

Enlace con el hogar no. 7 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Las Mariposas de cuerpos geométricos estimulan los conocimientos de geometría al usar figuras de cuerpos geométricos de papel para llenar los trazados de las mariposas, como si se completara un rompecabezas. ¿cuáles de los cuerpos geométricos encajarán en el trazado? ¿Pueden encontrar una solución simétrica del rompecabezas? Quizás tengan que voltear las figuras de papel para que encajen bien dentro de las guías triangulares. ¿Se les ocurre otra forma de llenar la segunda mariposa?

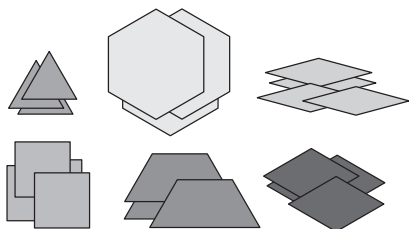
Mariposas de cuerpos geométricos

Van a necesitar los cuerpos geométricos recortados (hexágonos amarillos, trapezoides rojos, cuadrados naranja, triángulos verdes, rombos azules y rombos blancos) así como tijeras, pegamento y dos copias de páginas de Mariposas de cuerpos geométricos.

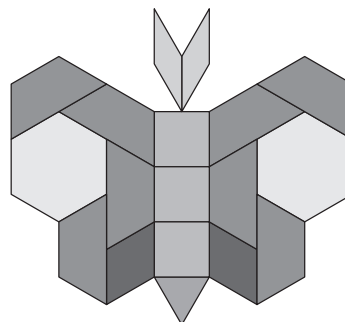
Instrucciones

1 Trabajen juntos, recortando figuras de cuerpos geométricos de papel.

Guarden todos los que les sobren para otros proyectos de Enlaces con el hogar.



2 Usa tus figuras de papel para llenar la mariposa de la primera hoja de ejercicios. Trata de no dejar ningún espacio, y trata de hacer que las figuras o formas encajen bien con las guías triangulares. Una vez que des con una solución, puedes pegar las figuras al papel. O las puedes ir pegando a medida que las llenas.



3 ¿Puedes dar con una manera diferente de llenar la segunda mariposa?

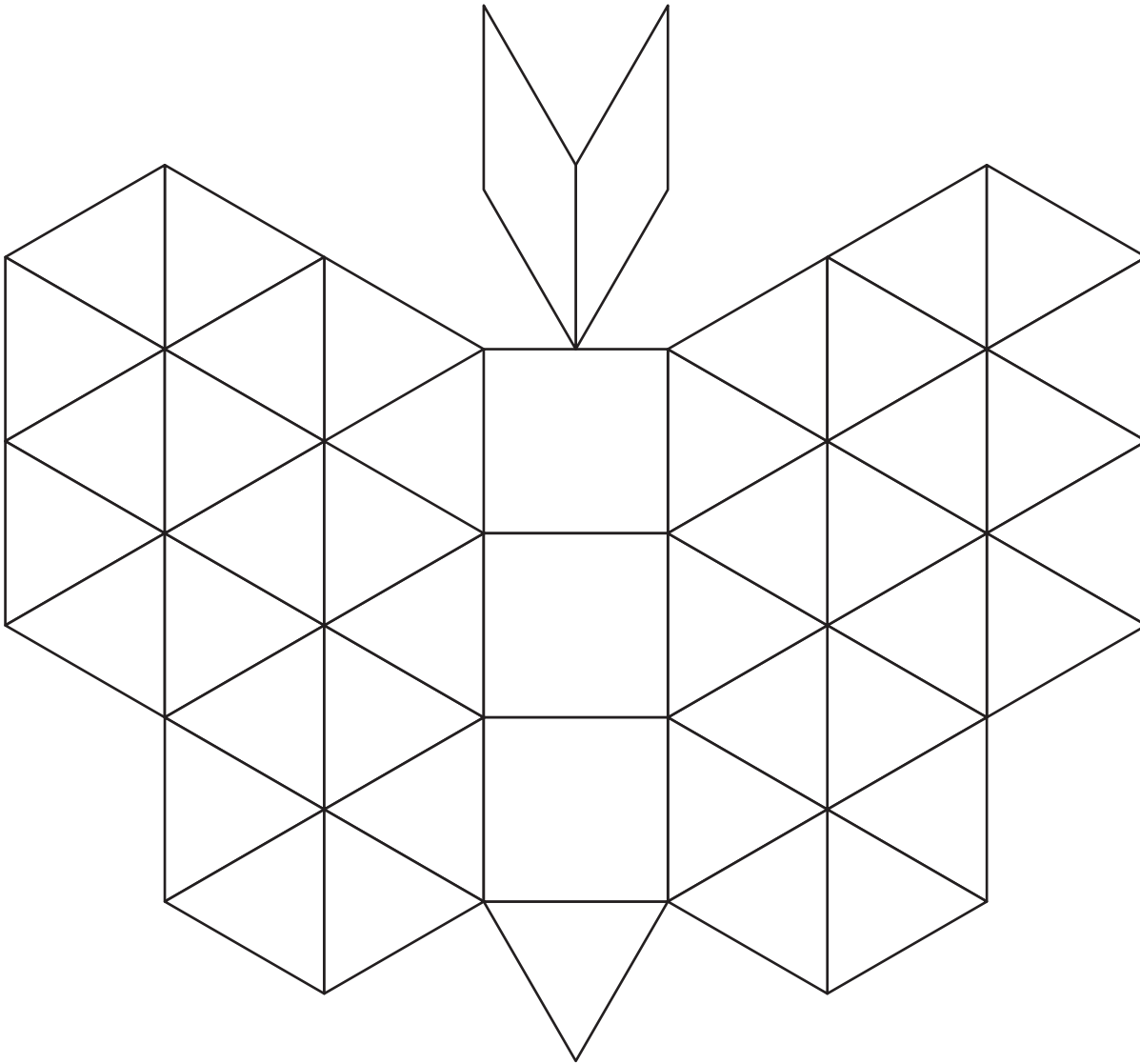
Cuando termines, entrega las dos hojas a tu maestro o maestra.

Guarda todas las figuras de cuerpos geométricos que te queden para otros Enlaces con el hogar.

NOMBRE _____

FECHA _____

Mariposas de cuerpos geométricos



Enlace con el hogar no. 8 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

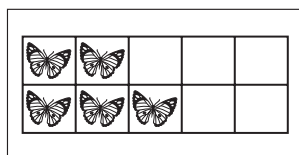
Las Mariposas para contar y comparar son un juego de tarjetas que se parece al conocido juego llamado “War” (“guerra” en español). El reto matemático es que deben dar con más de una forma de calcular la cantidad total de mariposas en cada tarjeta. Después de calcular y comparar los totales, se decidirá el ganador de cada turno mediante un giro del juego de flecha giratoria.

Mariposas para contar y comparar

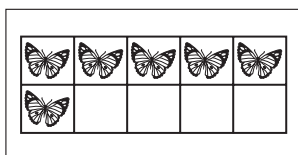
Van a necesitar las tarjetas de mariposas, el tablero del juego para contar y comparar y un sobre para guardar las tarjetas.

Instrucciones

- 1 Separa las tarjetas de mariposas y guárdalas en un sobre sin sellarlo.
- 2 Túrnense para sacar tarjetas de mariposas del sobre. ¿Cuántas mariposas hay? ¿Cómo las contaste? ¿Hay más de una manera de hacerlo?



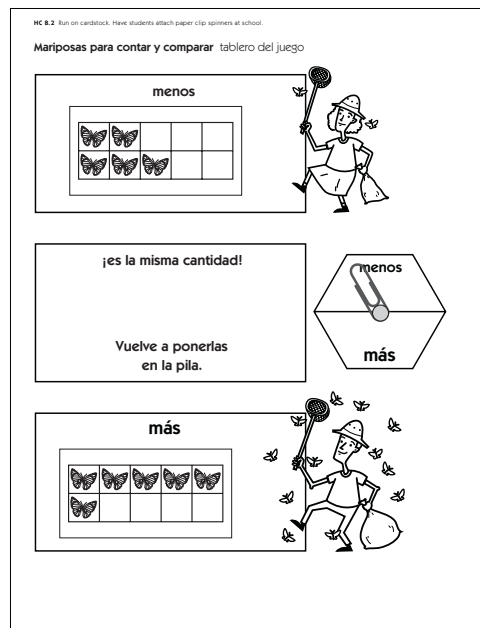
¡Son 5! $2 + 3$ es igual a 5.
Es lo mismo que $2 + 2$
y 1 más.



Tengo 6. Me doy cuenta
porque es más de 5.
También podría ser 2 y 4.

- 3 ¿Cuál de las tarjetas tiene más mariposas? ¿Cuál menos? Ponlas en los cuadros debidos del tablero del juego y gira la flecha giratoria para ver cuál de las tarjetas gana. El ganador se queda con las dos tarjetas.































































































































































































































- 4 Repite los pasos 2 y 3 hasta que no queden tarjetas en el sobre.



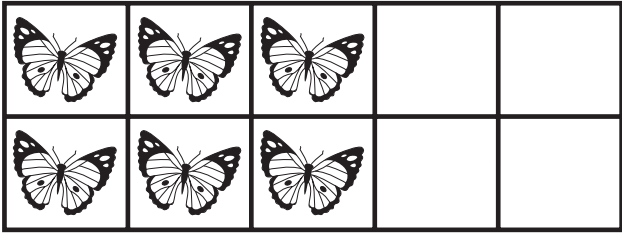
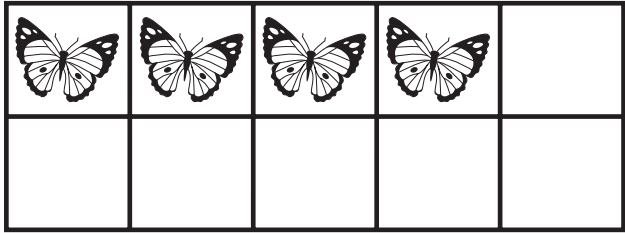
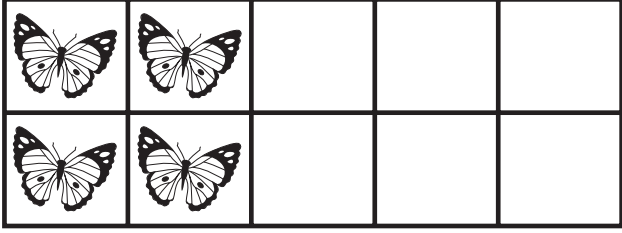
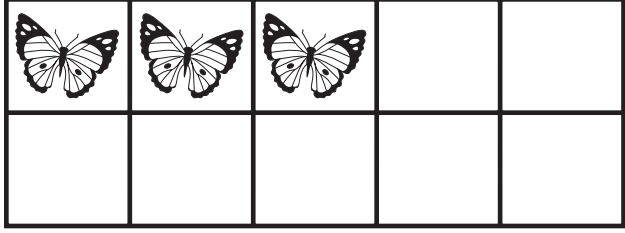
- 5 Al terminar el juego, cuenten las tarjetas que juntó cada uno de los jugadores. Pónganlas en los cuadros de más y menos del tablero. Giren la flecha para decidir el ganador final.

Jueguen varias veces durante esta semana. Quizás quieran quedarse con el juego, para volver a jugar.

Mariposas tarjetas

<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
																					
																					
																					
																					
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
																					
																					
																					
																					
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
																					
																					
																					
																					
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
																					
																					
																					
<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>											<table border="1"><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>										
																					
																					
																					
																					

Mariposas tarjetas

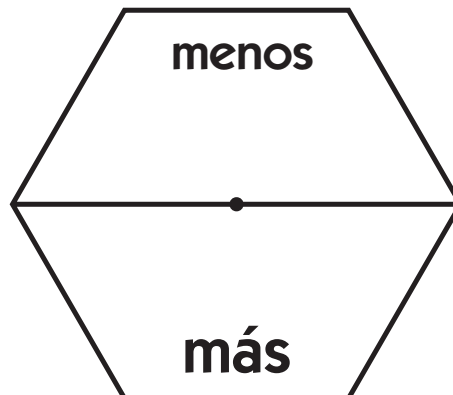
Mariposas para contar y comparar tablero del juego

menos



¡es la misma cantidad!

Vuelve a ponerlas en la pila.



más



Enlace con el hogar no. 9 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

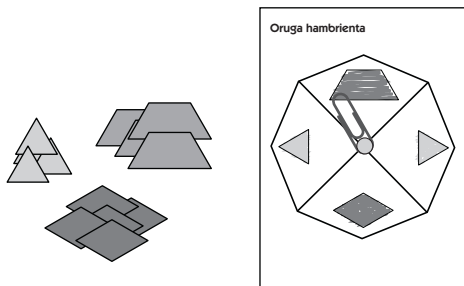
El reto de la semana es el juego de las Orugas hambrientas. Cada giro de la flecha indica cuál de las figuras de cuerpos geométricos de papel se pueden usar para “alimentar” a la oruga hambrienta. ¿Cuáles son las figuras que completan la oruga más rápido? ¿Cómo encajan esas figuras dentro de las guías triangulares? ¿Cuál de las orugas se completará primero?

Orugas hambrientas

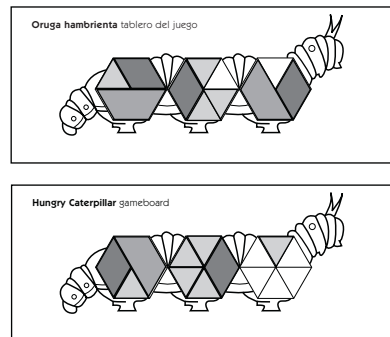
Van a necesitar los tableros del juego de Orugas hambrientas y el juego de flecha giratoria de Orugas hambrientas y también 16 triángulos, 8 rombos y 8 trapecoides recortados de las páginas de figuras de cuerpos geométricos de papel. (Quizás ya tengan algunas de las piezas que guardaron de los Rompecabezas de mariposas.) También van a necesitar una crayola roja, una verde y una azul junto con un sobre para guardar las figuras de cuerpos geométricos recortadas.

Instrucciones

1 Trabaja con una persona mayor o hermano o hermana mayor para recortar algunos triángulos verdes, rombos azules y trapecoides rojos para el juego y guárdalos en un sobre sin sellarlo. Pinta cada una de las figuras del juego de flecha giratoria del color debido.



juntando las figuras indicadas para alimentar a sus orugas. Si la oruga de uno de los jugadores ya está casi completa y el o la jugadora gira y le toca una figura que es demasiado grande, pierde el turno. Se debe completar la oruga exactamente para ganar el juego.

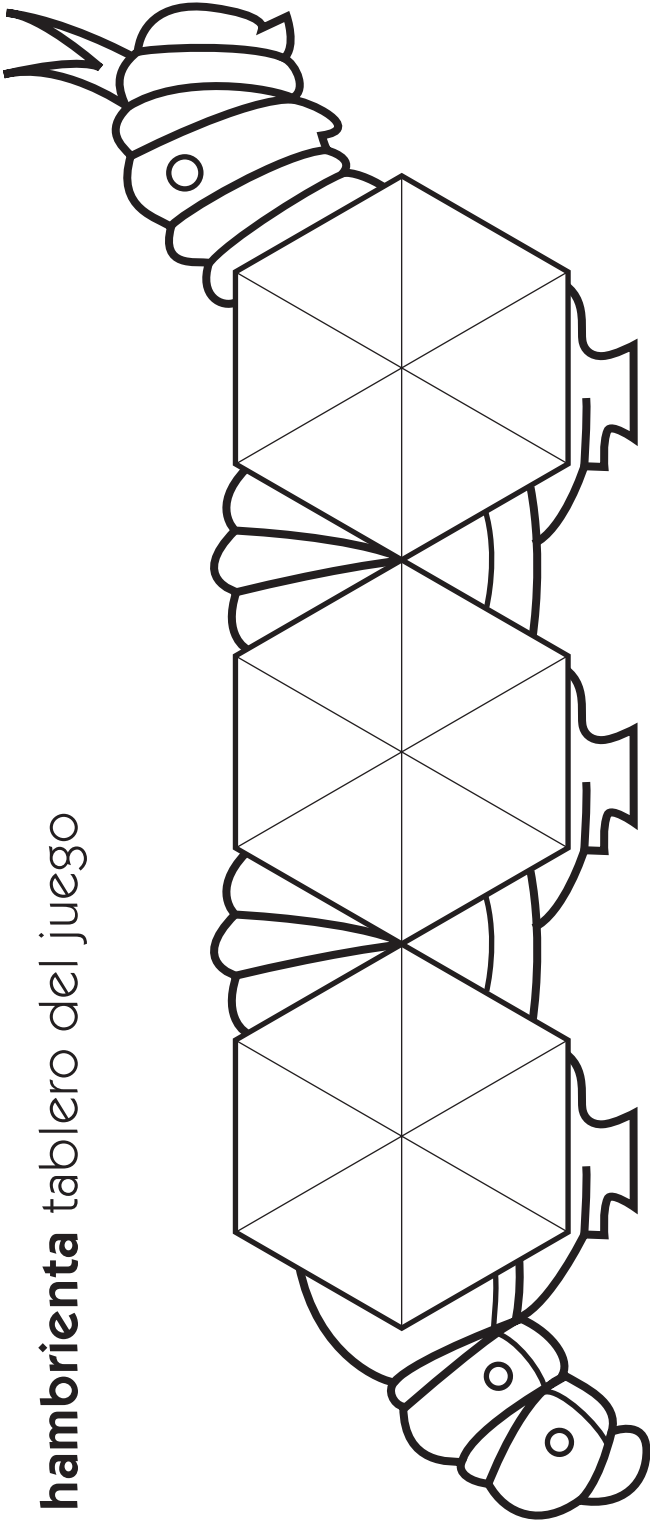


2 Recorta los tableros del juego de Oruga hambrienta, así tienen 2 tableros para jugar.

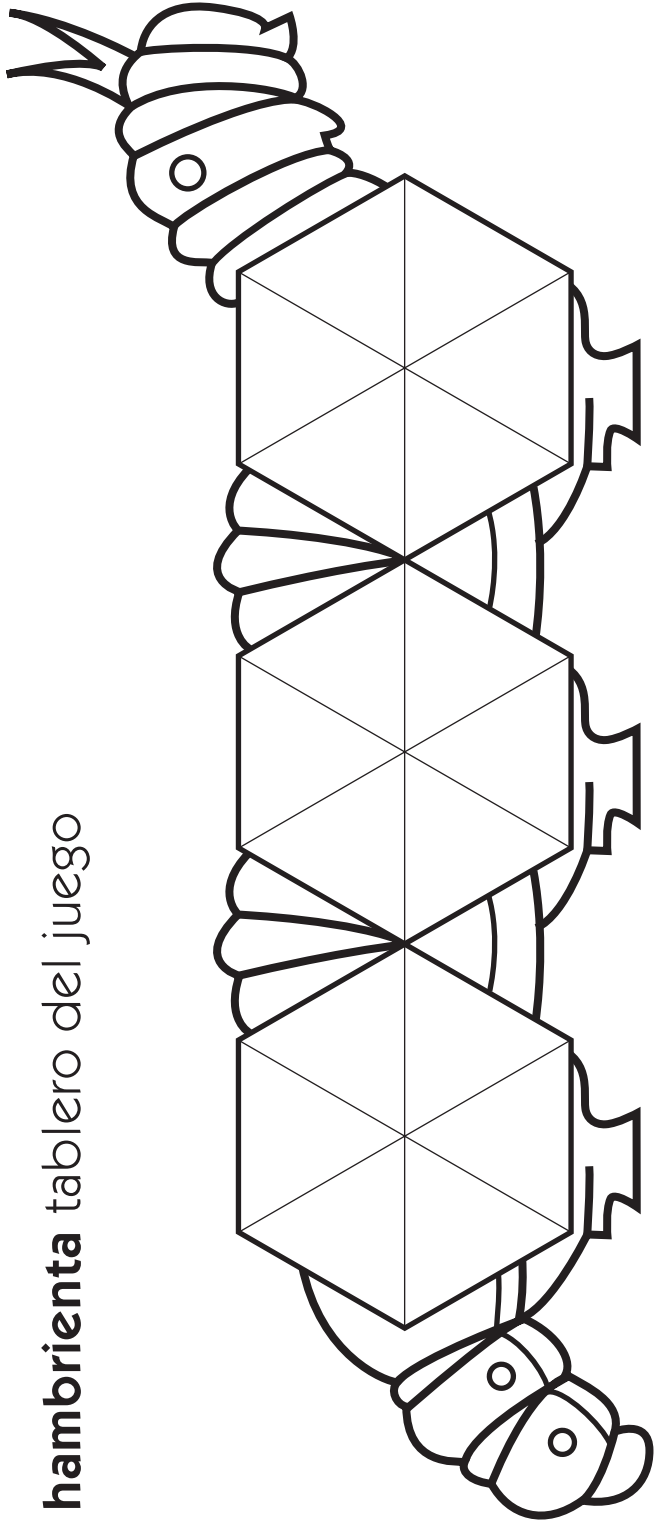
3 Túrnense haciendo girar la flecha y

Juega varias veces durante esta semana. Guarda las figuras de cuerpos geométricos recortadas que te queden para otros enlaces con el hogar.

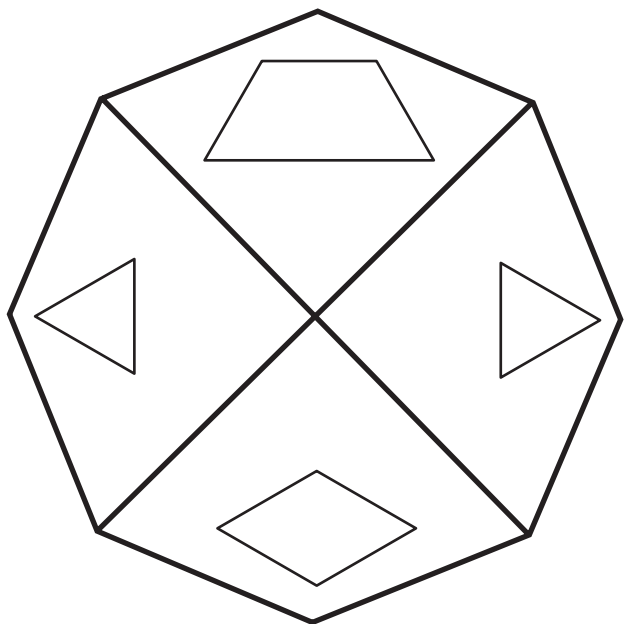
Oruga hambrienta tablero del juego



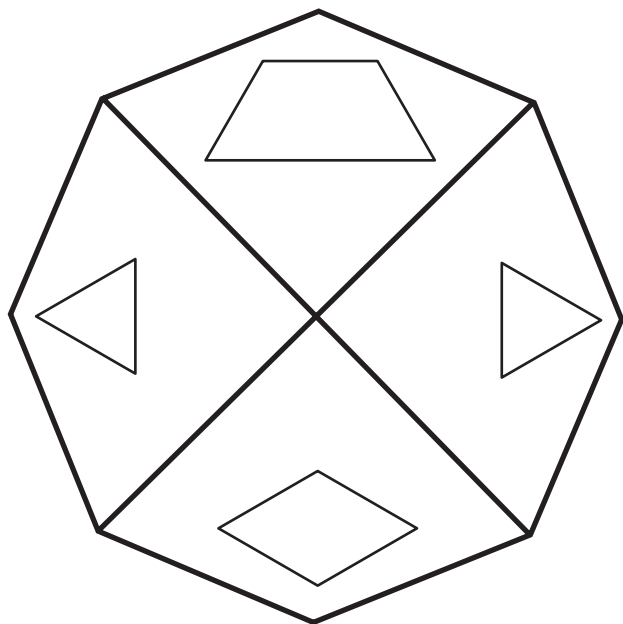
Oruga hambrienta tablero del juego



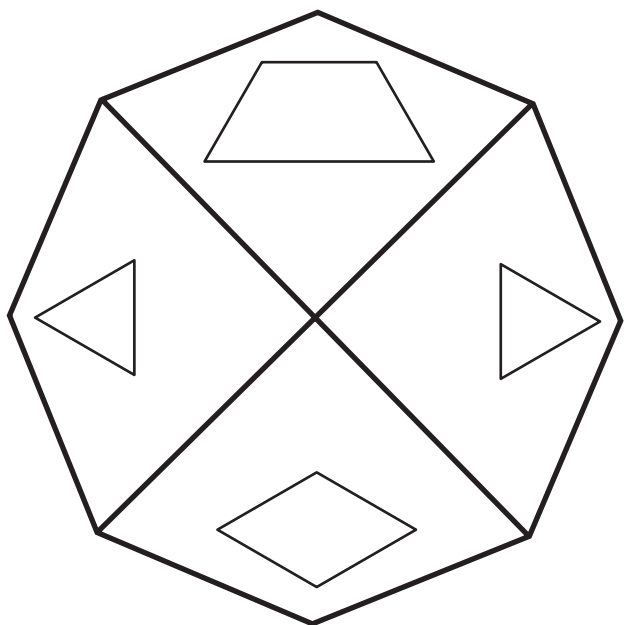
Oruga hambrienta



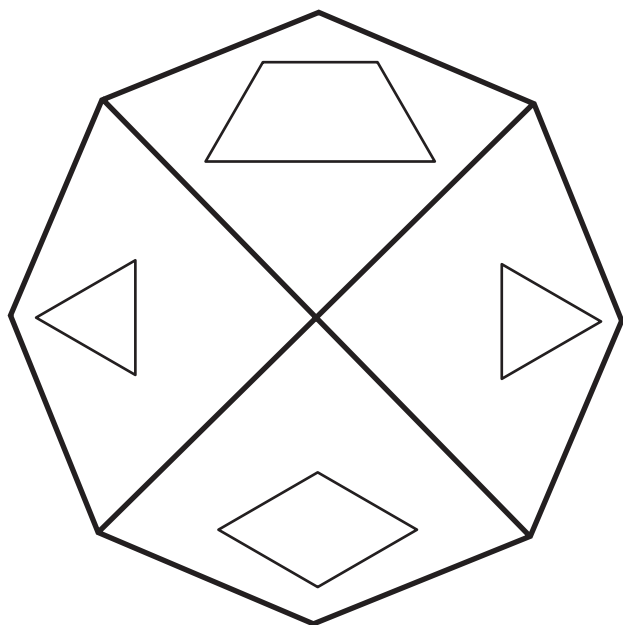
Oruga hambrienta



Oruga hambrienta



Oruga hambrienta



Enlace con el hogar no. 10 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El Enlace con el hogar de la semana es una forma divertida de practicar la escritura de numerales. Las experiencias táctiles contribuyen al desarrollo de la destreza motriz fina de muchos niños de kinder.

Números en cajas de sal

Van a necesitar un molde para hornear, platón refractario, o cazuela cuadrada que no sean muy hondos. Se pone una capa de sal que apenas cubra el fondo. También van a necesitar las tarjetas de Escritura de numerales, tijeras y un sobre para guardar las tarjetas de números.

Instrucciones

1 Busca las tarjetas de Escritura de numerales y recórtalas






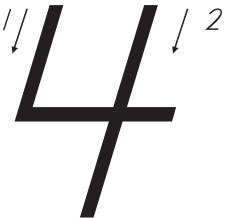






2 Pídele a una persona mayor o a uno de tus hermanos que te ayude a cubrir un molde para hornear, platón refractario o cazuela rectangular con una capa fina de sal. Elige una tarjeta con un número y fíjate en la flecha que te indica por donde empezar. Usa el dedo índice para escribir el número en

la sal hasta que ya no quepan más números. Muéstraselo a alguien de tu familia.

3 Sacude un poquitito el molde para “borrar” los números. Luego elige otra tarjeta de números y empieza de nuevo. Cada vez que practiques, sigue el mismo proceso con por lo menos 4 ó 5 de las tarjetas de números.

Esta semana, practica la escritura de números unos minutos todos los días.

Escritura de numerales tarjetas

Enlace con el hogar no. II ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

¿Qué pueden hacer con palillos para los dientes? Es divertido usarlos para hacer edificios, casas y cualquier cosa que la imaginación les permita. También son un buen material para llevar la cuenta y para empezar a aprender estrategias para llevar la cuenta.

Dibujar y llevar la cuenta con palillos

Van a necesitar las Tarjetas de palillos para llevar la cuenta, un manojito de palillos, tijeras y pegamento.

1a. Parte

A los niños pequeños les gusta mucho hacer dibujos, letras del alfabeto y todo lo que la imaginación les permita con palillos. Trate de hacer que su niño o niña juegue un rato con los palillos. También lo puede ayudar para que pegue a un papel lo que dibuje con palillos y luego lo pueden exhibir en la puerta del refrigerador.

2a. Parte

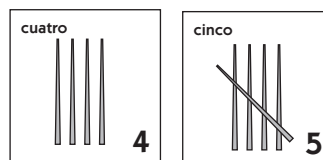
Llevar la cuenta ayuda a los niños a aprender a “seguir contando” a partir de 5. También les da la oportunidad de tener que contar con 1 más o 1 menos, y de empezar a reconocer rápidamente las cantidades mayores de 5.

Instrucciones

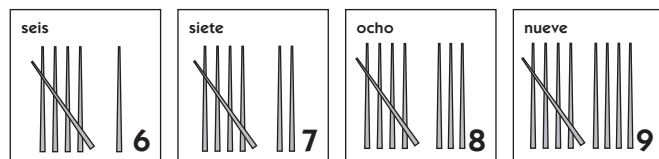
1 Recorta los cuadros de la Hoja de palillos para llevar la cuenta. ¿Puedes leer los números? Pon las tarjetas en orden de menor a mayor.

2 Con mucho cuidado, pon 4 palillos

sobre la primera tarjeta. Saca 5 palillos para la segunda tarjeta y pon los 4 primeros en la tarjeta. Toma el quinto palillo, ponlo en diagonal sobre los otros cuatro. ¿Es fácil darse cuenta que es un grupo de 5?



3 Continúa del mismo modo hasta que hayas puesto los palillos sobre todas las tarjetas. ¿Te das cuenta que puedes o contar los palillos uno por uno o verlos como 5 más algunos más?



Guarda las tarjetas para volver a hacerlo otro día. ¿Te das cuenta del aspecto que tendrá cada grupo antes de construirlo con los palillos?

Llevar la cuenta con palillos tarjetas

cuatro	4	cinco	5	seis	6
siete	7	ocho	8	nueve	9

Enlace con el hogar no. 12 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

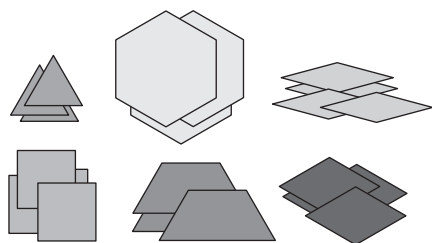
El Enlace con el hogar de la semana se trata de dos rompecabezas de cuerpos geométricos en los que los niños usan figuras de cuerpos geométricos de papel para completar remolcadores y helicópteros. Es necesario que los niños den vuelta a las figuras de papel para que encajen de la manera debida dentro de las guías triangulares.

Rompecabezas de cuerpos geométricos remolcadores y helicópteros

Van a necesitar cuerpos geométricos recortados (hexágonos amarillos, trapezoides rojos, cuadrados naranja, triángulos verdes y rombos azules y blancos) al igual que tijeras, pegamento y las dos hojas de Rompecabezas de cuerpos geométricos.

Instrucciones

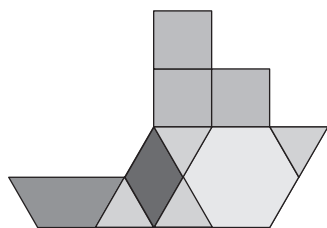
1 Pídele a una persona mayor que te ayude a recortar unos cuerpos geométricos. ¿Te quedaron algunos del juego de las mariposas?



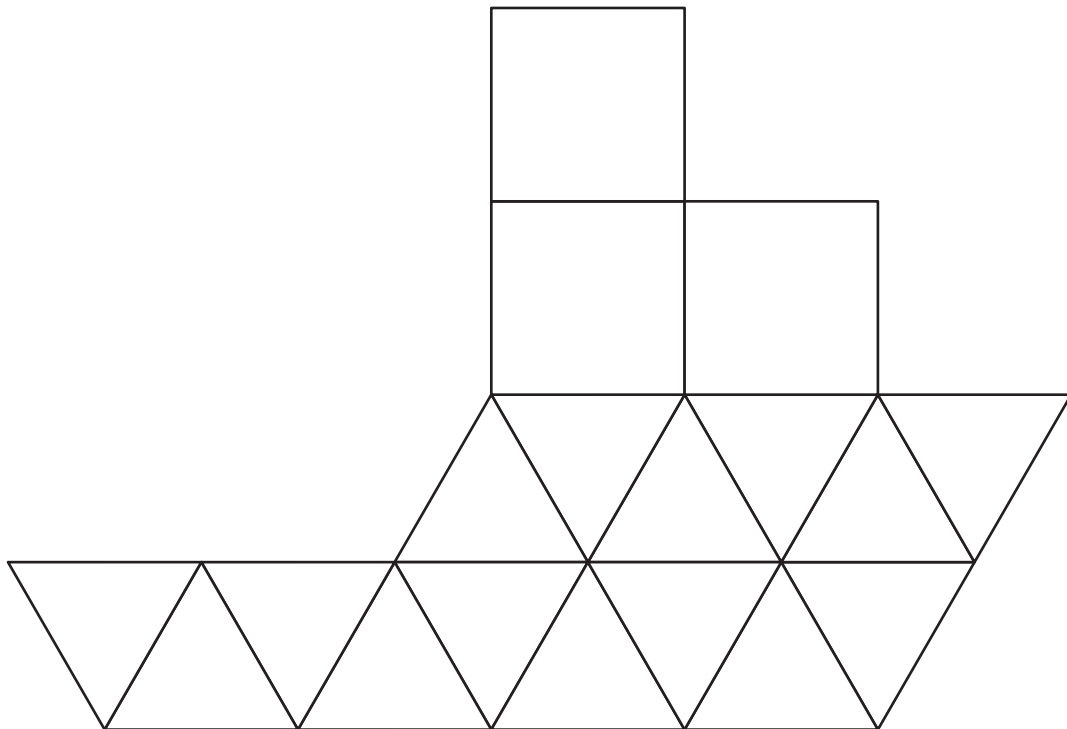
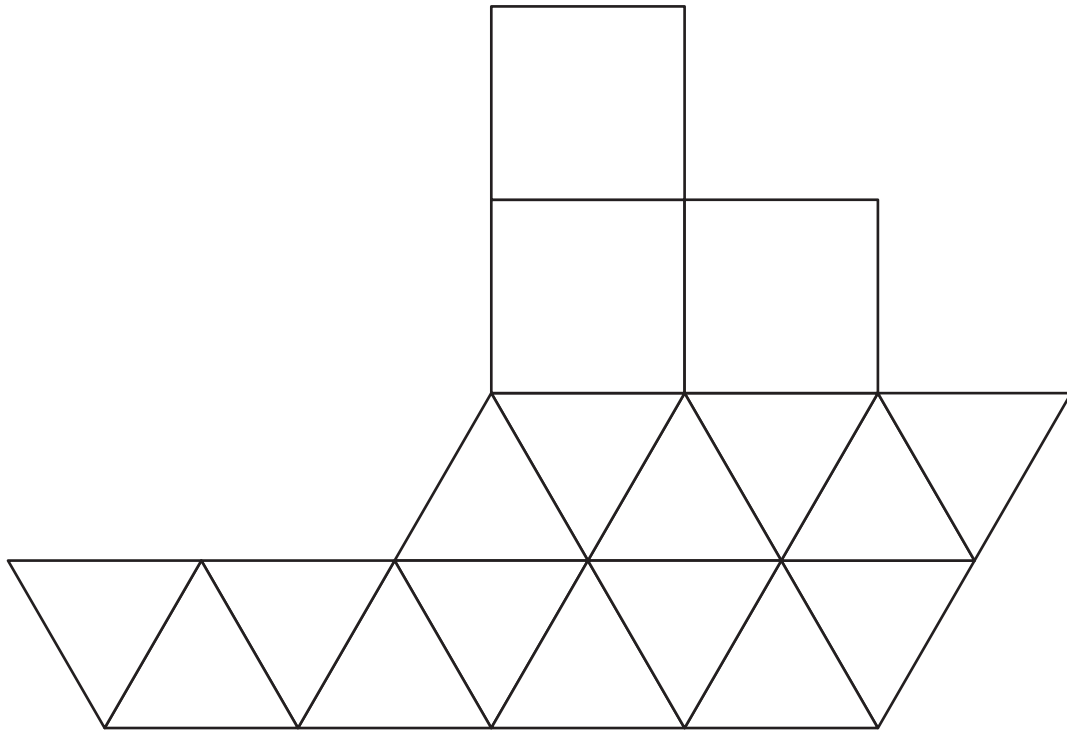
3 Después de resolver los dos rompecabezas, fijate si puedes encontrar otra solución para cada uno. Pega las nuevas combinaciones de figuras de cuerpos geométricos a las hojas de ejercicios.

Cuando hayas terminado, entrega las dos hojas a la maestra o maestro.

2 ¿Puedes completar el remolcador con cuerpos geométricos? A ver si puedes hacer que las piezas encajen dentro de las líneas triangulares de la manera debida y luego pega las figuras a la hoja. Ahora trata de hacer lo mismo con el helicóptero.



Rompecabezas de cuerpos geométricos remolcadores



Rompecabezas de cuerpos geométricos helicópteros

