

Segundo Grado

Altos y Bajos

Séptimo Módulo-Números y Fracciones

Su hijo/a está aprendiendo a leer, escribir, comparar y ordenar números hasta 1,000. Él/Ella está aprendiendo las cantidades de los números de tres dígitos. Hay diferentes maneras para pensar en los números. Por ejemplo, trescientos cuarentaidos puede ser expresado en palabras o en otras maneras: 342; 3 centenas + 4 decenas + 2 unidades; 34 decenas + 2 unidades; 342 unidades) Use esta actividad para ayudar a su hijo/a aprender los números hasta 1,000.

El Objetivo:

Para este juego se necesita la lógica. El objetivo del juego es usar cartas numéricas para crear números de tres dígitos y ponerlos en la tableta en orden del más chico al más grande. Cuando un jugador no puede crear un número que cae entre el orden de los números, él/ella pierde el juego.

Materiales:

- Cartas de Dígitos
- Tableta de Altos y Bajos

Instrucciones:

1. Recorta todas las Cartas de Dígitos.
2. Baraja las cartas y ponlas en un montón boca abajo.

3. El primer jugador escoge 3 cartas y hace el número más chico que puede con tres dígitos. Por ejemplo, si escoge los números 6, 2 y 4, el número más chico que puede hacer es 246.
4. El primer jugador pone el número más chico en la fila más alta de la tableta. Durante el juego, todos los números creados tienen que ser mayores que este número.
5. El segundo jugador escoge tres cartas y trata de hacer el número más grande que puede usando los dígitos en las cartas. Por ejemplo, si los dígitos que escoge son 8, 3 y 4, el número de tres dígitos más grande con estas cartas es 843.
6. El segundo jugador pone el número más grande en la fila más baja de la tableta. Durante el juego, todos los números creados tienen que ser menores que este número.
7. El primer jugador escoge una Carta de Dígitos y la pone en un espacio vacío en la tableta. Cuando alguien pone una carta en la tableta, no se puede quitar. **Recuerda, el objetivo es crear números en la tableta que están en orden del más pequeño al más grande.**
8. El segundo jugador escoge una Carta de Dígitos y la pone en un espacio vacío en la tableta.
9. Los jugadores toman turnos escogiendo cartas y poniéndolas en espacios vacíos en la tableta.
10. Si un jugador escoge un dígito que no se puede poner en la tableta porque no crea un número en el orden correcto (hace un número muy grande o muy pequeño), el juego termina y el otro jugador gana.

Preguntas para usar mientras juegan:

- ¿Cuántas decenas hay en tu número?

- ¿Cuántas unidades hay en tu número?
- ¿Cuántas centenas hay en tu número?

Segundo Grado

Altos y Bajos

Séptimo Módulo-Números y Fracciones

Tableta de Altos y Bajos

Bajo

Alto

Segundo Grado

Altos y Bajos

Séptimo Módulo-Números y Fracciones

Cartas de Dígitos

0	1	2	3
4	5	<u>6</u>	7
8	<u>9</u>	0	<u>9</u>
8	7	<u>6</u>	5

Segundo Grado

Altos y Bajos

Séptimo Módulo-Números y Fracciones

Cartas de Dígitos

0	1	2	3
4	5	<u>6</u>	7
8	<u>9</u>	0	4
3	2	1	0