

Enlace con el hogar no. 2 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El juego de la semana es otro juego de monedas y es parecido a un juego que ya jugamos en la escuela, llamado Bichitos a bordo. En este caso se trata de capturar monedas del tablero, para tener más dinero que el otro jugador al cabo del partido. Pero es cuestión de suerte, ya que las tarjetas de coordenadas (A1, B3 y demás) son las que determinan cuáles son las monedas que uno puede quitar del tablero. Ya que el año escolar recién comienza, es bastante difícil para los niños de primer grado recordar las monedas, su valor y contarlas correctamente. Por favor ayuden a su niño o niña cuando lo necesiten.

Captura la moneda

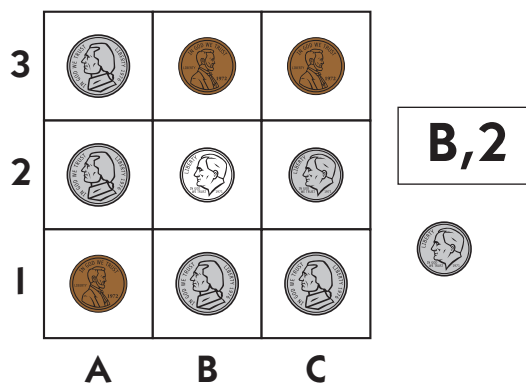
Para jugar van a necesitar 3 pennies (monedas de un centavo), 4 nickels (monedas de cinco centavos), y 2 dimes (monedas de diez centavos), al igual que el tablero del juego y las tarjetas de la hoja adjunta.

Las reglas del juego

1 Busca las tarjetas en la página siguiente y recórtalas por las líneas. Pon las tarjetas en una pila y la pila hacia abajo.

2 Tapa cada moneda del tablero con una moneda de veras que tiene el mismo dibujo—los pennies sobre los dibujos de los pennies, los nickels sobre sus propios dibujos y etcétera.

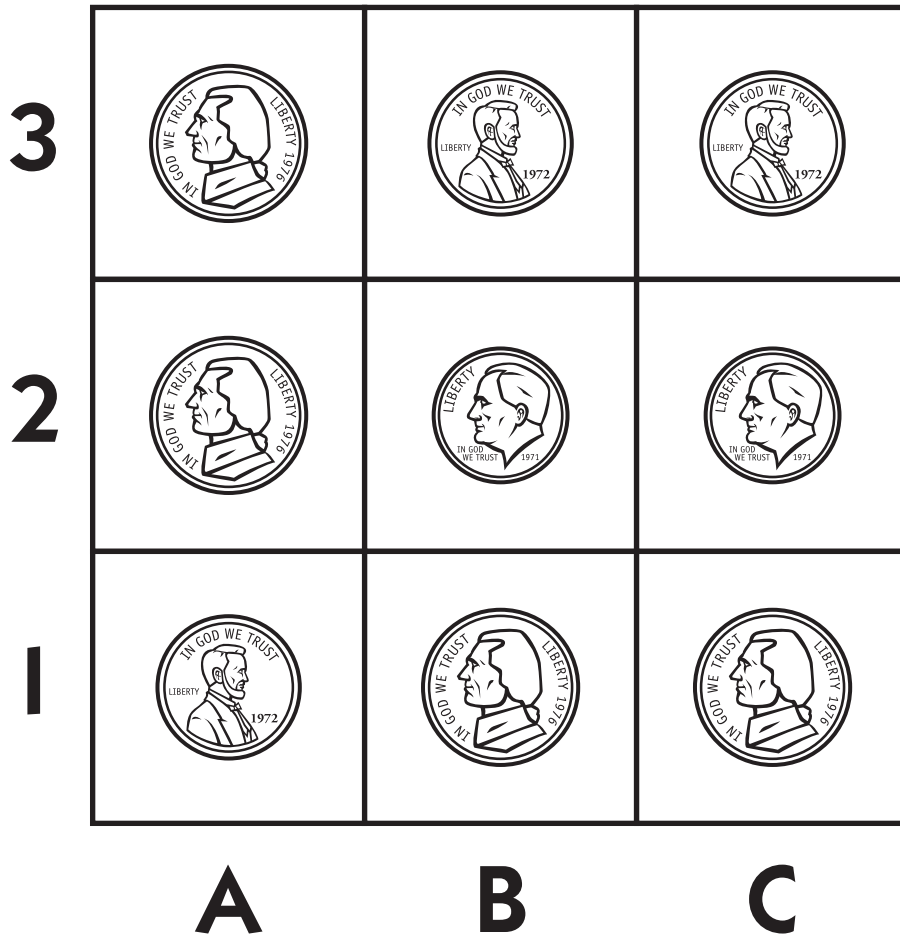
3 Túrñense sacando tarjetas. Cada vez que sacas una tarjeta, puedes sacar la moneda del cuadrado que designa. Túrñense hasta que hayan capturado todas las monedas.



Mi tarjeta dice B,2. O sea que puedo quedarme con la moneda de ese cuadro. A ver—paso a la columna nombrada B y subo a la fila 2. ¡Es una moneda de 10—un dime!

4 Al terminar el partido, cuenta el dinero de cada uno de los jugadores, para ver quién es el que ganó. Jueguen varias veces en los próximos días.

Captura la moneda tablero del juego



Captura la moneda tarjetas

A,1	A,2	A,3
B,1	B,2	B,3
C,1	C,2	C,3

Enlace con el hogar no. 3 ★ Actividad

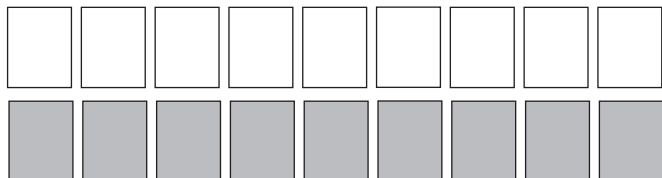
NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

En la clase hemos estado practicando la suma por medio de cuentos que presentamos y resolvemos. “Una vez había una planta en el jardín. Dos catarinitas aterrizaron en una de sus hojas. Cuatro catarinitas aterrizaron en otra. ¿Cuántas catarinitas hay en total?” Mientras escuchan el cuento, los niños pueden ir sacando cubos que representan los bichitos y los van contando para decidir el total. El juego de memorizar de la semana funciona al revés, mientras Ud. y su niño o niña encuentran las sumas que corresponden a los dibujos de bichitos en las hojas.

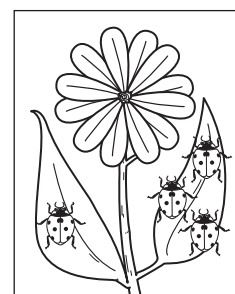
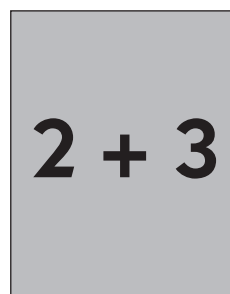
Bichitos en el jardín memorama

Las reglas del juego

1 Recorta las tarjetas para sumar y las tarjetas de Bichitos en el jardín de las hojas adjuntas. Pon las tarjetas en dos filas, hacia abajo, como se demuestra a continuación.



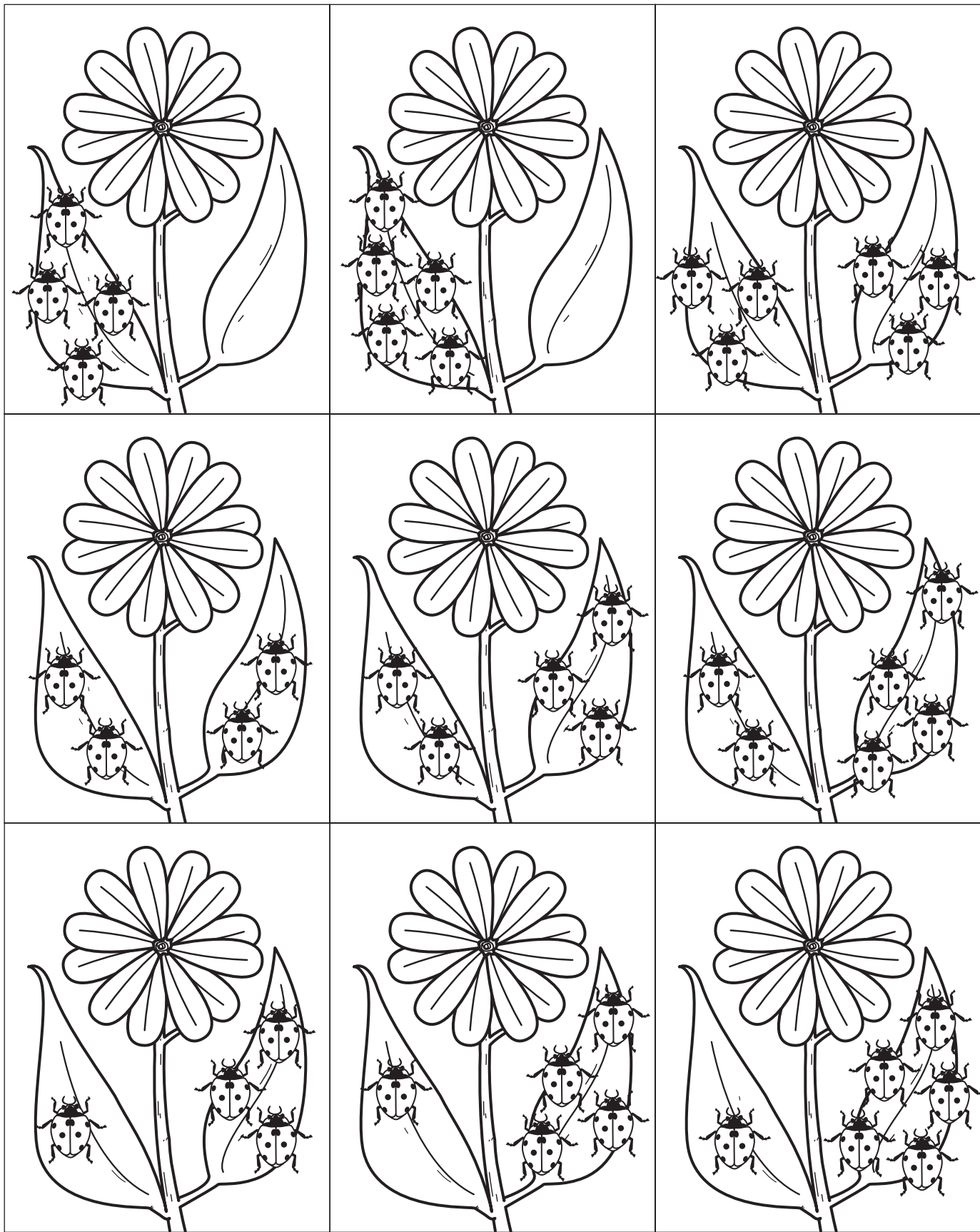
2 Túrnense, dando vuelta a la tarjeta de cada fila hacia arriba. Mira el dibujo y lee la frase o suma con mucha atención. ¿Hacen juego? Si es así, te puedes quedar las dos tarjetas y dar vuelta a otro par. Si esas dos hacen juego, puedes quedártelas y es nuevamente tu turno. Puedes continuar hasta dar vuelta a 2 que no hacen juego. Entonces le toca a tu compañero de juego. Si un par de tarjetas no hacen juego, las vuelves a poner hacia abajo y tratas de recordar dónde están—quizás las necesites más adelante.



A ver, mi planta tiene un bichito en la hoja de la izquierda y tres bichitos en la hoja de la derecha. ¡caray! La frase de sumar que levanté no hace juego. ¡Tendría que ser 1 + 3 en vez de 2 + 3!

- 3** Al terminar el partido, el jugador que tiene más tarjetas gana.
- 4** Guarda las tarjetas. Vas a querer volver a jugar muchas veces. También puedes usar las tarjetas para practicar sumas.

Bichitos en el jardín tarjetas



Suma tarjetas

$4 + 0$

$5 + 0$

$3 + 3$

$2 + 2$

$2 + 3$

$2 + 4$

$1 + 3$

$1 + 4$

$1 + 5$

Enlace con el hogar no. 4 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

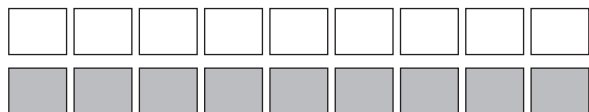
La tarea de la semana, otro memorama, se trata de cuentos para restar con unos bichitos bien traviosos a los que les gusta meterse en las casas de la gente a escondidas. Al igual que la semana pasada, van a recortar las tarjetas con dibujos y con números y ponerlas en dos filas, hacia abajo, y van a tratar de encontrar las dos que hacen juego. Quizás quieran trabajar con el niño o niña para ayudarle a dar con la respuesta de la frase numérica cada vez que encuentren la pareja.

Bichitos en la casa memorama

Las reglas del juego



1 Separa las tarjetas para restar y las tarjetas de Bichitos en la casa de las hojas adjuntas. Ponlas en fila, hacia abajo, como se demuestra a continuación.



2 Túrñense dando vuelta a una tarjeta de cada fila y poniéndola hacia arriba. Lean el cuento que corresponde al dibujo de bichitos y luego piensen lo que dice la frase numérica que dieron vuelta. ¿Hacen juego? Si es así, te puedes quedar las dos tarjetas y dar vuelta a dos más. Si las 2 tarjetas hacen juego, te las quedas y te toca jugar de nuevo. Puedes seguir hasta dar vuelta a 2 tarjetas que no hacen juego. Entonces le toca a tu compañero de juego. Si el par de tarjetas no hace

juego, las vuelves a poner hacia abajo y tratas de recordar dónde están—quizás las vuelvas a necesitar.

3 El ganador es el que tiene más tarjetas al terminar el partido.

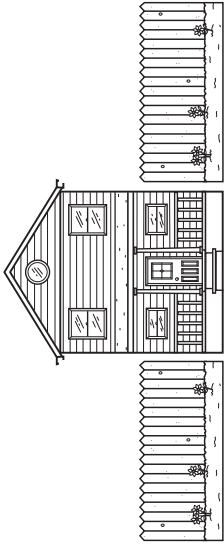
4 Guarda las tarjetas. Vas a querer volver a jugar muchas veces más. También puedes usar las tarjetas para practicar la resta.



Bichitos en la casa hoja de tarjetas no. 1

 <p>Había 5 bichitos en el pasto. 4 se metieron a la casa.</p>	 <p>Había 5 bichitos en el pasto. 1 se metió a la casa.</p>
 <p>Había 5 bichitos en el pasto. 5 se metieron a la casa.</p>	 <p>Había 5 bichitos en el pasto. 2 se metieron a la casa.</p>
 <p>Había 6 bichitos en el pasto. 1 se metió a la casa.</p>	 <p>Había 5 bichitos en el pasto. 3 se metieron a la casa.</p>

Bichitos en la casa hoja de tarjetas no. 2

 <p>Había 6 bichitos en el pasto. 2 se metieron a la casa.</p>	 <p>Había 6 bichitos en el pasto. 3 se metieron a la casa.</p>	 <p>Había 6 bichitos en el pasto. 4 se metieron a la casa.</p>
 <p>Había 6 bichitos en el pasto. 5 se metieron a la casa.</p>	 <p>Había 7 bichitos en el pasto. 2 se metieron a la casa.</p>	 <p>Había 7 bichitos en el pasto. 3 se metieron a la casa.</p>

Resta tarjetas, hoja 1

$5 - 4$	$5 - 5$	$6 - 1$
$5 - 1$	$5 - 2$	$5 - 3$

Resta tarjetas, hoja 2

$6 - 2$	$6 - 3$	$6 - 4$
$6 - 5$	$7 - 2$	$7 - 3$

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 5 ★ Hoja de ejercicios

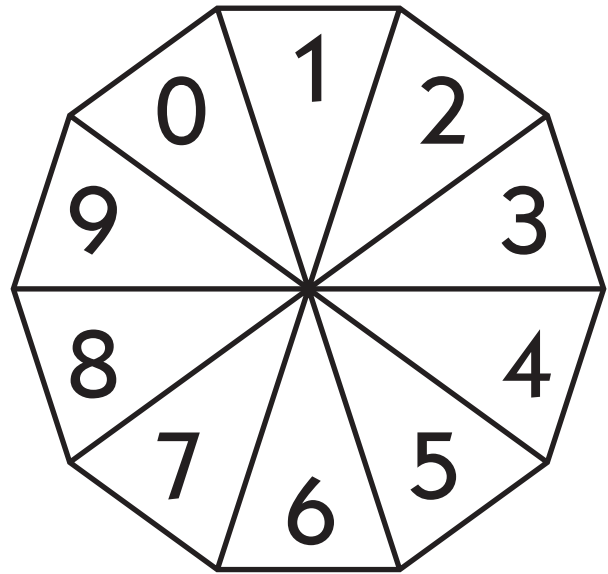
NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

La hoja le permite al niño o niña practicar la escritura de numerales. Las instrucciones son simples.

Gira y escribe

Las reglas del juego

- 1 Gira la flecha y lee el número
- 2 Busca el número que sacaste en las cuadrículas que siguen y cálcalo. Llena la hoja de abajo hacia arriba, como al completar una gráfica de barras.
- 3 Vuelve a girar y calcar.
- 4 Sigue trabajando hasta completar por lo menos 3 columnas hasta el tope.



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

NOMBRE _____

FECHA _____

Enlace con el hogar no. 6 ★ Hoja de ejercicios

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El enlace con el hogar de la semana se trata de buscar y escribir las respuestas de sumas de un lado y de restas del otro. Quizás el niño o niña ya tenga algunas de las sumas y restas memorizadas y pueda calcular las otras bien rápido contando. Pero no se sorprendan si su niño o niña de primer grado tiene que resolver algunas de las combinaciones contando con los dedos, o usando frijoles, botones u otras piezas para contar sobre las hojas del dibujo o sobre la casa al dorso de la hoja. Puede ser que su niño o niña sepa que $4 + 2$ es 6, o pueda darse cuenta contando: “4, 5, 6”. Pero como el año escolar apenas comienza, también sería lógico que el niño o niña ponga 4 frijoles en una hoja, 2 en la otra y las cuente una por una para calcular la solución. Todos los métodos son válidos—con el correr del tiempo y la práctica el niño o niña aprenderá las operaciones básicas de suma y resta de memoria. Por ahora lo divertido es ver los métodos que usan para solucionar las cuentas que no conocen bien.

Suma y resta dar con la solución



$1 + 3 = \square$

$4 + 1 = \square$

$5 + 0 = \square$

$3 + 3 = \square$

$2 + 2 = \square$

$4 + 0 = \square$

$2 + 3 = \square$

$0 + 5 = \square$

$2 + 4 = \square$

$5 + 1 = \square$

$4 + 2 = \square$

$6 + 0 = \square$

Enlace con el hogar no. 6 Hoja de ejercicios (cont.)



$5 - 3 = \square$	$5 - 1 = \square$	$5 - 4 = \square$
$5 - 0 = \square$	$6 - 3 = \square$	$6 - 1 = \square$
$6 - 4 = \square$	$6 - 2 = \square$	$7 - 7 = \square$
$7 - 3 = \square$	$7 - 5 = \square$	$7 - 1 = \square$