

# Contar hasta \$100



## Objetivo de la actividad

Esta actividad fue diseñada para que los estudiantes se familiaricen con las diversas denominaciones de la moneda; al mismo tiempo, les permite contar, sumar y manejar dinero.

**Conceptos impartidos:** contar dinero, sumar números, manejar dinero

## Materiales necesarios

- Dinero ficticio [uscurrency.gov/es/dineroficticio](https://uscurrency.gov/es/dineroficticio)
- Lápicés
- Hojas de trabajo "Contar hasta \$100"
- Dados

## Instrucciones

- 1 Imprima dinero ficticio y una hoja de trabajo "Contar hasta \$100" para cada pareja de estudiantes.
- 2 Asigne un compañero a cada estudiante y dé a ambos una hoja de trabajo "Contar hasta \$100", un lápiz, un dado y un poco de dinero ficticio.
- 3 Diga a los estudiantes que cada número del dado representa el número de dólares. Los estudiantes deberán turnarse para lanzar el dado y sumar los dólares hasta que uno de ellos llegue a \$100. (Por ejemplo, si al lanzar el dado sale un tres, vale por \$3 El estudiante de turno deberá escribir un tres en una de las columnas de la hoja de trabajo y luego tomar tres billetes de \$1. En el próximo turno, el estudiante lanza un seis, lo suma al tres de la columna de la hoja de trabajo y toma seis dólares más. Ahora tiene un total de \$9). Los estudiantes deberán cambiar sus billetes por denominaciones más altas en cuanto puedan (p. ej., convertir cinco billetes de \$1 en uno de \$5).
- 4 Esto continuará hasta que uno de los jugadores llegue a \$100.
- 5 Recoja las hojas de trabajo de los estudiantes cuando hayan acabado y revise las sumas que hayan hecho.

# Contar hasta \$100

---

## Nivel de aprendizaje

**Nivel uno:** Simplifique el juego a "Contar hasta \$100" o haga parejas de estudiantes más avanzados.

**Nivel dos:** Realice la actividad tal como se describe anteriormente.

**Nivel tres:** Incremente el juego a "Contar hasta \$100" y pida a los estudiantes que utilicen dos dados. En este caso, los estudiantes deberán sumar el total de los dados y luego añadir un cero. Por ejemplo, si lanzan un 12, éste equivaldrá a \$120. También puede convertir un número (por ejemplo, el 5) en una cifra de resta. Cada vez que tire un cinco, el estudiante deberá restar \$50 del total.



# Contar hasta \$100

Jugador 1

---

Jugador 2

---