



Matemáticas a temprana edad



LOTERÍA EN EL SUPERMERCADO

¡En su próxima visita al supermercado, el clásico juego de la lotería más un giro matemático es igual a D-I-V-E-R-S-I-O-N!

Materiales:

Hojas de papel carta (8 1/2" x 11")
Volantes publicitarios del supermercado
Pegamento o engrudo
Una pluma o algunos marcadores

Direcciones:

1. Para crear una tarjeta de lotería, doble una hoja de papel a la mitad. Luego vuélvalo a doblar en dos. Repita esta operación hasta que tenga 16 cuadrados. Esta será la tarjeta de la lotería. Repita el paso uno dos veces para hacer otras dos tarjetas más.
2. En los volantes publicitarios del mercado, busque artículos a la venta y sus precios que hagan alusión a las matemáticas y que pueda utilizar para llenar las tarjetas. Por ejemplo, podría cortar el mensaje "3 por \$1" de un volante y pegarlo en uno de los cuadros; recorte y pegue "Compre 1/Obtenga 1 GRATIS" en otro, una fotografía de un recipiente en forma de un cilindro y péguelo en otro cuadro y así sucesivamente hasta llenar la tarjeta. He aquí otras ideas: una foto de una docena de huevos, 1 bote de 1 galón de algo, una bolsa de 5 libras de otra cosa, etc.
3. En su próxima visita para hacer la compra, traiga sus tarjetas con usted. Pídale a su hijo que juegue a la lotería mientras compra los víveres. Traiga un marcador para que cada uno marque las tarjetas.
4. Conforme recorre los pasillos, haga que su hijo busque los artículos en la tarjeta. Cuando se identifique un artículo, ponga una X en la casilla correspondiente. ¡El primero que complete cuatro artículos en una hilera vertical, horizontal o diagonal gana la lotería!
5. Ayude a su hijo a llenar la tercera tarjeta para la próxima vez que vaya al supermercado.

Sugerencias para los padres:

- Esta actividad ayuda a desarrollar la habilidad de su hijo para igualar y leer los números y las cantidades de dinero y para familiarizarse con la manera cómo se les pone precio y se envasan los alimentos en la tienda.
- Háblele sobre las diferentes formas geométricas, el precio y las distintas maneras como se envasan los artículos conforme los van marcando. Por ejemplo: "¡Encontraste 1 docena! ¿Cuántas cosas tiene una docena?". O bien: "¡Ya viste cómo tú sí puedes! ¿Cómo se llama esta forma?" (cilindro).