

Enlace con el hogar no. 13 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

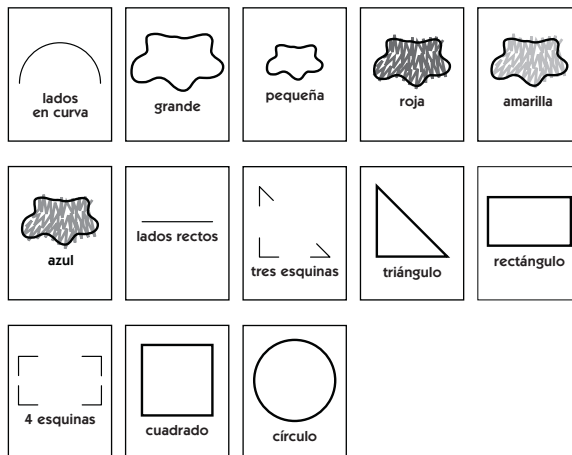
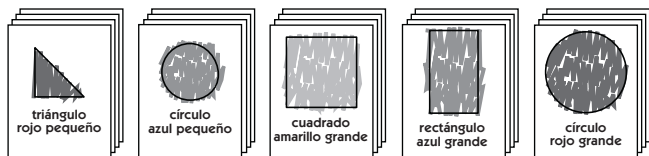
A la mayoría de los niños les encantan las adivinanzas y esta puede ser muy divertida. Los parientes del niño o niña se turnan escondiendo una figura geométrica de papel en su bolsillo y hacen que los demás jugadores hagan preguntas acerca de las propiedades de la figura. A medida que se van eliminando las distintas figuras de la colección de figuras haciendo juego que están sobre la mesa, los jugadores pueden irse dando cuenta cuál está escondida.

¡Hay una figura geométrica en mi bolsillo!

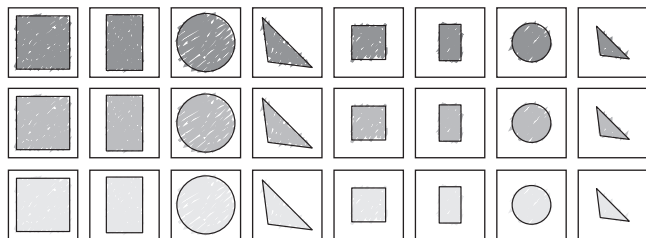
Van a necesitar las tarjetas de figuras geométricas que guardaron del Enlace con el hogar no. 2, las tarjetas de propiedades, las Figuras geométricas de bolsillo y sobres para guardar las tarjetas.

Instrucciones

1 Pinta y recorta las Figuras geométricas de bolsillo en la forma indicada y ponlas aparte de las otras figuras.



2 Acomoda las tarjetas de figuras geométricas que guardaste del Enlace con el hogar no. 2 como lo muestra el dibujo.



3 Recorta las Tarjetas de propiedades y pinta las tarjetas rojas, amarillas y azules. Acomódalas y lee los nombres de las tarjetas junto con los otros jugadores.

4 Pídele a todos los jugadores que cierren los ojos mientras escondes 1 de las *tarjetas de bolsillo* en tu bolsillo. (Por ahora, pon las otras figuras de bolsillo a un lado—no las vas a necesitar hasta el segundo turno del juego.)

5 Ahora los demás jugadores son los que usan las tarjetas de propiedades para pensar en preguntas que se puedan

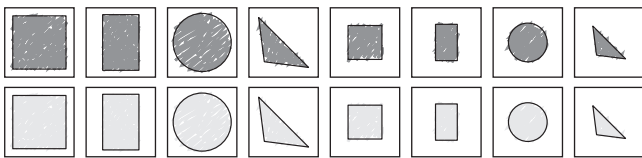
Enlace con el hogar no. 13 (cont.)

contestar con “sí” o “no” y que les ayuden a darse cuenta de cuál es la figura que escondiste. A medida que hacen cada una de las preguntas los demás jugadores trabajan juntos para eliminar tarjetas de figuras geométricas de la colección que está sobre la mesa, hasta que sólo quede 1—la que hace juego con la que tienes escondida en tu bolsillo. El diálogo a continuación es un ejemplo, y supone que escondiste un triángulo azul grande en tu bolsillo.

Papá ¿tu figura es roja?

Mamá No, mi figura no es roja. ¿cuáles son las tarjetas que puedes eliminar?

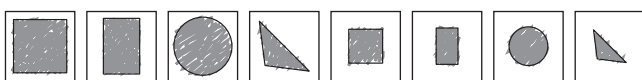
Niño/a Debemos quitar todas las que son rojas.



Niño/a Estoy seguro que es amarilla. ¿tu figura es amarilla?

Mamá No, mi figura no es amarilla. ¿cuáles son las tarjetas que puedes quitar ahora?

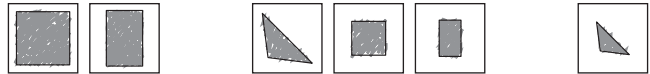
Papá Tenemos que quitar todas las tarjetas amarillas.



Papá ¿tu figura es redonda?

Mamá No, mi figura no es redonda. ¿qué puedes quitar?

Niño/a Tenemos que quitar todos los círculos.



Niño/a ¿tu figura es grande?

Mamá Mi figura es grande. ¿qué puedes quitar?

Niño/a Podemos quitar esas que son pequeñas.



Papá ¿tu figura tiene tres lados?

Mamá Sí tiene tres lados.

Papá y niño/a ¡Es un triángulo azul grande!

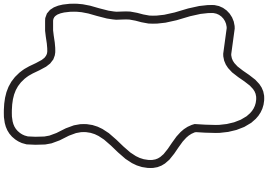
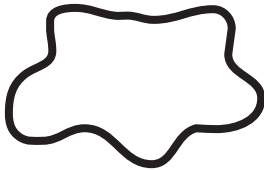
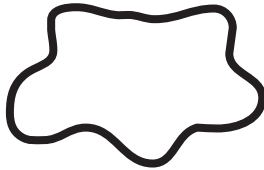
Mamá ¡Ganaron! Sí que tengo un triángulo azul grande en mi bolsillo, ven ¡aquí está!

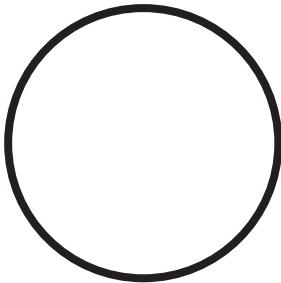
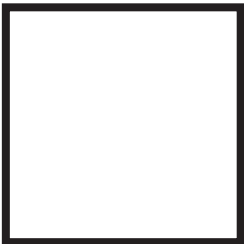




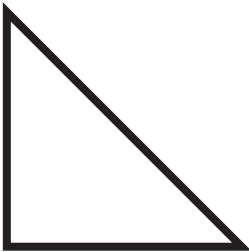

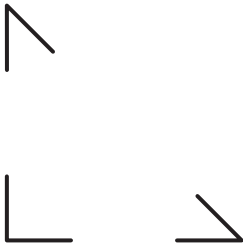

Jueguen varias veces durante la semana. Quizás quieran guardar todas las piezas del juego así pueden volver a jugar ¡Hay una figura geométrica en mi bolsillo!

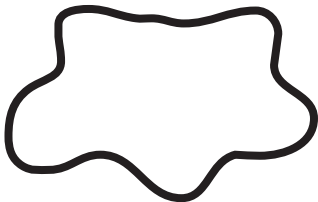
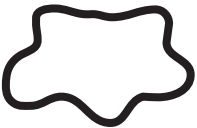
Tarjetas de propiedades

Pinta las tres tarjetas a continuación de rojo, amarillo y azul, tal como se indica.

 azul	 roja	 amarilla
--	---	--

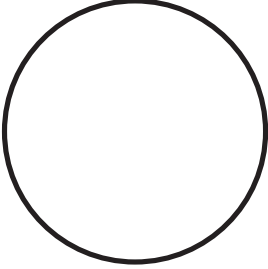
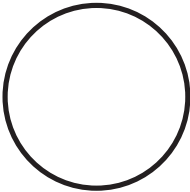


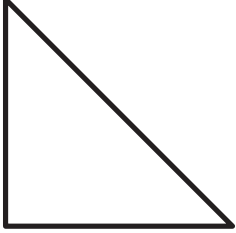
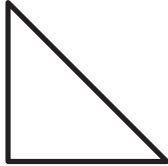
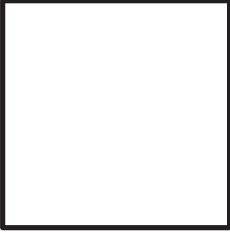
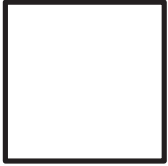
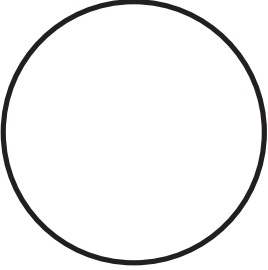
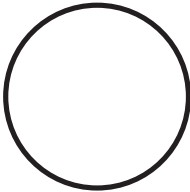


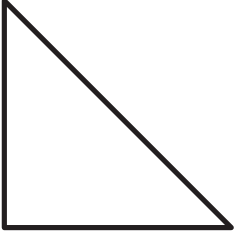
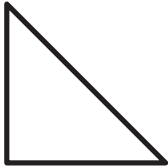
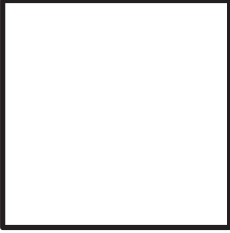
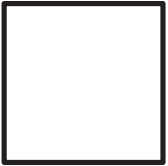
 círculo	 cuadrado	 lados en curva	 lados rectos
---	--	---	--

 triángulo	 rectángulo	 tres esquinas	 tres esquinas
---	--	--	---

 grande	 pequeña
--	---

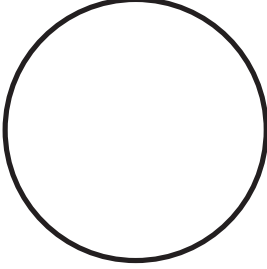
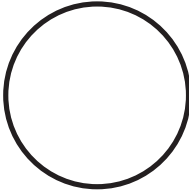
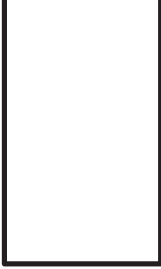

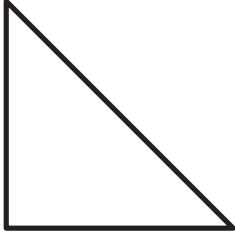
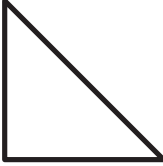
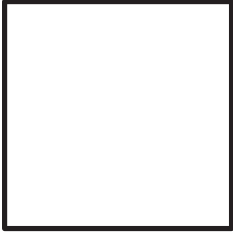
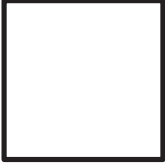
Figuras geométricas de bolsillo

Pinta cada una de las figuras de rojo o amarillo, tal como se indica.

 <p>círculo rojo grande</p>	 <p>círculo rojo pequeño</p>	 <p>rectángulo rojo grande</p>	 <p>rectángulo rojo pequeño</p>
 <p>triángulo rojo grande</p>	 <p>triángulo rojo pequeño</p>	 <p>cuadrado rojo grande</p>	 <p>cuadrado rojo pequeño</p>
 <p>círculo amarillo grande</p>	 <p>círculo amarillo pequeño</p>	 <p>rectángulo amarillo grande</p>	 <p>rectángulo amarillo pequeño</p>
 <p>triángulo amarillo grande</p>	 <p>triángulo amarillo pequeño</p>	 <p>cuadrado amarillo grande</p>	 <p>cuadrado amarillo pequeño</p>

Figuras geométricas de bolsillo

Pinta todas las figuras de azul

 <p>círculo azul grande</p>	 <p>círculo azul pequeño</p>	 <p>rectángulo azul grande</p>	 <p>rectángulo azul pequeño</p>
 <p>triángulo azul grande</p>	 <p>triángulo azul pequeño</p>	 <p>cuadrado azul grande</p>	 <p>cuadrado azul pequeño</p>

Enlace con el hogar no. 14 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

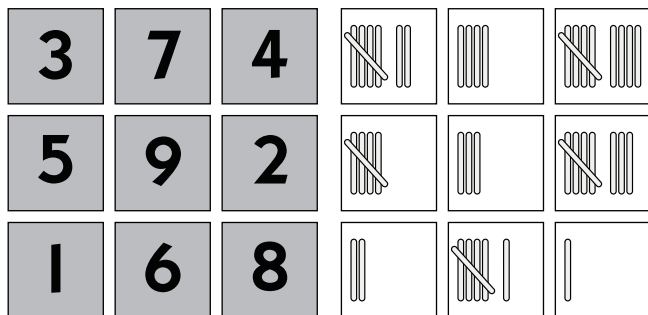
Esta semana el reto para la familia es un juego con palillos para llevar la cuenta y números en el que se debe encontrar la pareja, o sea las tarjetas que hacen juego. ¿Ud. y su niño o niña pueden encontrar las tarjetas que hacen juego cuando están hacia arriba? ¿Y si están hacia abajo? A menos que tengan muy buena memoria, van a terminar trabajando tan duro como su niño de kinder para encontrar las tarjetas que hacen juego cuando están hacia abajo.

Juego para encontrar la pareja con palillos para llevar la cuenta y números

Van a necesitar las tarjetas para llevar la cuenta y las tarjetas de números. También van a necesitar un sobre para guardar las tarjetas para volver a jugar más adelante.

Instrucciones

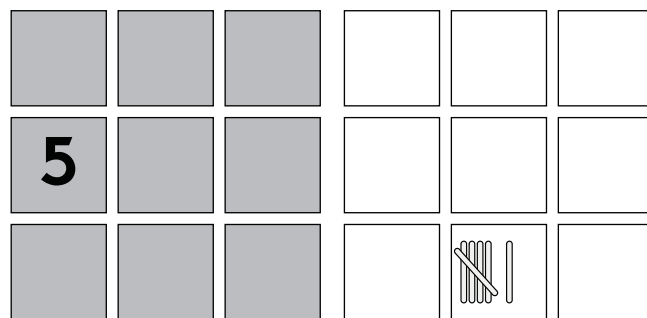
1 Recorta los dos grupos de tarjetas. Pon todas las tarjetas de números hacia arriba de un lado y pon todas las tarjetas para llevar la cuenta—las que tienen palillos dibujados—hacia arriba del otro lado. ¿Puedes encontrar las parejas, o sea, las que hacen juego?



2 Una vez que te sea fácil poner las tarjetas en parejas, trata de hacerlo con todas las tarjetas hacia abajo. Túrnense, volteando una tarjeta de cada grupo hacia arriba. ¿Encontraste una pareja? Si lo hiciste, puedes guardarte esas tarjetas y sigue tu turno. Si no hacen

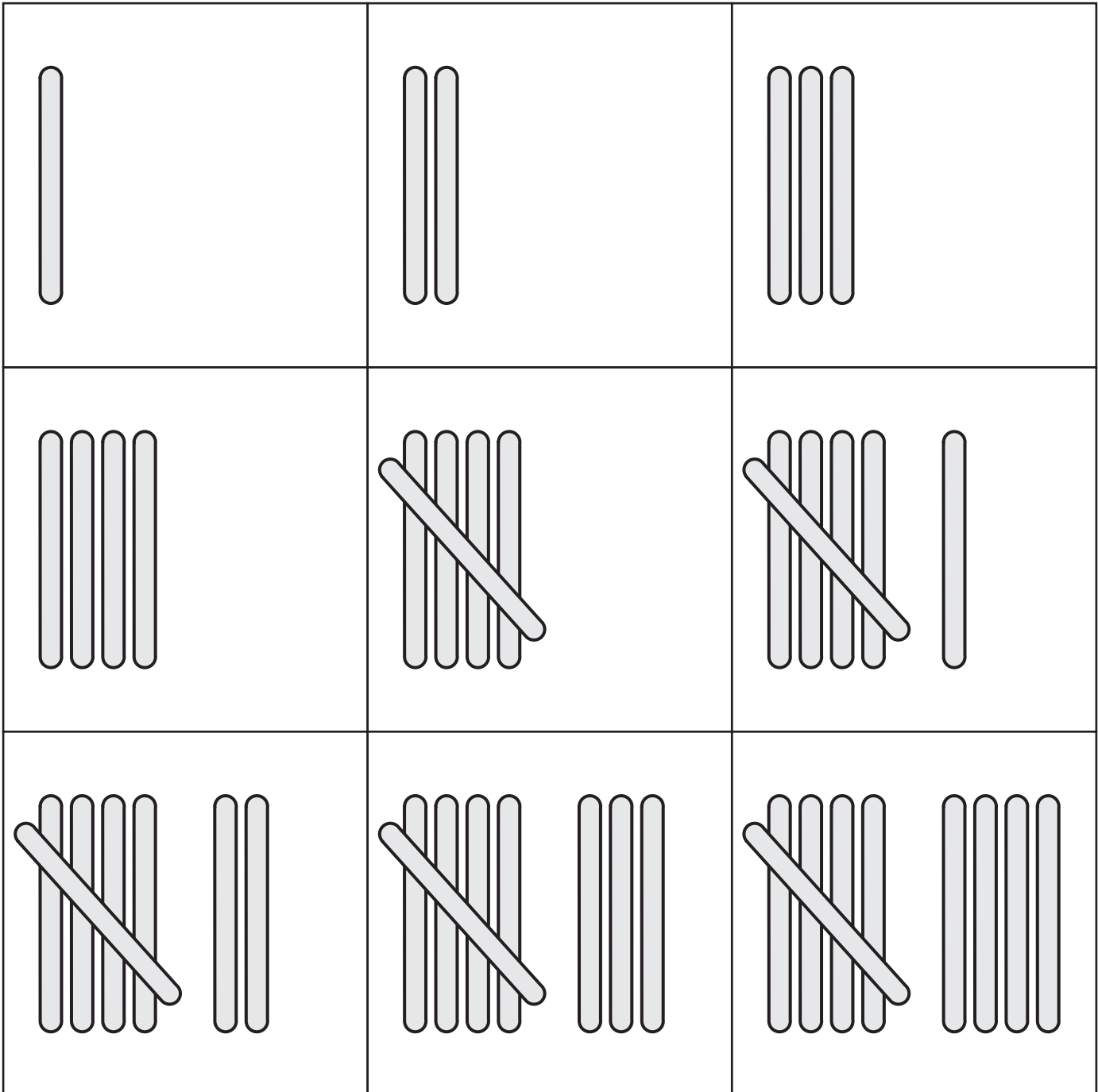
juego, debes ponerlas hacia abajo en el mismo lugar y es el turno del otro jugador. Trata de recordar dónde está cada una de las tarjetas.

El ganador es el jugador que tiene más tarjetas al cabo del juego.



Jueguen varias veces. Guarden todas las tarjetas en un sobre debidamente marcado para que puedan volver a jugar en unas semanas.

Tarjetas para llevar la cuenta



Tarjetas con números

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Enlace con el hogar no. 15 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Este Enlace con el hogar se trata de un juego de Lotería de 10 y más con tarjetas de lotería que muestran grupos de cubos “Unifix” agrupados de a diez y de a uno. ¿Cuántos cubos hay en cada tarjeta? ¿Hay más de una forma de darse cuenta en cada turno? ¿Quién será el primero en tener 4 seguidos en su tablero de lotería?

Lotería de 10 y más


Van a necesitar las tarjetas de Lotería de 10 y más, los tableros del juego de Lotería de 10 y más y un sobre, al igual que piezas para usar de marcadores del juego, tal como malaviscos, centavos, trozos de cereal o pedacitos de papel.


Instrucciones

1 Recorta las tarjetas de 10 y más, ponlas en una pila y luego en un sobre sin sellarlo.


2 Recorta los tableros del juego de Loterías de 10 y más. Tienes que cubrir el lugar vacío de cada tablero con un marcador o pieza del juego.


Lotería de 10 y más tablero del juego



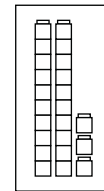
12	19	17	20
21	15	24	13
25	11	23	18
22	14	16	

Lotería de 10 y más tablero del juego



11	14	23	21
22	16	19	18
17	20	24	12
			

23 cubos agrupados de a 10s y 1s. La primera forma es la más común para los niños de kinder; las otra dos son más comunes para niños un poco más grandes.)



Niño o niña *Lo puedo contar, pero déjame tocar los cubos.*

Hermana *Creo que en esa pila hay 10. Me voy a fijar. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Son 10—así que 10 y 10 son 20 y tres más. ¡23!*

Papá *10, 20, 21, 22, 23. ¡23!*

3 Túrnense sacando una tarjeta del sobre. ¿Cuántos cubos tiene la tarjeta? ¿Cómo los contaste? ¿Hay otra forma de contarlos? (El dibujo que sigue nos muestra tres formas distintas de contar

Enlace con el hogar no. 15 (cont.)

.....
Nota Muchos niños de 5 y 6 años de edad tienen que contar las pilas de 10 muchas veces antes de estar seguros que siempre hay 10. Su sentido de seguridad se desarrolla al contar repetidas veces. Traten de que el niño o niña se divierta mucho cada vez que juegue, y gocen del desarrollo que observarán con el correr del tiempo, si bien puede llevar meses, mientras su niño descubre otras maneras de contar.
.....

Es posible que el niño o niña confunda el 12 y el 21. Es común que el sentido de derecha e izquierda no se desarrolle hasta el primer o segundo grado. Ayúdelo cuando sea necesario y aliéntelo todo el tiempo.

4 Una vez que se haya establecido la cantidad de cubos en las tarjetas para jugar a la lotería, los dos jugadores tapan o cubren el número correspondiente de sus tableros de lotería. El primer jugador que tenga 4 en fila, ya sea horizontal, vertical o diagonal, gana.

Jueguen varias veces durante esta semana.

Tarjetas de Lotería de 10 y más

Tarjetas de Lotería de 10 y más

The image shows a large rectangular frame divided into five horizontal sections. Each section contains two rows of ten small squares. Above each row of squares are several larger squares of varying sizes, representing a fraction of the row. The number of larger squares increases from 1 in the top section to 5 in the bottom section.

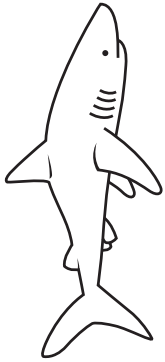
- Section 1: 1 large square above the top row.
- Section 2: 2 large squares above the top row.
- Section 3: 3 large squares above the top row.
- Section 4: 4 large squares above the top row.
- Section 5: 5 large squares above the top row.

Lotería de 10 y más tablero del juego



12	19	17	20
21	15	24	13
25	11	23	18
22	14	16	COMODÍN

Lotería de 10 y más tablero del juego



11	14	23	21
22	16	19	18
17	20	24	12
25	13	15	COMODÍN

Enlace con el hogar no. 16 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

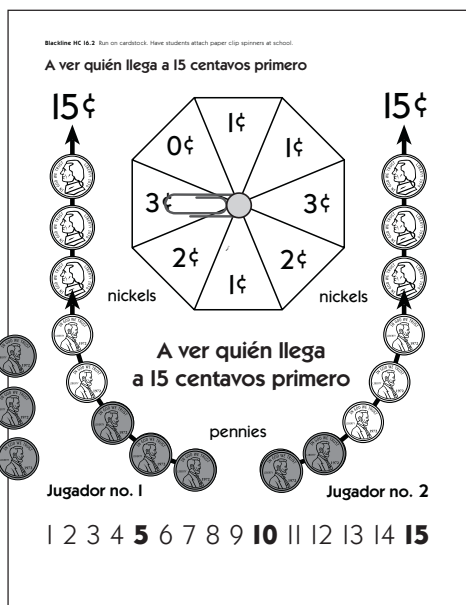
A ver quién llega a 15 centavos primero es un juego diseñado para que los niños aprendan a identificar las monedas por su nombre y por su valor, al igual que para darse cuenta que 5 centavos (*pennies*) se pueden cambiar por una moneda de cinco (un *nickel*). También quiere decir que hay que contar de a cinco y poder calcular las sumas de 5 y más y de 10 y más a medida que progresa el juego. En este juego el reto es darse cuenta que los *nickels* (las monedas de cinco centavos) valen 5 centavos, mientras que los *pennies* (las monedas de un centavo) sólo valen un centavo, y de poder contar las monedas de a 5 y de a 1. Aun si su niño o niña todavía no entiende totalmente estos conceptos, él o ella estarán encantados de terminar con los 3 *nickels* del ganador y de saber que cada uno de los *nickels* valen 5 *pennies*.

A ver quién llega a 15 centavos primero

Van a necesitar el tablero del juego A ver quién llega a 15 centavos primero, al igual que 15 *pennies* y 6 *nickels* para que los puedan compartir 2 jugadores.

Instrucciones

- 1 Túrnnense para girar la flecha y para juntar el número indicado de *pennies*.
- 2 En cada turno, pon los *pennies* que ya juntaste encima de los dibujos de los *pennies* que están de tu lado del tablero. (Si te quedas sin espacio, pon los *pennies* cerca).
- 3 Si tienes 5 *pennies* o más de cinco, cambia 5 por un *nickel*. Pon el *nickel* sobre uno de los *nickels* dibujados en tu lado del tablero y luego pon los *pennies* que te queden encima de tus dibujos de *pennies*. Ahora le toca girar la flecha a tu compañero o compañera. ¿Cuánto necesita para alcanzarte?
- 4 Cuando uno de los jugadores llega cerca de 15 centavos, tendrá que sacar la cantidad exacta de *pennies* necesaria para ganar el juego cuando le toque girar. Si el giro resulta en demasiados centavos, pierde el turno. El primer jugador que junta exactamente 15 centavos gana el juego.



A ver quién llega a 15 centavos primero

15¢

15¢

0¢

1¢

1¢

3¢

3¢

2¢

2¢

1¢

nickels

nickels

A ver quién llega a 15 centavos primero

pennies

Jugador no. 1

Jugador no. 2

1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 **10** 11 12 13 14 **15**

Enlace con el hogar 17 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El Enlace con el hogar de la semana es una hoja de ejercicios de escritura de numerales. Con frecuencia se les hace más fácil a los niños pequeños escribir con tinta que con lápices, y se les hace aún más divertido si pueden cambiar de color mientras escriben. Si por casualidad tienen unos marcadores o plumones en la casa, les vendrían de maravilla para esta tarea.

Escritura de numerales

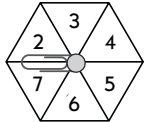
Van a necesitar la hoja de ejercicios de escritura de numerales al igual que útiles para escribir. Observen la flecha encima de cada numeral que les indica por dónde empezar y en qué dirección deben escribir.







Instrucciones

1 Gira la flecha y luego dibuja sobre el número o numeral indicado. Continúa girando la flecha y dibujando hasta que hayas completado 3 filas o más de tres filas.

NOMBRE _____ FECHA _____

Escritura de numerales



 2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
 5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
 6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
 7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7

© 2012 The Math Learning Center

2 Al dorso del papel, escribe todos los numerales del 1 al 10 o más, escribiendo lo mejor que puedas.

Entrega la hoja de ejercicios completada a tu maestra o maestro.

NOMBRE _____ FECHA _____

Escritura de numerales

