

Enlace con el hogar no. 18 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

A ver quién llega a 20 centavos primero es otro juego que les ayuda a los niños a aprender los nombres y los valores de las monedas mientras aprenden a contar y a comparar.

A ver quién llega a 20 centavos primero

Van a necesitar el juego de A ver quién llega a 20 centavos primero, al igual que 40 monedas de un centavo para que las compartan 2 jugadores.

Instrucciones

1 Túrnense para girar la flecha giratoria del juego, juntando el número indicado de monedas de un centavo, poniéndolas en las cajas de su lado del tablero. (Si la flecha se detiene en un *nickel*, el jugador toma 5 centavos.)

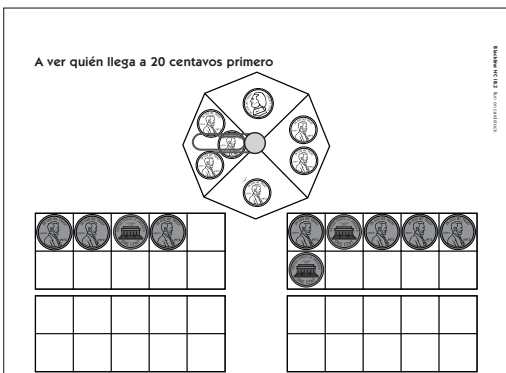
2 Asegúrense de esperar hasta que todos los jugadores hayan completado su turno antes de volver a girar la flecha. Cuenten y comparen los *pennies* a menudo mientras continúa el partido ¿Cuál de los jugadores tiene más *pennies*? ¿Cuántos más son? ¿Cuántos necesita el otro jugador para alcanzarte? ¿Cuántos *pennies* más se necesitan para que cada uno de los jugadores tenga 10 centavos? ¿15 centavos? ¿20 centavos?

3 Si un jugador saca una cantidad mayor de la que necesita cuando ya se está por terminar el partido, pierde el turno. Para ganar el jugador debe llegar a 20 centavos exactamente.

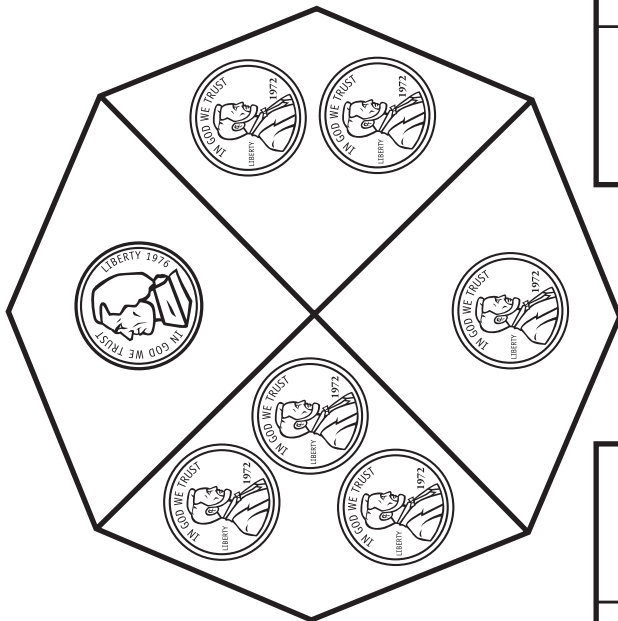
Jueguen varias veces durante la semana.



Recuerda que debes guardar el tablero del juego y tu colección de pennies para el próximo Enlace con el hogar.



A ver quién llega a 20 centavos primero



Enlace con el hogar no. 19 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

A ver quién llega al cero primero convierte el Enlace con el hogar anterior, A ver quién llega a 20 centavos primero, en un juego de restar. En esta versión los jugadores ponen 20 pennies sobre sus tableros y se turnan girando la flecha para ver quién gana la carrera al ser el primero que saca todos los pennies de su tablero.

A ver quién llega al cero primero

Van a necesitar el juego de A ver quién llega a 20 centavos primero, al igual que 40 pennies para que los compartan 2 jugadores. (Son las cosas que guardaron del juego de la semana anterior.)

Instrucciones

1 Al empezar a jugar el partido, pongan 20 pennies en el lado del tablero de cada uno de los jugadores.

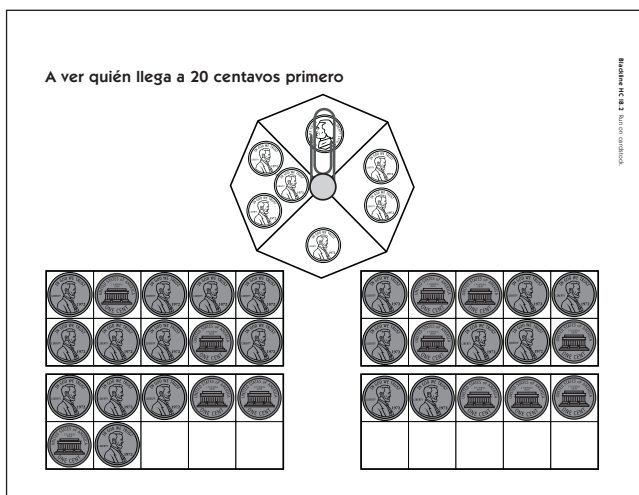
2 Túrñense para girar la flecha y quitar el número indicado de pennies de su parte del tablero. (Si la flecha se detiene en un nickel, pueden quitar 5 pennies.)

su turno antes de volver a girar la flecha. Cuenten y comparen los pennies a menudo mientras continúa el partido.

¿Cuál de los jugadores tiene menos pennies? ¿Cuántos más hay que quitar antes que cada uno de los jugadores llegue al 0?

Si un jugador saca una cantidad mayor de la que necesita cuando ya se está por terminar el partido, pierde el turno. Para ganar el jugador debe llegar a 0 exactamente.

Jueguen varias veces durante la semana.



Asegúrense de esperar hasta que cada uno de los jugadores haya completado

Enlace con el hogar no. 20 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

El Enlace con el hogar de la semana incluye un libro que su niño o niña quizás recuerde del otoño pasado. *Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo!* El número de bichitos aumenta en cada página sucesiva. Después de divertirse leyendo el libro juntos varias veces, convenza al niño o niña para que resuelva los problemas de sumar y restar de a uno.

Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo!

Van a necesitar las páginas del libro *Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo!* Y las Tarjetas de ejercicios, al igual que tijeras y una engrapadora.

Instrucciones

1 Recorta las páginas de *Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo!* Y arma el libro, con la tapa al principio, y siguiendo en orden: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Une las páginas a la izquierda con la engrapadora.



2 Recorta todos los cuadros de las páginas de tarjetas con ejercicios.

$$4 + 1 = ?$$

$$8 + 1 = ?$$

$$6 - 1 = ?$$

3 Lean el libro juntos una vez o dos. ¿Qué observa el niño o la niña? ¿Se da cuenta que el número de bichitos va aumentando de a 1 de página en página?

4 Organicen las tarjetas en un grupo de tarjetas para sumar y otro de tarjetas para restar.

$$7 + 1 = ?$$

$$3 - 1 = ?$$

Elija las tarjetas de a una y haga que su niño o niña resuelva el problema. Si los problemas se le hacen difíciles, use pennies u otra cosa que se pueda usar para contar y así le ayuda a resolverlos.

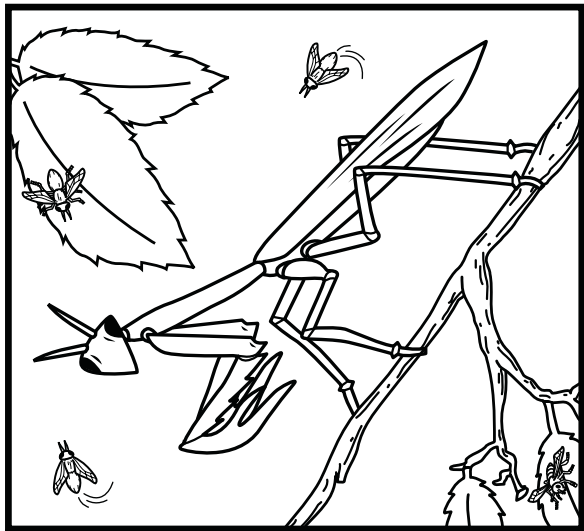
Lean el libro y trabajen con las Tarjetas con problemas varias veces durante la semana.

Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo! libro

Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo!

Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo!

Por Donna Burke
Dibujos de Tyson Smith



Una mantis religiosa busca algo para comer,

abejas por aquí,
moscas por ahí,
mmmmm,
¡qué rico!

**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



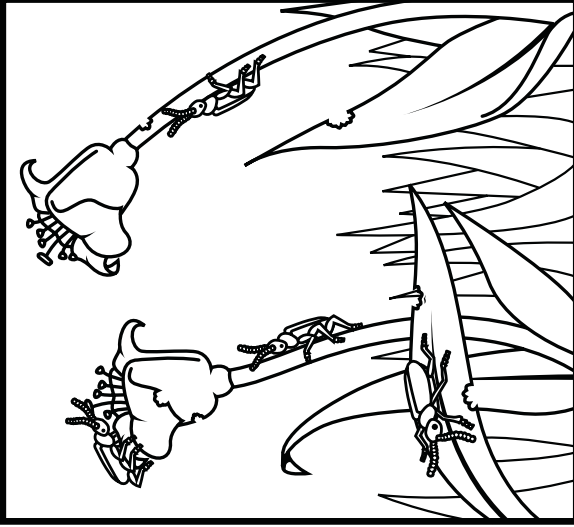
Dos abejas, muy atareadas, buscan algo para comer,

polen por aquí,
néctar por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!

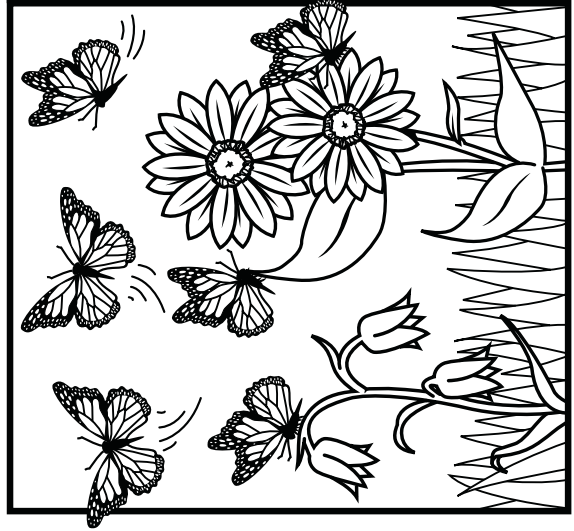
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**

Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo! libro

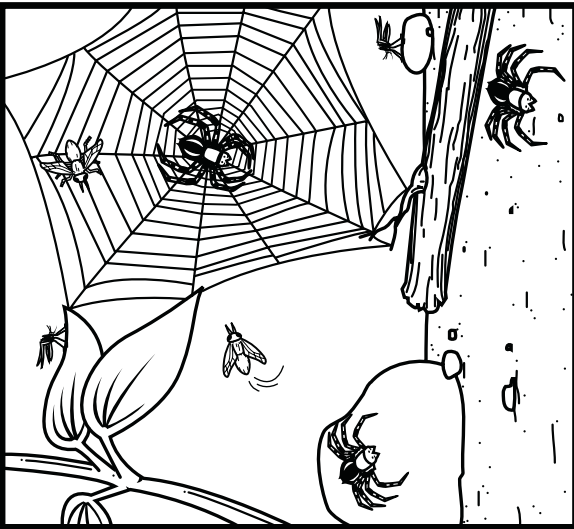
**Cuatro
escarabajos
hambrientos**
buscan algo
para comer,
flores por aquí,
hojas por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



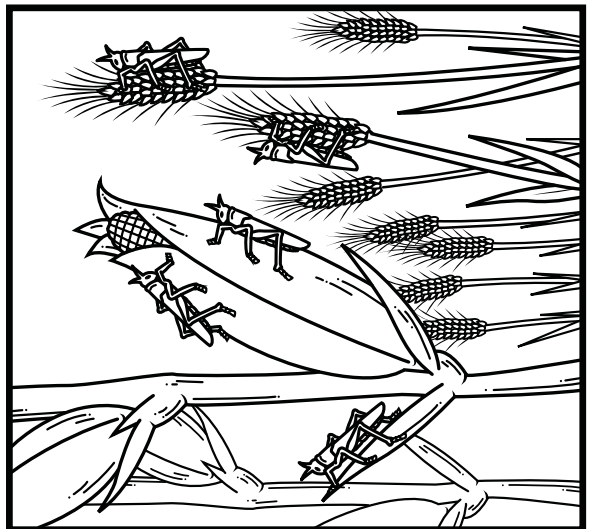
**Seis mariposas
monarca** buscan
algo para comer,
polen aquí,
néctar ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



**Tres arañas
hambrientas**
buscan algo para
comer,
moscas por aquí,
mosquitos por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



**Cinco
saltamontes
hambrientos**
buscan algo
para comer,
trigo por aquí,
maíz por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**

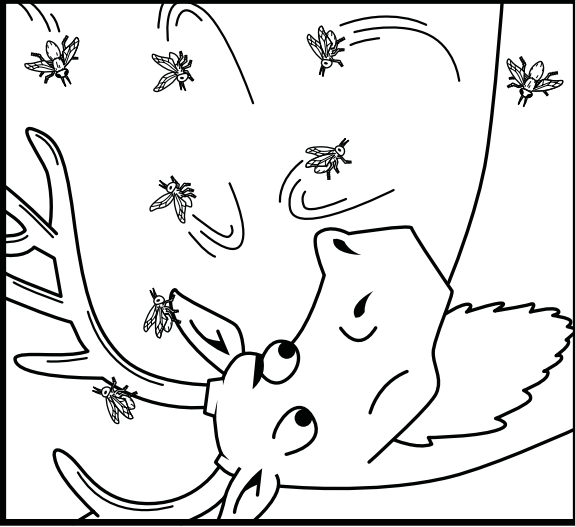


Munch, Crunch, ¡Qué almuerzo! libro

Ocho moscas
malvadas en un
ciervo buscan
algo para comer,

un mordisquito
por aquí,
un mordiscón
por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!

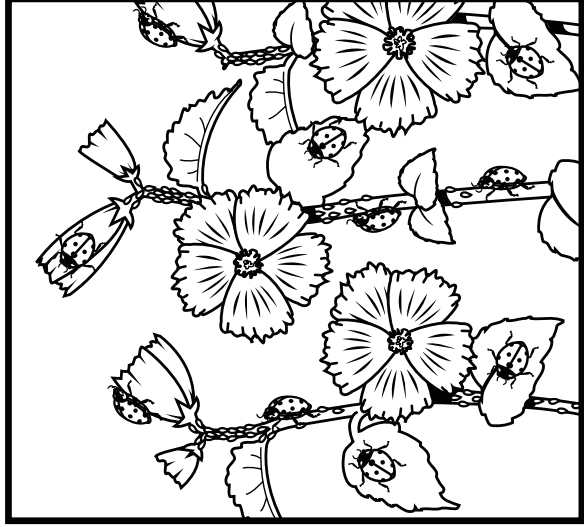
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



Diez catarinitas
maravillosas
buscan algo para
comer,

afididos por aquí,
afididos por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!

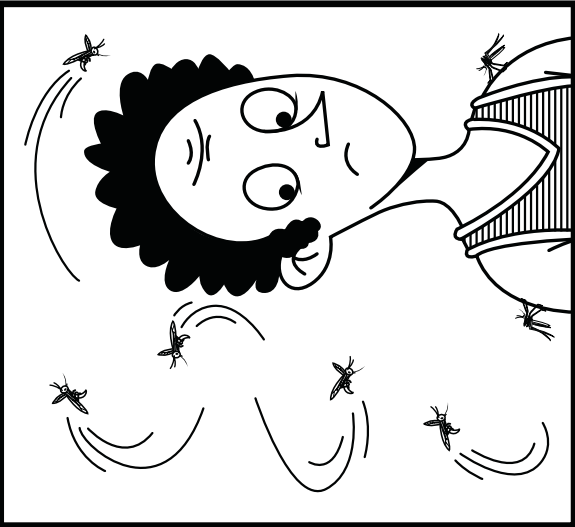
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



Siete mosquitos,
zumbando,
buscan algo para
comer,

un mordisquito
por aquí,
un mordiscón
por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!

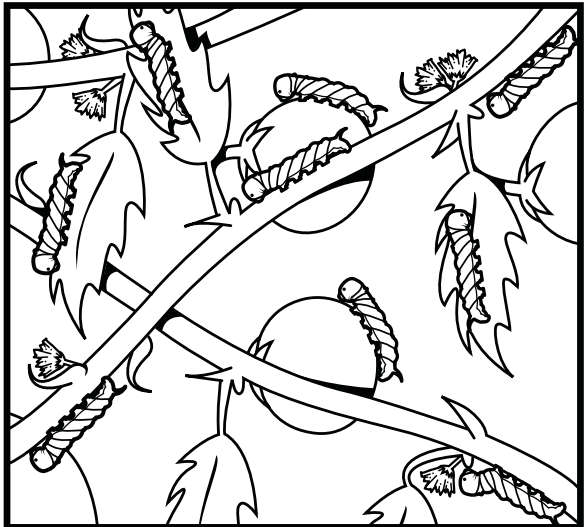
**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



Nueve gusanos
en una planta de
tomates verdes
buscan algo para
comer,

una hoja por aquí,
un pimpollo
por ahí,
mmmmm,
¡Qué rico!

**Munch, Crunch,
¡Qué almuerzo!**



Tarjetas de ejercicios

$$1 + 1 = ?$$

$$2 + 1 = ?$$

$$3 + 1 = ?$$

$$4 + 1 = ?$$

$$5 + 1 = ?$$

$$6 + 1 = ?$$

$$7 + 1 = ?$$

$$8 + 1 = ?$$

$$9 + 1 = ?$$

$$10 - 1 = ?$$

Tarjetas de ejercicios

$$9 - 1 = ?$$

$$8 - 1 = ?$$

$$7 - 1 = ?$$

$$6 - 1 = ?$$

$$5 - 1 = ?$$

$$4 - 1 = ?$$

$$3 - 1 = ?$$

$$2 - 1 = ?$$

Enlace con el hogar no. 2I ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

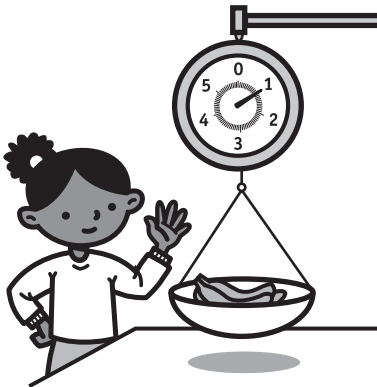
Los bichitos han terminado de comer y hastiarse y es hora de que su niño o niña de kinder empiece a participar en hacer las compras. Lleve al niño o niña a la tienda con Ud. y use la báscula para pesar las frutas y verduras como lo indica la página de la actividad.

¿Cuántos hay en una libra?

Van a necesitar la página de la actividad ¿Cuántos hay en una libra? y un lápiz.

Instrucciones

1 Busca la báscula donde venden vegetales y fruta. ¿Hay cebollas? ¿Hay de distintos tamaños? Elijan un tamaño. ¿Cuántas piensas que pesarán una libra al ponerlas en la báscula? Anota tus resultados.



2 Continúa juntando las cosas en los dibujos de la página de ejercicios y viendo cuántos pesan alrededor de una libra.

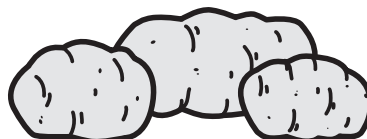
Cuando la completes, regresa la página a tu maestra o maestro.

¿Cuántos hay en una libra?

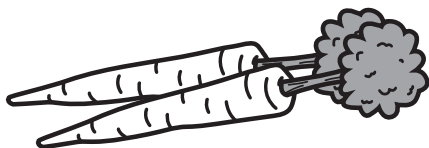
cebollas



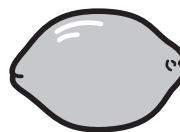
papas



zanahorias



limones



manzanas



plátanos



Enlace con el hogar no. 22 ★ Actividad

NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

Muchos niños edifican estructuras muy complicadas con bloques de madera que son cuerpos geométricos tridimensionales. En la escuela han usado polígonos para construir todo tipo de formas tridimensionales. Ha llegado la hora de buscar formas tridimensionales en la casa. ¿Pueden encontrar cosas que hacen juego con cada una de las formas tridimensionales que muestra la hoja de ejercicios? (Si no pueden encontrar cosas que hagan juego con todos los cuerpos tridimensionales, no se preocupen.)

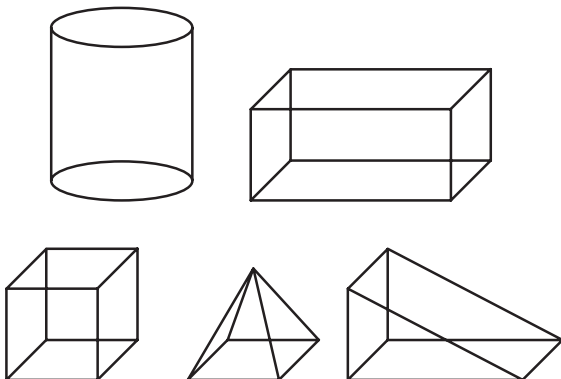
Búsqueda de cuerpos tridimensionales

Van a necesitar esta hoja y un lápiz.

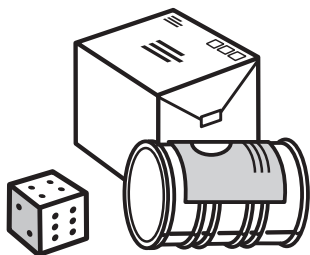
Instrucciones

Fíjate bien en todos los cuerpos tridimensionales que siguen.

Entrégale la hoja ya completada a tu maestra o maestro.



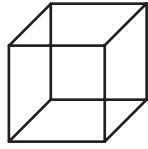
¿Puedes encontrar cosas en la casa que hacen juego con los cuerpos?



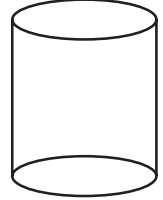
Pídele a una persona mayor que te ayude a anotar los nombres de las cosas que encuentraste.

Búsqueda de cuerpos tridimensionales

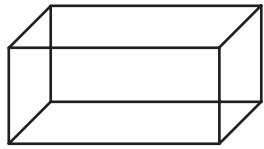
cubo



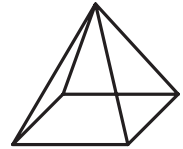
cilindro



prisma rectangular



pirámide



prisma triangular

