángulo. Compara el área de cada triángulo con el área del rectángulo o cuadrado que se formó a partir de él. Explica la relación que existe entre ambas áreas.

3 Cálculo de áreas diversas

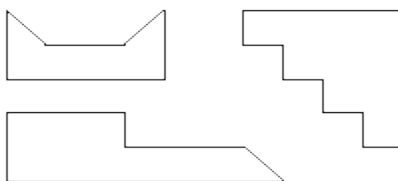
Calcula el área de figuras como las siguientes:

a) Dibujadas en papel cuadriculado de 1 cm:



Compara los procedimientos utilizados y las respuestas.

b) En papel blanco:



☐ Busca al menos un procedimiento para calcular el área y el perímetro de cada una de ellas.

☐ Comparte los procedimientos y elige el que te parezca más conveniente, más rápido y divertido.



Verifica las respuestas.



Verifica que tu hijo tenga la noción de construcción de polígonos y mejore su percepción geométrica mediante la clasificación de diversas figuras.

SEMANA 2

Día 7 Martes La entrevista

Una breve explicación

Una entrevista es un diálogo entre dos o más personas: el entrevistador, que interroga, y el entrevistado, que contesta; y tiene como finalidad la obtención de información. La entrevista consta de tres etapas: presentación, cuerpo y cierre.



Pregunta a tu hijo que si él tuviera la oportunidad de entrevistar a un personaje famoso, ¿a quién entrevistaría? ¿Por qué? ¿Qué información le gustaría conocer de ese personaje?



1 Juega **Ahorcado** para encontrar las partes de la entrevista.

En esta etapa se realiza la presentación del personaje, en la cual se da a conocer datos de su personalidad y el motivo por el cual se le entrevista.

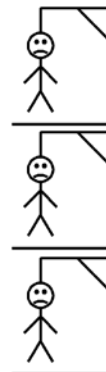
P _ _ _ _ _

Esta etapa está conformada por preguntas y respuestas para obtener información.

C _ _ _ _ _

En esta etapa se realiza un resumen de lo más destacado, se obtienen conclusiones y se agradece al entrevistado.

C _ _ _ _ _



2 Elige a una persona para entrevistarla y escribe cinco preguntas para que te las conteste.

Nombre del entrevistado: _____

Pregunta 1 _____

Respuesta _____

Pregunta 2 _____

Respuesta _____

Pregunta 3 _____
Respuesta _____

Pregunta 4 _____
Respuesta _____

Pregunta 5 _____
Respuesta _____

- 3** Una vez que hayas realizado la entrevista, elabora un breve informe utilizando la información obtenida.



Verifica las respuestas.



¿Qué es una entrevista? ¿Cuál es su función? ¿Cómo se le llama a las personas que intervienen en ella?
 ¿Cuáles son las etapas que la componen?

Una breve explicación

Con esta actividad tu hijo tomará conciencia de analizar la noción que el ha construido acerca de los polígonos y desarrollará su percepción geométrica mediante la clasificación de diversas figuras.



Platica con tu hijo para te cerciores si tiene claro el concepto de figura geométrica, cuáles son las condiciones que determinan si una figura es o no un polígono



- 1 Sigue las instrucciones.

Dibuja los ejes de simetría en las siguientes letras e indica si es eje vertical u horizontal.

W

E

T

Y

U

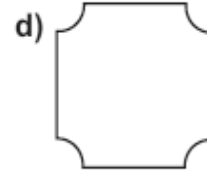
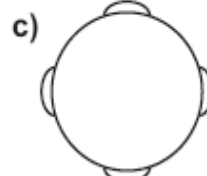
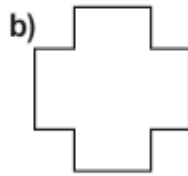
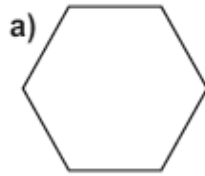
D

C

V

- 2 Sigue las instrucciones:

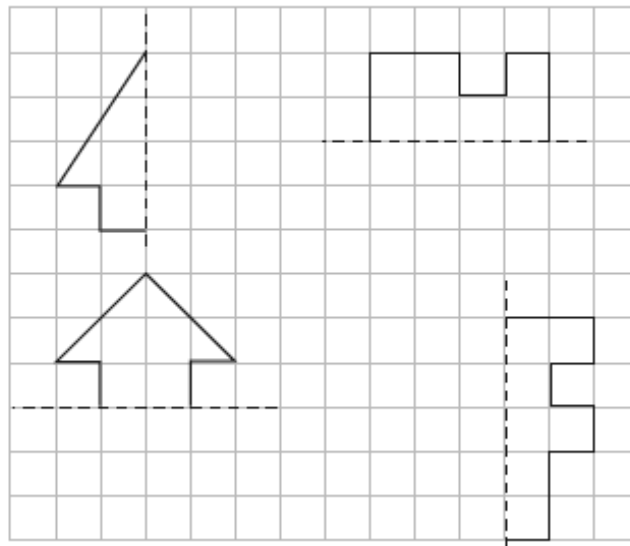
Dibuja con color rojo los ejes de simetría de las siguientes figuras y responde.



¿En cuál de las figuras encontraste más ejes de simetría?.....

- 3 Sigue las instrucciones.

Completa las figuras de manera que sean simétricas.

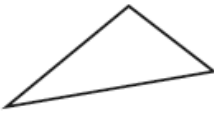


4 Sigue las instrucciones

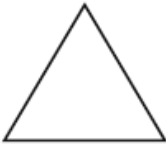
Dibuja los ejes de simetría en los siguientes triángulos y luego clasifícalos



Triángulo isósceles



Triángulo escaleno



Triángulo equilátero

a) El o los triángulos que no tienen ejes de simetría:

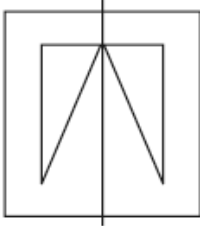
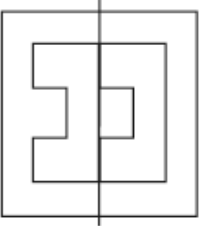
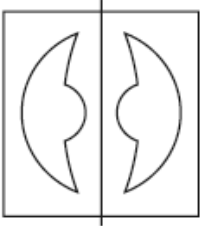
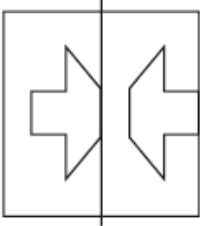
b) El o los triángulos que tienen un eje de simetría:

c) El o los triángulo que tienen dos ejes de simetría:

d) El o los triángulo que tienen tres ejes de simetría:

5 Encuentra los ejes de simetría

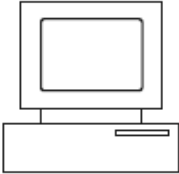
Pinta naranja, las figuras que son simétricas, según su eje de simetría.

6 Encuentra la figura que no es simétrica

La figura no simétrica es:








Verifica las respuestas.



Pide a tu hijo que realice el siguiente ejercicio de lectura de comprensión.



Leyenda de los Temblores

Por estas tierras se cuenta que, hace mucho tiempo, hubo una serpiente de colores, brillante y larga. Era de cascabel y para avanzar arrastraba su cuerpo como una víbora cualquiera. Pero tenía algo que la hacía distinta a las demás: una cola de manantial, una cola de agua transparente.

Sssh, sssh... la serpiente avanzaba. Sssh,sssh... la serpiente de colores recorría la tierra. Sssh,sssh... la serpiente parecía un arcoiris juguetero, cuando sonaba su cola de maraca. Sssh,sssh...

Dicen los abuelos que donde quiera que pasara dejaba algún bien, alguna alegría sobre la tierra.

Sssh,sssh... ahí iba por montes y llanos, mojando todo lo que hallaba a su paso. Sssh,sssh... ahí iba por montes y llanos, dándoles de beber a los plantíos, a los árboles y a las flores silvestres. Sssh,sssh... ahí iba por el mundo, mojando todo, regando todo, dándole de beber a todo lo que encontraba a su paso.

Hubo un día en el que los hombres pelearon por primera vez y la serpiente desapareció. Entonces hubo sequía en la tierra.

Hubo otro día en el que los hombres dejaron de pelear y la serpiente volvió a aparecer. Se acabó la sequía, volvió a florecer todo. Del corazón de la tierra salieron frutos y del corazón de los hombres brotaron cantos.

Pero todavía hubo otro día en el que los hombres armaron una discusión grande, que terminó en pelea. Esa pelea duró años y años. Fue entonces cuando la serpiente desapareció para siempre.

Cuenta la leyenda que no desapareció, sino que se fue a vivir al fondo de la tierra y que ahí sigue. Pero, de vez en cuando, sale y se asoma. Al mover su cuerpo sacude la tierra, abre grietas y asoma la cabeza. Como ve que los hombres siguen en su pelea, sssh... ella se va; sssh,sssh... ella regresa al fondo de la tierra; sssh, sssh... ella hace temblar... ella desaparece.

Leyenda popular

1 Responde usando verdadero (V) o falso (F), según corresponda.

- La leyenda trata sobre una serpiente marina de colores, brillante y larga. ()
La leyenda dice que cuando la serpiente desaparecía había sequía en la tierra. ()
La leyenda dice que cuando la serpiente mueve su cuerpo, sacude la tierra y tiembla. ()

2 ¿Qué podrían hacer los hombres para que la serpiente saliera de su escondite para siempre?

3 ¿Qué otro título pondrías a la leyenda?



Verifica las respuestas.

Día 10 Viernes

La medida



¡Reunión urgente!

El Rey león llamó a los animales a una reunión en forma urgente para solucionar entre todos un grave problema. Calcula, siguiendo el camino, la cantidad de pasos que dio cada animal para llegar a tan importante reunión.

1 ¿Quién llegó primero? Ordena conforme fueron llegando.

The maze consists of several paths leading from the lion to the animals. The paths and their associated math problems are as follows:

- Mouse Path (Top Left):**
 - Start: $4 + 7 + 8 - 4 \times 2$
 - Turn Right: $9 + 7 \times 4 + 8 - 9$
 - Turn Left: $4 - 8 + 6 \times 7$
 - Turn Right: $3 - 8$
 - Turn Left: $4 - 2$
 - End: Mouse
- Chicken Path (Top Right):**
 - Start: $9 + 2$
 - Turn Left: $8 - 7$
 - Turn Left: 7×1
 - Turn Left: $8 + 7$
 - Turn Left: $7 + 4$
 - End: Chicken
- Grasshopper Path (Bottom Left):**
 - Start: $2 + 4$
 - Turn Left: $1 - 9$
 - Turn Left: $3 + 1$
 - Turn Left: $6 + 4$
 - Turn Left: $3 - 7$
 - End: Grasshopper
- Giraffe Path (Bottom Right):**
 - Start: $2 + 5$
 - Turn Left: $5 - 4 \times 9$
 - Turn Left: $5 + 3$
 - Turn Left: $4 \times 7 + 8 - 5$
 - Turn Left: $8 + 3 - 3 - 5 + 6$
 - Turn Left: $3 \times 4 + 8 + 9 + 6$
 - End: Giraffe

2 Encierra con un círculo la medida que mejor completa cada oración:

Tu brazo mide casi 1 _____ de largo... cm dm m

Tu dedo índice mide casi 1 _____ de ancho.... cm dm m

La mano de un adulto mide casi 1 _____ de ancho.... cm dm m

Completa en qué unidad se midió cada objeto (m, cm, mm)

Un sobre midió 1 de ancho

Un auto midió unos 3..... de largo

Un zapato de una persona adulta midió 3..... de largo

Una ventana midió unos 2 de largo

Una moneda de 100 pesos midió unos 3 en su parte más ancha

Un cachorro de perro midió unos 3..... de largo

3 Observa los siguientes dibujos y descríbelos

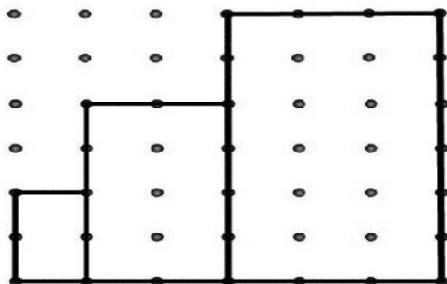


a) ¿Qué se podría decir de la niña de la izquierda en relación con la casa?

b) ¿Y de la niña de la derecha?

c) ¿En cuál de los dos casos les parece que el dibujo es "más proporcionado"? ¿Por qué?

d) Investiga sobre ciertas relaciones que existen, en general, entre las partes del cuerpo humano de una persona adulta.



Estos rectángulos son semejantes: tienen la misma forma, aunque tienen distinto tamaño.

¿Encuentras alguna relación entre sus lados y sus ángulos?

Escribe y explica tu respuesta



Explica tu respuesta

Las fotografías son reproducciones de la realidad a tamaño reducido.

La altura de la casa en la fotografía es de 4 centímetros. Su altura real es de 4 metros.

La altura del árbol de la izquierda, en la fotografía, es de 2 cm. ¿Cuál será su altura real?

altura en fotografía	altura real
4 cm	4 m
2 cm	?



Verifica las respuestas.

Una breve explicación

La historieta es una serie de dibujos, con texto o sin él, que trata algún tema cómico, dramático, fantástico o de aventuras. Puede ser una simple tira, una página completa o un libro.



Platica con tu hijo sobre alguna historieta famosa de tus tiempos. Cuéntale cuáles eran los personajes principales y qué temática trataba.



- 1 Describe la siguiente escena (incluye rasgos físicos y estado de ánimo de los personajes).

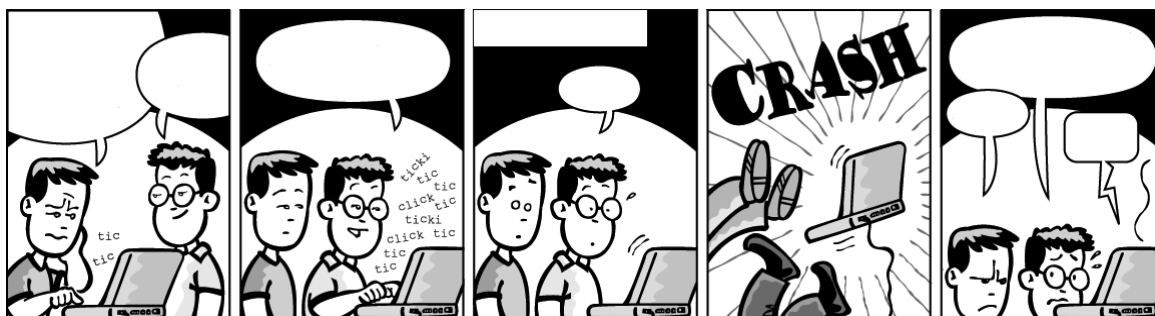


- 2 Coloca en el paréntesis el número correspondiente a cada elemento de la historieta.

- () **Viñeta.** Es el recuadro en el que se coloca a los personajes de la historieta.
- () **Dibujo.** Representa el ambiente donde se desarrolla la historia (escenario).
- () **Globo.** Es el espacio donde se escribe lo que dicen o piensan los personajes.
- () **Cartela.** Es lo que dice el narrador para apoyar el desarrollo de la historia (se escribe en un recuadro rectangular en la parte superior de la viñeta).
- () **Onomatopeya.** Es la representación del sonido. Ejemplo, zzzz (dormido).



3 Escribe los diálogos de esta historieta.



Verifica las respuestas.



¿Qué es una historieta? ¿Cuáles son los elementos que la componen?

Día 12 Martes Geometría



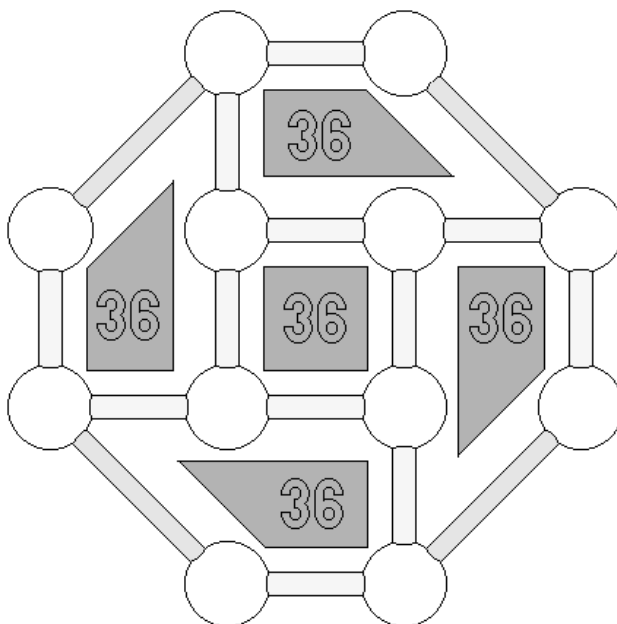
- 1 Averigua sobre envases de productos, objetos, construcciones, etc. que tengan forma de prisma recto o de pirámide y dibújalos.
- 2 Escoge diferentes objetos, incluyendo prismas rectos y pirámides.
 - Dibuja en hojas blancas las caras de cada uno de ellos y escribe tus conclusiones en cuanto a formas y cantidad.
 - Establece asociaciones entre las caras en cuanto a forma y cantidad. Por ejemplo, en un mismo cuerpo: cuántas caras son cuadradas.
 - Elaboran una tabla para registrar los datos obtenidos. Por ejemplo:

3 Analiza la tabla a partir de preguntas como las siguientes:

				
	1			
				
				
				
				

- ¿Cuál tiene más caras triangulares?
- ¿Cuáles tienen más de 2 caras triangulares?
- ¿Cuáles no tienen ninguna cara triangular?
- Redacta algunas semejanzas y diferencias entre prismas y pirámides

4 Juego Geométrico



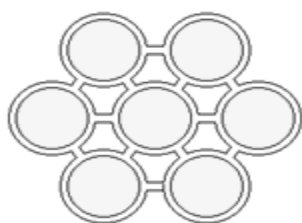
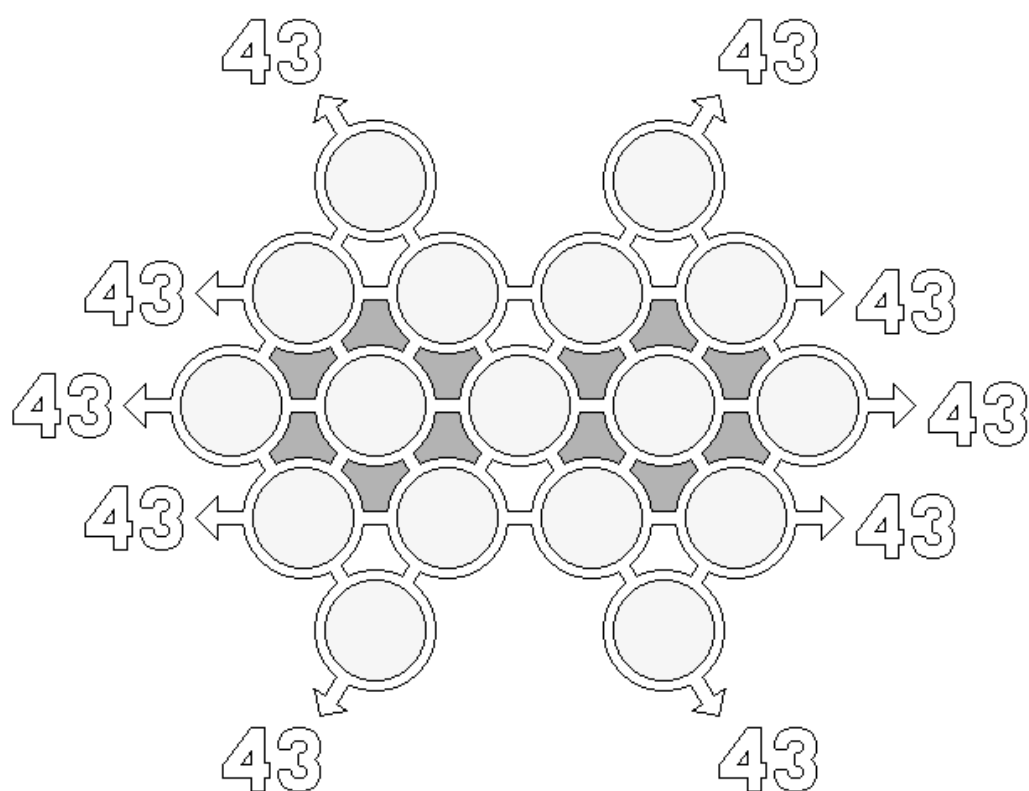
Serie Numérica: [1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12]

Ubica los numerales del 1 al 12, uno en cada esfera y sin repetirlos, del tal manera que adicionados en forma trapezoidal y cuadrangular, las 5 sumas sean iguales. Este juego tiene varias soluciones. Encuéntralas.



5 Juego geométrico

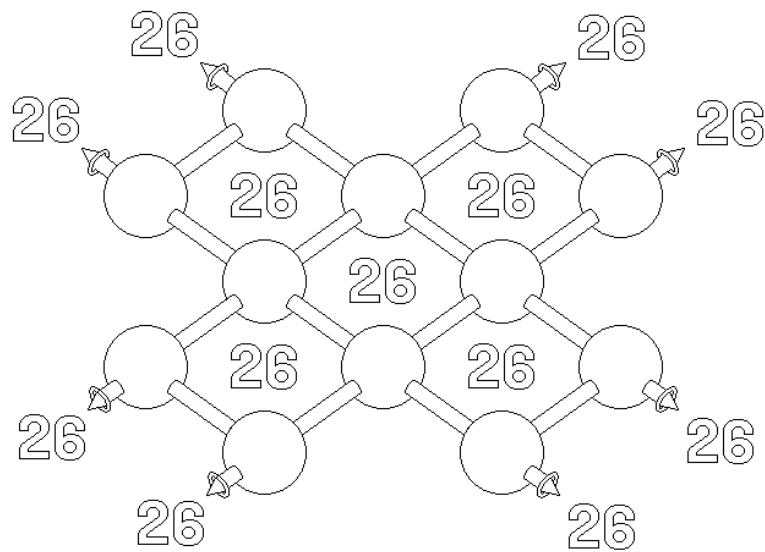
Si observas con atención, verás que se trata de dos rombos Interceptados. El juego consiste en ubicar los numerales del 1 al 17, uno en cada círculo y sin repetirlos, de tal manera que sumados en forma lineal las sumas sean: "43".



6 Juego geométrico



¡Qué fantástico!: Todo suma "26" las adiciones lineales y por cada rombo son idénticas. Los numerales del [1 al 12] han sido distribuidos de tal forma, que las sumas sean iguales. En este caso "26" ¡¡¡¡ Jugemos!!!!

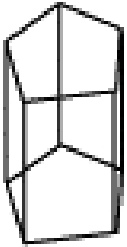
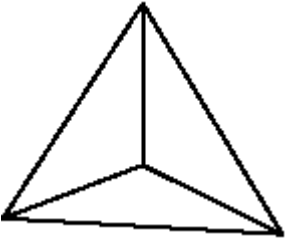


Comprueba en este esquema las igualdades de las adiciones respectivas. Identificando los rombos de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. Habrá otra solución.

Adición de Rombos				
26	26	26	26	26

Adiciones lineales			
26	26	26	26

7 Completa este cuadro:

Cuerpo geométrico	¿Prisma o pirámide?	¿Cuántas caras tiene?	¿Cuántas aristas tiene?	¿Cuántos vértices tiene?
				
				
				
				



Verifica las respuestas



Conocer las características principales de triángulos, cuadriláteros, polígonos y prismas.

Día 13 Miércoles El instructivo

Una breve explicación

Un instructivo es un escrito que contiene una serie de indicaciones muy precisas y organizadas para que una persona pueda llevar a cabo determinadas actividades lo mejor posible.



Platica con tu hijo sobre alguna ocasión en la que hayas utilizado un instructivo, ya sea para aprender a utilizar o armar un aparato, para saber cómo jugar un juego de mesa, para preparar un postre u otro alimento, etc. Haz énfasis en las ventajas de utilizar los instructivos.



- 1 Elabora *masa moldeable casera* siguiendo las instrucciones de la receta.

Ingredientes

- 2 tazas de harina de trigo.
- 1/2 taza de sal de mesa.
- 3/4 de taza de agua.
- 2 cucharaditas de aceite para cocinar.
- 1 cucharadita de pintura vegetal.
- 1 molde hondo para preparar la masa moldeable.

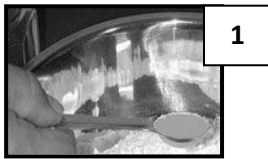
Preparación

1. Mezcla en un molde la harina, la sal y la pintura vegetal.
2. Vierte agua poco a poco hasta que consigas una consistencia homogénea (no debe quedar ni aguada, ni seca).
3. Cuando la masa se pueda unir sin desquebrarse, agrega las dos cucharadas de aceite para humectarla.
4. Forma bolitas con la masa moldeable.

Sugerencia

Puedes conservar la masa metiéndola en el refrigerador dentro de una bolsa de plástico.

2 Coloca en el paréntesis el número de la imagen que corresponda a cada paso de la receta.



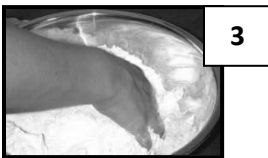
() Forma bolitas con la masa moldeable.

() Cuando la masa se pueda unir sin desquebrajarse, agrega las dos cucharadas de aceite para humectarla.

() Vierte agua poco a poco hasta que consigas una consistencia homogénea (no debe quedar ni aguada, ni seca).



() Mezcla en un molde la harina, la sal y la pintura vegetal.



3 Contesta estas sencillas preguntas.

a) ¿Qué es un instructivo?

b) ¿Para qué tipo de actividades puedes utilizar un instructivo?



Verifica las respuestas.

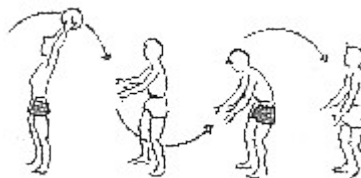


¿Qué es un instructivo? ¿Por qué es importante utilizarlo?

Día 14 Jueves Tratamiento de la información



1 Jugando con la pelota

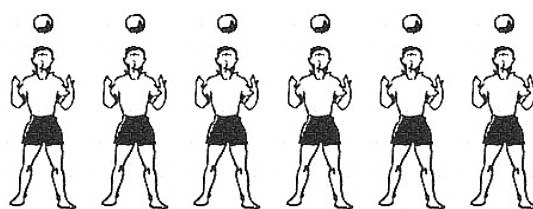


Mario José Juan Raúl

- Mario pasa la pelota a _____ por arriba.
- José pasa la pelota a _____ por abajo.
- Juan pasa la pelota a Raúl por _____
- José recibe la pelota de _____ por _____
- Raúl recibe la pelota de _____ por _____
- Pasan la pelota por arriba _____ y _____
- Al final se queda con la pelota _____

2 Los futuros goleadores

Esta es una competencia para saber quién domina más tiempo el balón con la cabeza.

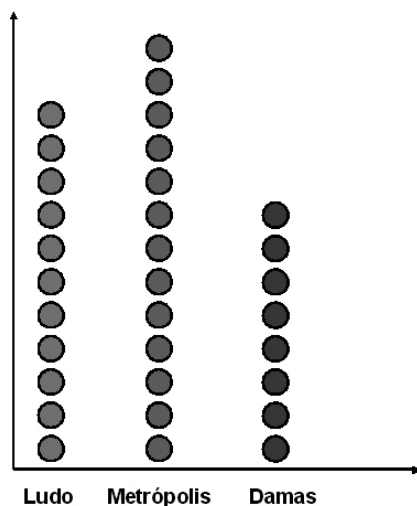


Pedro Ricardo Tomás Jorge Cristian Mario

- Ricardo está entre _____ y _____
- Tomás está entre _____ y _____
- Entre Jorge y Mario está _____
- Entre Ricardo y Jorge está _____
- Entre Tomás y Mario están _____ y _____
- ¿Cuánto dominas tú, con la cabeza? _____
- ¿Cuánto crees que puede dominar un futbolista? _____

3 Gráficos

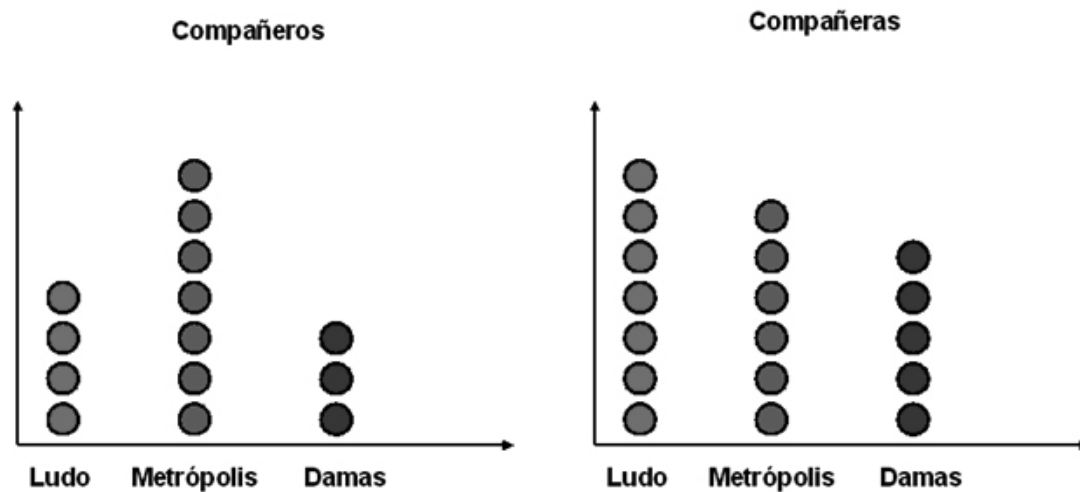
Pablo y Virginia preguntaron a sus compañeros y compañeras: ¿A qué prefieres jugar: ludo, damas o metrópolis? Luego hicieron un gráfico llamado **pictograma** con los resultados obtenidos, donde cada círculo representa la elección de un compañero:



Observemos el gráfico y respondamos:

- ¿Cuál es el juego más elegido?
- ¿Cuál es el juego menos elegido?
- ¿Qué diferencia hubo entre el juego que más gustó y el que menos gustó?

Luego Pablo separó las preferencias en compañeros y compañeras, y obtuvo los siguientes pictogramas:



- ¿Cuál es el juego más elegido por las compañeras de Pablo?
- ¿Cuál es el juego menos elegido por los compañeros de Pablo?



Verifica las respuestas



Comenta con tu hijo cómo de una ilustración o gráfica puede obtener diversas informaciones.

Una breve explicación

El guión teatral o libreto es un escrito que contiene una historia para ser representada. Se compone de:

- a) Parlamentos, que son los diálogos de los personajes.
- b) Acotaciones, que son instrucciones sobre cómo debe hacerse la obra (aparecen entre paréntesis).
- c) Escenografía, que comprende todos los materiales para decorar el escenario.



Platica a tu hijo sobre alguna obra de teatro a la que hayas asistido o de la que hayas escuchado hablar. Pregúntale, ¿será difícil interpretar a un personaje en una obra? ¿Cómo le harán los actores para aprenderse sus diálogos? ¿Serán importantes los ensayos para la puesta en escena de un guión teatral?



- 1 Anota en la columna de la izquierda la letra que corresponda a la definición de cada elemento del guión teatral.

- | | |
|-------------------|---|
| () Guión teatral | a) Escrito que contiene una historia para ser representada. |
| () Acotaciones | b) Comprende la decoración del escenario para la puesta en escena. |
| () Escenografía | c) Son instrucciones del guionista sobre cómo debe hacerse la obra. |
| () Parlamentos | d) Son los diálogos que deben ser dichos y actuados por los personajes. |

- 2 Lee el fragmento del guión teatral *El cuento loco* y contesta las preguntas.

Narrador Y ahora les voy a contar el cuento de Caperucita Roja. Había una vez una pequeña niña que...

Blancanieves ¡Socorro! ¡Necesito que alguien me ayude!

Narrador Pero, ¿qué es esto? Y tú, ¿quién eres?

Blancanieves Soy Blancanieves y mi madrastra me persigue. Quiere deshacerse de mí. Entonces yo...

Narrador Espera. Yo soy el narrador y estoy contando el cuento de Caperucita Roja. Me parece que estás en el cuento equivocado, pero de todos modos te ayudaré. Por allí encontrarás una casita. Métete en ella para que tu madrastra no te encuentre.

Blancanieves ¡Oh, gracias! (Se dirige a la casita y golpea la puerta varias veces).

Tres cerditos ¿Quién está afuera haciendo semejante ruido?



Blancanieves Soy yo, Blancanieves. Por favor, sálvenme enanitos. Mi madrastra me persigue. (La puerta se abre). Pero ustedes no son los enanitos, ¿quiénes son?

Tres cerditos Somos los Tres cerditos y estamos ocultándonos del lobo feroz. ¡Entra! Te protegeremos de tu madrastra. (De pronto aparece Caperucita Roja).

Caperucita Roja (Canturreando) Sha, la, la, la... Sigo el camino a casa de mi abuelita...

Narrador ¡Espera! Todavía no es tu turno para aparecer en escena. Regrésate y espera tu turno. (Caperucita Roja se dirige hacia un costado del escenario). Mmm, ¿por dónde iba? Ah, sí... Caperucita Roja era...

a) Escribe la primera acotación que aparece en el guión teatral.

b) Escribe el primer parlamento de los Tres cerditos.

c) ¿Cuál es el título del guión teatral?

d) Dibuja la escenografía que utilizarías para la puesta en escena de este guión teatral.



Verifica las respuestas.



¿Qué es un guión teatral? ¿Cuáles son los elementos que lo componen?

Día 16 Lunes Tratamiento de la información



1 Juego favorito.

Pablito quiere saber qué juego es el preferido de los niños y niñas de su edad. Reunió datos y los agrupó en la siguiente tabla.

Juego	Cantidad de niños
Pelota	25
Autos	70
Muñecas	60
Saltar cuerda	70
Ronda	40

Marca la respuesta que creas correcta.

¿Qué título sería más acertado?

- a. Juegos de niños durante el año
- b. Juegos menos jugados por los niños y niñas
- c. Juegos preferidos por niños y niñas

¿Cuál es el juego que menos agrada?

- a. Pelota
- b. Cuerda
- c. Autos

¿Cuántos niños/as escogieron autos?

- a. 30
- b. 70
- c. 60

¿Cuántos niños/as (en total) escogieron muñecas o pelotas?

- a. 85
- b. 25
- c. 60

¿Cuántos niños/as escogieron saltar la cuerda?

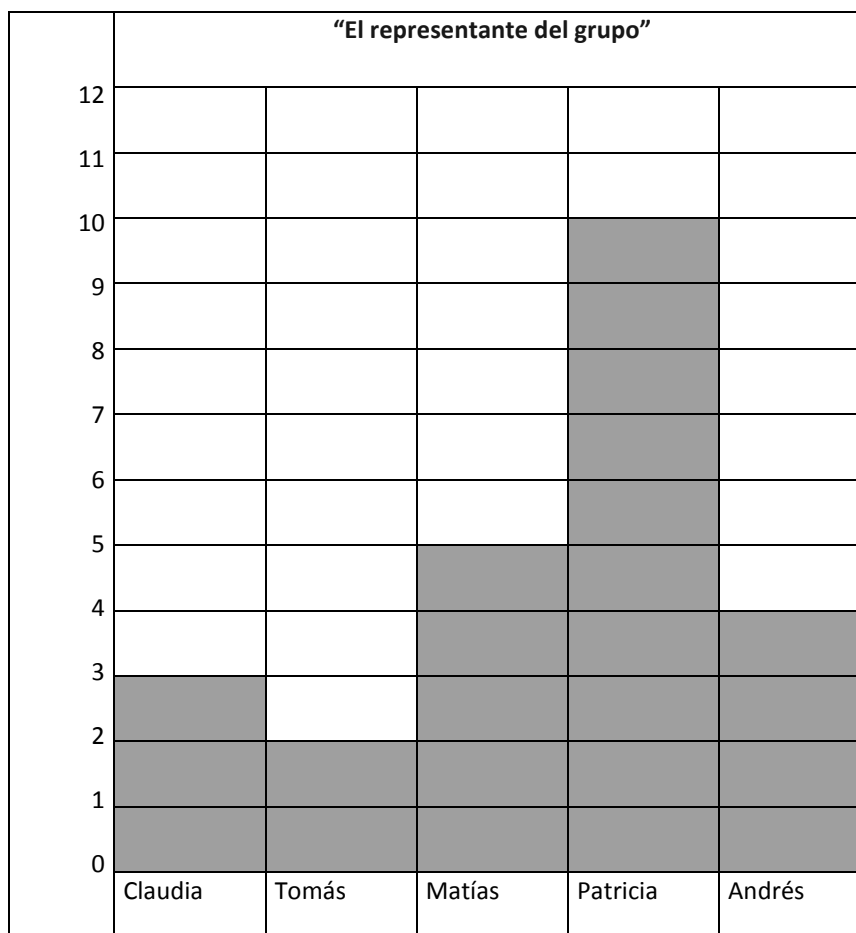
- a. Más de 50 y menos de 60
- b. Más de 50 y menos de 100
- c. Menos de 50.

Por jugar a la pelota votaron 5 niñas. ¿Cuántos niños votaron entonces por esta opción?

- a. 25
- b. 20
- c. 30

2 Las votaciones

En el salón de Karla, se hicieron votaciones para elegir al representante de grupo. Los datos los reunieron en la siguiente gráfica.



En base a la información de la gráfica, responde lo siguiente:

- ¿Quién ganó las votaciones?
- ¿Quién obtuvo menos votos?
- ¿Quién obtuvo la mitad de votos que Patricia?
- ¿Quién tuvo más votos, los hombres o las mujeres?



Verifica las respuestas



Comenta con tu hijo cómo de una ilustración o gráfica puede obtener diversas informaciones.

Una breve explicación

Un anuncio es un mensaje destinado a dar a conocer un producto, servicio o evento al público. Los anuncios pueden ser de diferentes tipos: visuales (carteles o espectaculares); auditivos (anuncios en radio); o audiovisuales (anuncios en televisión, también llamados *comerciales*).



Pide a tu hijo que cuando vayan en el carro, o caminando, observe los carteles o espectaculares que están en la calle. También pídele que escuche los anuncios que presentan en la radio y que vea los anuncios que presentan en la televisión. Después pregúntale, ¿cuál cartel de la calle te llamó más la atención? ¿Por qué? ¿En la radio y en la televisión presentan anuncios sobre temas parecidos? ¿Prefieres escuchar los anuncios en la radio o verlos en la televisión?



1 Observa los siguientes carteles y contesta lo que se te pide.



¿Qué tiene de especial este *hot-dog*?

¿Qué te quiere transmitir este cartel?

¿A quién estará dirigido?



¿Qué observas en este cartel?

¿Qué te da a entender la frase que incluye este cartel?



¿Te gusta este anuncio? ¿Le agregarías algo?

¿Cuál es la intención de la frase que presenta este cartel?

¿A quién estará dirigido?

- 2 Mientras ves tu programa favorito, pon atención en los comerciales que pasan y elige uno en el que se ofrezca un producto para contestar las siguientes preguntas.

¿Qué tipo de producto ofrecen?

¿Realmente se cumplirá todo lo que ofrecen en el anuncio?



Verifica las respuestas.



¿Qué es un anuncio? ¿Qué tipo de anuncios existen?

Una breve explicación

Tu hijo se dará cuenta de la importancia del registro de las diferentes posibilidades en un juego de azar y la comparación de los registros y respuestas con otras personas para que intuya la posibilidad de predecir o instrumentar alguna estrategia para ganar un juego, invitándolo a la reflexión de situaciones en las que se sabe lo que va a pasar y en otras en las cuales no es posible saberlo, sin precisar que, en algunos casos, el no saber puede deberse a la falta de información, mientras que en otros no es posible obtener la información porque se está, precisamente, en situaciones de azar.



Hazle preguntas a tu hijo si sabe con precisión de qué lado caerá la moneda cuando es lanzada, o qué número saldrá en los dados al lanzarlos, invitándolo a la reflexión del tema del azar.



1 Responde verdadero (V) o falso (F)

- a) En los juegos de azar las posibilidades de ganar dependen de la habilidad del jugador ()
- b) En los juegos de azar las posibilidades de ganar dependen de la suerte ()
- c) Los dados son un juego de azar ()
- d) La lotería no es un juego de azar ()

2 Señala con una palomita cuáles de las siguientes experiencias son de azar:

- a) Tiro una moneda al aire. ¿Saldrá cara o cruz? ()
- b) Poncho un globo con una aguja ¿estallará? ()
- c) Va a empezar un partido ¿Cuál será el resultado? ()
- d) La puntuación que saldrá en un dado ()
- e) Está lloviendo ¿se mojará la calle? ()
- f) Un pájaro se posa en un árbol ¿en qué rama se posará? ()
- g) Tengo un saco con bolas de diferentes colores. Sacamos una bola ¿de qué color será? ()

3 Escribe el conjunto de todos los resultados posibles:

- a) Lanzar una moneda al aire _____
- b) Lanzamos un dado al aire _____
- c) La calificación de un examen _____
- d) El sexo de un bebé al nacer _____
- e) El estado físico de una persona que sufre un accidente _____

4 Tenemos 4 pelotas azules, 6 rojas y 3 amarillas en un saco. Si tomas una pelota sin mirar:

- a) ¿Qué es más probable, que sea rojo o que sea azul? _____
- b) ¿Qué es menos probable, que sea rojo o que sea amarillo? _____
- c) ¿De qué color es más probable que sea? _____
- d) ¿Y menos probable? ¿Por qué? _____



Verifica las respuestas.



Asegúrate que tu hijo comprenda cuáles sucesos son predecibles y cuáles son sujetos al azar.



Pide a tu hijo que realice el siguiente ejercicio de lectura de comprensión.



El hombre que estaba tras el mostrador miraba a una niña que apretaba su naricita contra el vidrio de la vitrina. Cuando la niña entró en el negocio pidió ver un collar de turquesa azul y le dijo al vendedor: -Es para mi hermana. ¿Podría hacer un paquete bien lindo?

El dueño del negocio miró desconfiado a la niña y le preguntó: -¿Cuánto dinero tienes? Sin dudar, la niña sacó un pañuelo que traía unas cuantas monedas, y dijo feliz: -¿Esto alcanzará? Sabe, quiero dar este regalo a mi hermana mayor porque hoy es su cumpleaños y, desde que murió nuestra madre, ella cuida de nosotros y no tiene tiempo para ella.

El hombre fue a la trastienda, colocó el collar en un estuche, lo envolvió en un vistoso papel rojo y le dijo a la niña: -Toma, llévalo con cuidado. Salió la niña feliz corriendo y saltando calle abajo.

Aún no acababa el día, cuando una linda joven entró en el negocio. Colocó sobre el mostrador el collar y preguntó: -¿Este collar fue comprado aquí?

-Sí, contestó el comerciante.

-¿Y cuánto costó?

“¡Ah!”, -habló el dueño del negocio-. El precio de cualquier producto de mi tienda es siempre un asunto confidencial entre el vendedor y el cliente.

La joven continuó: -Pero el collar es muy caro y mi hermanita no podría pagarlo.

El hombre tomó el estuche, rehízo el envoltorio con cariño, colocó la cinta y lo devolvió a la joven, y agregó: -Ella pagó el precio más alto que cualquier persona puede pagar. ELLA DIO TODO LO QUE TENÍA.

El silencio llenó la pequeña tienda y dos lágrimas rodaron de los ojos de la joven tomando el pequeño envoltorio.

El regalo
Mis cuentos de valores “Aprender a ser”
Secretaría de Educación de Guanajuato

1 Responde usando verdadero (V) o falso (F), según corresponda.

El cuento trata sobre una niña que quiere regalarle a su hermana un collar. ()

La niña traía suficiente dinero para comprar el collar. ()

La joven lloró porque no pudo conservar el regalo. ()

2 ¿Cuál de los siguientes refranes se puede aplicar a este cuento? Subraya la respuesta.

a) El que da lo que tiene, a pedir se queda.

b) Más vale tener que dar, que tener que mendigar.

c) El que da lo que tiene, no está obligado a dar más.

3 ¿Qué título darías al cuento? Escribe tu respuesta.



Verifica las respuestas.

Una breve explicación

Tu hijo se dará cuenta que la organización de la información, así como su representación a través de diagramas, tablas y gráficas, son medios para descubrir características y relaciones entre los datos y para hacer sencillas inferencias. Podrá utilizar y recabar información contenida en documentos, ilustraciones y gráficas para resolver o plantear problemas.



Juego con tu hijo juegos de azar, tales como dados, lotería, la oca, el gato, el dominó, serpientes y escaleras, para que haga el análisis de sus resultados y de las estrategias seguidas para llevarlos a cabo.



1 Luis, Jessica, Toño y Alejandra juegan a los dados en el siguiente tablero. Eligieron las siguientes figuras.



24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
25	46	45	44	43	42	41	40	39	14
26	47							38	13
27	48	49	50	51				37	12
28	29	30	31	32	33	34	35	36	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Después de tres tiradas, Luis queda en la casilla 3, Jessica en la 5, Toño en la 6 y Alejandra en la 8.

En la cuarta tirada:

- Luis lanza el dado y cae 5 ¿A qué casilla llega? _____
- Si Jessica llegó a la casilla 10, ¿cuánto salió en el dado? _____
- Toño dice que llegó a la casilla 9, y el dado salió 3 ¿tuvo razón? _____ ¿por qué? _____

d) Alejandra llegó a la casilla 12. Dibuja los puntos que cayeron en el dado.



2 Completa la siguiente tabla para la cuarta tirada.

Jugador	Casilla de salida	Número que cae el dado	Casilla de llegada
Luis	8	6	
Jessica	10		14
Toño	9	5	
Alejandra	12		16

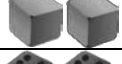
Se sugiere que hagas un juego completo en familia o con amigos.

- 3 El Juego de la Oca** es un juego de mesa que se juega con dos o más jugadores. Cada uno de ellos avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas. Las casillas están numeradas del 1 al 63 y en cada una hay un dibujo. Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede lograr avanzar o por el contrario retroceder y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador tira dos dados que le indican el número de casillas que hay que avanzar. Casillas especiales:
- Oca: Casillas 5, 9, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59. Si se cae en una de estas casillas, se puede avanzar hasta la siguiente casilla en la que hay una oca y volver a tirar.
 - Puente: Casilla 6 y 12. Si se cae en estas casillas se salta a la casilla 19 (la Posada) y se pierde un turno. En algunos tableros, solo figura como puente la casilla 6.
 - Posada: Casilla 19. Si se cae en esta casilla se pierde un turno.
 - Pozo: Casilla 31. Si se cae en esta casilla, NO se puede volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esa casilla.
 - Laberinto: Casilla 42. Si se cae en esta casilla, se está obligado a retroceder a la casilla 30.
 - Cárcel: Casilla 56. Si se cae en esta casilla, hay que permanecer dos turnos sin jugar.
 - Dados: Casillas 26 y 53. Si se cae en estas casillas, se suma la marcación de la casilla de los dados (26 o 53) y se avanza tanto como resulte, es decir, si a esta casilla llegó con la suma de 8 en los dados, avanza 8 casillas más.
 - Calavera: Casilla 58. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la Casilla 1.
 - Entrar al Jardín de la Oca: Es necesario sacar los puntos justos para entrar, en caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.

Luis, Jessica, Toño y Alejandra juegan a la oca en el siguiente tablero. Eligieron las siguientes figuras.

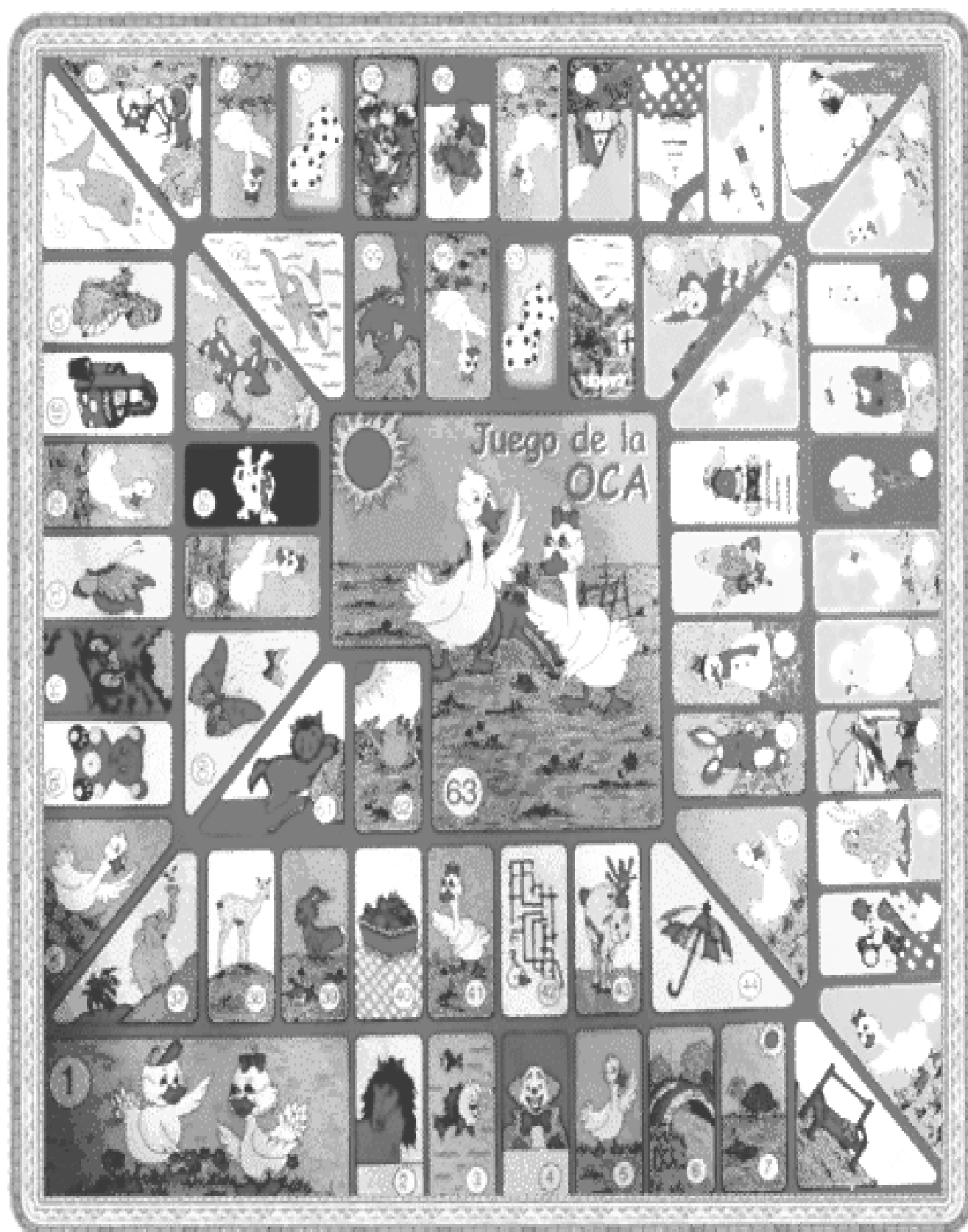
Luis  Jessica  Toño  Alejandra 

Completa la siguiente tabla para la tercera tirada, y qué pasaría según las reglas del juego.

Jugador	Casilla de salida	Tirada de los dados	Casilla de llegada	Qué le pasa al jugador
Luis	9			
Jessica	13			
Toño	10		18	
Alejandra	12			

Se sugiere que hagas un juego completo en familia o con amigos.

Para que lo juegues.



- 4 **Serpientes y escaleras.** Se puede jugar con 2 o más jugadores: tomen turnos tirando el dado y avanzando el número de espacios indicados.

Reglas:

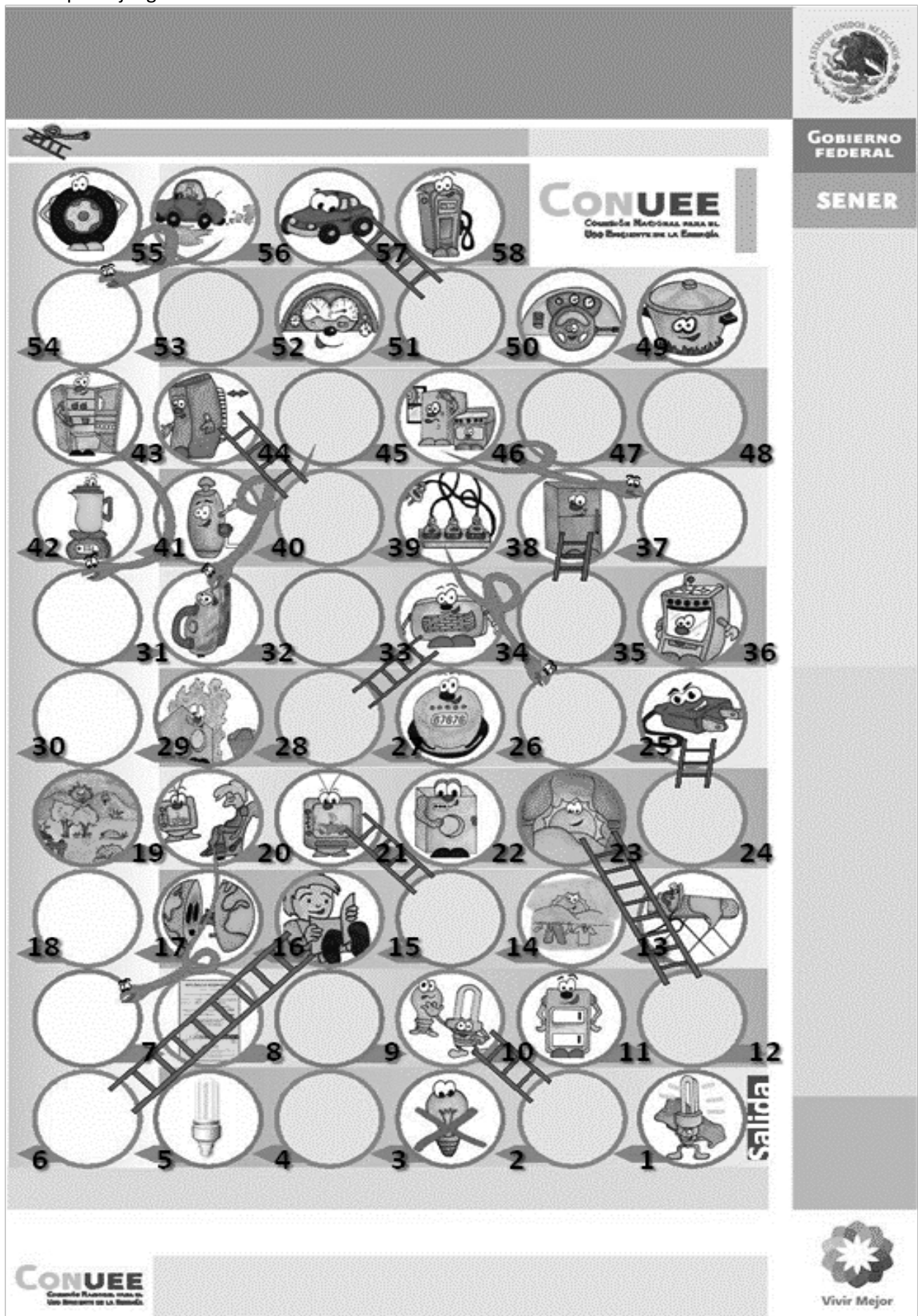
- Un jugador que caiga en la cola de una serpiente deberá moverse hasta la cabeza de la serpiente, es decir, baja porque hizo una acción **en contra** del ahorro de energía.
- Un jugador que caiga al pie de una escalera se moverá hasta la cima de la escalera, y será porque realiza una acción **a favor** del ahorro de energía.
- Para ganar el juego, un jugador deberá tirar exactamente el número de espacios que necesita para llegar a la casilla de CONUEE (que sería la 59). Si un jugador se pasa, deberá retroceder la diferencia (por ejemplo, si necesita un 3 para ganar y tira un 4, regresará un espacio del 59 al 58).
- Completa los círculos en blanco con un mensaje alusivo a la imagen.
- Estas serpientes y escaleras fueron desarrolladas por la **Comisión Nacional para el Uso Eficiente de la Energía, CONUEE**, para concientizar a la población acerca del buen uso y ahorro de la energía.

Completa la siguiente tabla para la quinta tirada, y qué pasaría según las reglas del juego.

Jugador	Casilla de salida	Tirada del dado	Casilla de llegada	Qué le pasa al jugador
Luis	15			
Jessica	18			
Toño	13			
Alejandra	20		25	

Se sugiere que hagas un juego completo en familia o con amigos.

Para que lo juegues.



EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS DE ESPAÑOL

- 1 Adivina los sustantivos compuestos en base a los dibujos.



- 2 Subraya la idea principal de este texto y encierra en un círculo la idea secundaria.

Rocas ígneas: son rocas que resultan del enfriamiento y solidificación de una masa líquida denominada magma, cuyo origen está en las profundidades de la tierra. Existen dos clases: las rocas ígneas extrusivas y las rocas ígneas intrusivas.

- 3 Busca y escribelos sinónimos y antónimos de las palabras colocadas en la columna de la izquierda.

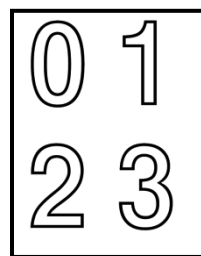
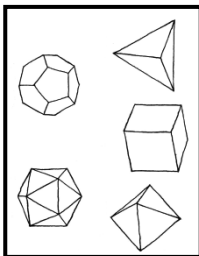
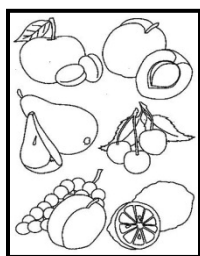
iniciar	feliz	cubrir	efecto	terminar
motivo	triste	divorcio	destapar	matrimonio

Sinónimos

Antónimos

- | | | |
|-------------|-------|-------|
| a) empezar | _____ | _____ |
| b) contento | _____ | _____ |
| c) causa | _____ | _____ |
| d) tapar | _____ | _____ |
| e) boda | _____ | _____ |

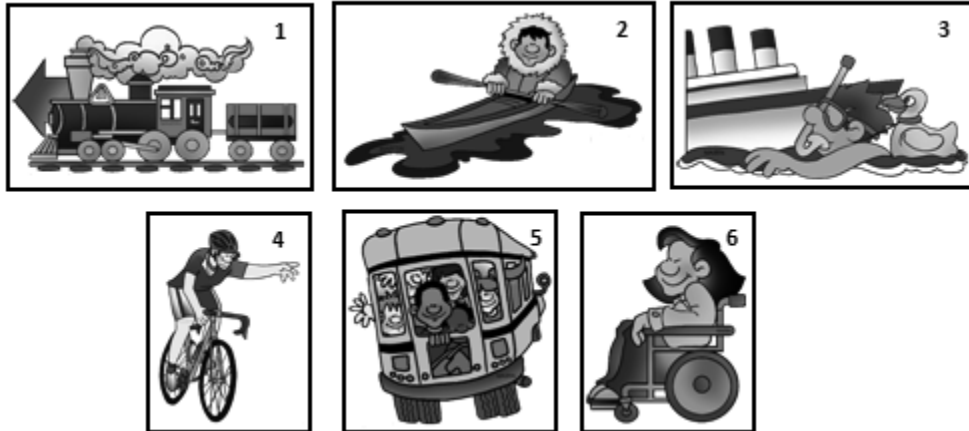
- 4 Escribe un título a cada grupo



5 Escribe correctamente las palabras.

- | | | | |
|-------------|-------|--------------|-------|
| a) obio | _____ | d) papagallo | _____ |
| b) exelente | _____ | e) bostesar | _____ |
| c) alajero | _____ | f) trensa | _____ |

6 Identifica los transportes y compáralos.



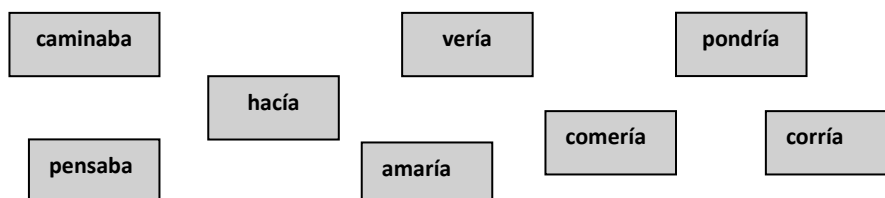
- a) ¿Qué tienen en común 1, 4, 5 y 6? _____
- b) ¿En qué se parecen 2 y 3? _____
- c) ¿En qué son diferentes 1 y 5? _____

7 Clasifica las palabras, según su acentuación.

caminó - pluma - páginas - mamá - cálculo - canción - fantástico - estoy - tamarindo
 ábaco - héroe - cárcel

Agudas	Graves	Esdrújulas

8 Tacha los verbos en copretérito y palomea los verbos en pospretérito.



Fuentes bibliográficas

Colegio de Educación Primaria Pablo de Olavide. (s.f.). *Banco de recursos. Colección de tareas, unidades didácticas y aplicaciones educativas*. Recuperado el Junio de 2010, de http://www.omerique.net/polavide/rec_polavide0708/aplicaciones%20polavide%200708/lagranja/pag1.html

Cuentos para dormir. (s.f.). Recuperado el Junio de 2010, de <http://cuentosparadormir.com/>

educar.org. (s.f.). Recuperado el Junio de 2010, de <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Narrativa/leyendas/lostemblores.asp>

Marrero, A. D. (s.f.). *ABC Escritura creativa*. Recuperado el Junio de 2010, de <http://home.coqui.net/sendero/>

Martínez, M. C. (2009). *Español Primer grado*. México: Secretaría de Educación Pública.

México Desconocido. (s.f.). *México Desconocido*. Recuperado el Junio de 2010, de <http://www.mexicodesconocido.com.mx/notas/6203-La-fiesta-de-La-Cueva.-Otro-panorama-de-Guanajuato>

Mi Alegría. (s.f.). *Mi Alegría*. Recuperado el Junio de 2010, de <http://mialegría.com.mx/pdf/instructivos/161%20gomitas.pdf>

Narvarte, M. (2007). *Lectoescritura. Aprendizaje Integral*. España: Landeira.

Pelletier, H. E. (2009). *Español Sexto grado*. México: Secretaría de Educación Pública.

Pete's Power Point Station. (s.f.). Recuperado el Junio de 2010, de <http://www.pppst.com/>

Secretaría de Educación de Guanajuato. *Mis cuentos de valores "Aprender a ser"*. México.

Secretaría de Educación de Guanajuato. (2000). *Programas de estudio de Español Educación Primaria*. México.

Secretaría de Educación Pública. (2009). *Plan de estudios 2009. Educación Básica. Primaria*. México.

Secretaría de Educación Pública. (1993). *Plan y programas de estudio 1993*. México.

Secretaría de Educación Pública. (2009). *Programas de estudio 2009. Primer grado. Educación Básica. Primaria*. México.

Secretaría de Educación Pública. (2009). *Programas de estudio 2009. Sexto grado. Educación Básica. Primaria*. México.

Trejo, O. (2009). *¿Cómo enseñar a pensar a los niños? Primaria. Tomo I*. España: Euroméxico.

Trejo, O. (2009). *¿Cómo enseñar a pensar a los niños? Primaria. Tomo II*. España: Euroméxico.

Pete's Power Point Station . (s.f.). Recuperado en Junio de 2010, de <http://www.pppst.com/>
Colegio de Educación Primaria Pablo de Olavide. (s.f.). *Banco de recursos. Colección de tareas, unidades didácticas y aplicaciones educativas*. Recuperado el Junio de 2010, de http://www.omerique.net/polavide/rec_polavide0708/aplicaciones%20polavide%200708/lagranja/pag1.html

Cuentos para dormir. (s.f.). Recuperado el Junio de 2010, de <http://cuentosparadormir.com/educar.org>. (s.f.). Recuperado el Junio de 2010, de <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Narrativa/leyendas/lostemblores.asp>

Marrero, A. D. (s.f.). *ABC Escritura creativa*. Recuperado el Junio de 2010, de <http://home.coqui.net/sendero/>

Martínez, M. C. (2009). *Español Primer grado*. México: Secretaría de Educación Pública.

México Desconocido. (s.f.). *México Desconocido*. Recuperado el Junio de 2010, de <http://www.mexicodesconocido.com.mx/notas/6203-La-fiesta-de-La-Cueva.-Otro-panorama-de-Guanajuato>

Mi Alegría. (s.f.). *Mi Alegría*. Recuperado el Junio de 2010, de <http://mialegría.com.mx/pdf/instructivos/161%20gomitas.pdf>

Narvarte, M. (2007). *Lectoescritura. Aprendizaje Integral*. España: Landeira.

Pelletier, H. E. (2009). *Español Sexto grado*. México: Secretaría de Educación Pública.

Pete's Power Point Station . (s.f.). Recuperado el Junio de 2010, de <http://www.pppst.com/>

Secretaría de Educación de Guanajuato. *Mis cuentos de valores "Aprender a ser"*. México.

Secretaría de Educación de Guanajuato. (2000). *Programas de estudio de Español Educación Primaria*. México.

Secretaría de Educación Pública. (2009). *Plan de estudios 2009. Educación Básica. Primaria*. México.

Secretaría de Educación Pública. (1993). *Plan y programas de estudio 1993*. México.

Secretaría de Educación Pública. (2009). *Programas de estudio 2009. Primer grado. Educación Básica. Primaria*. México.

Secretaría de Educación Pública. (2009). *Programas de estudio 2009. Sexto grado. Educación Básica. Primaria*. México.

Trejo, O. (2009). *¿Cómo enseñar a pensar a los niños? Primaria. Tomo I*. España: Euroméxico.

Trejo, O. (2009). *¿Cómo enseñar a pensar a los niños? Primaria. Tomo II*. España: Euroméxico.