

# Enlace con el hogar no. 23 ★ Actividad

## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

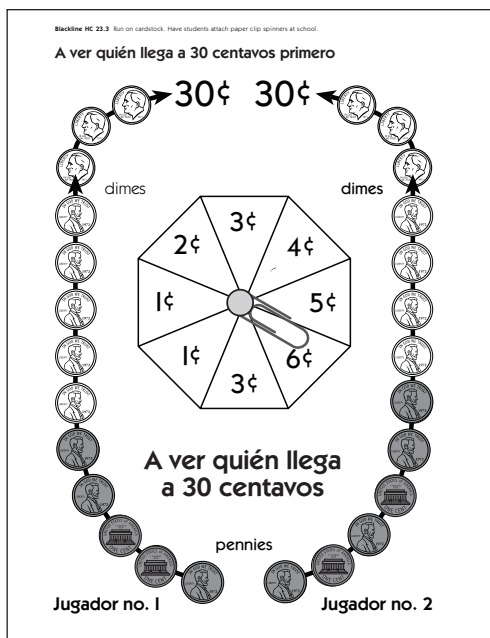
A ver quién llega a 30 centavos primero es un juego diseñado para que los niños aprendan a identificar las monedas por su nombre y por su valor, al igual que para llegar a comprender que se pueden cambiar 10 pennies (monedas de un centavo) por 1 dime (una moneda de diez centavos). También hace que cuenten de a 10 y de a 1 y que calculen sumas de 10 y más y de 20 y más a medida que continúa el juego. El reto es comprender que los dimes valen 10 y que los pennies sólo valen 1, y así poder contar el dinero debidamente. Aún si su niño no ha llegado a entender que 3 dimes valen 30 centavos, le encantará ganar los 3 dimes y saber que cada uno vale 10 pennies.

## A ver quién llega a 30 centavos primero

Van a necesitar el juego A ver quién llega a 30 centavos primero, al igual que 25 pennies y 6 dimes para que los puedan compartir los 2 jugadores.

### Instrucciones

1 Túrnense girando la flecha y juntando el número indicado de pennies.



2 Al tomar cada turno, pon la nueva colección de pennies sobre los dibujos de cada penny en tu lado o parte del

tablero. (Si tienes más de 10, pon los que sobran a un lado por ahora.)

¿Cuántos pennies tienes en total? ¿Te sobrará alguno después de cambiarlos?

3 Si tienes 10 o más pennies, cambia 10 por 1 dime y ponlo encima de 1 de los dibujos de un dime de tu lado del tablero. Pon los pennies que te sobren encima de los dibujos de pennies en tu parte del tablero. Ahora le toca girar la flecha al otro jugador.

4 Deben contar los grupos de monedas de los dos jugadores a medida que van creciendo.

5 Cuando uno de los jugadores ya está cerca de tener 30 centavos, cuando gira la flecha tiene que sacar la cantidad exacta de pennies para ganar. Si saca

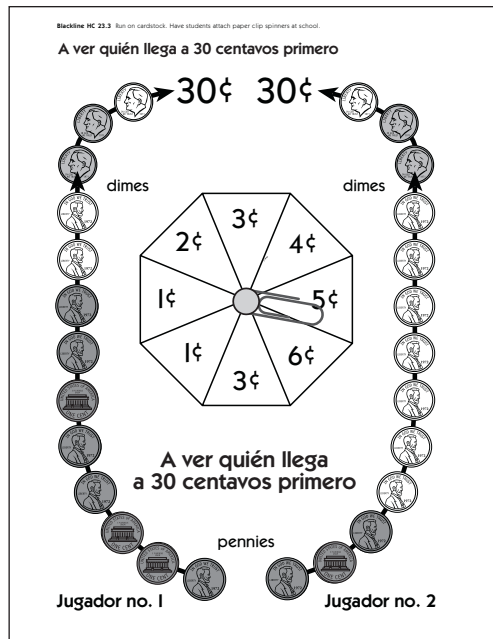
**Enlace con el hogar no. 23** (cont.)

demás en su turno, pierde el turno. El primer jugador que llega a exactamente 30 centavos gana. Para muchos niños de 5 a 6 años es muy difícil cambiar de manera de contar en medio del partido. Ayúdele cuando lo necesite y comprenda que está aprendiendo en muchos niveles a la vez.

**Papá o mamá** vamos a contarlos juntos. 10, 20—ahora tenemos que contar de a 1—21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 centavos.

**Papá o mamá** ¿puedes calcular cuánto dinero he contado hasta ahora?

Jueguen varias veces durante la semana.



**Niño o niña** ¡Estoy ganando! Si saco dos pennies más, tendré otro dime.

**Papá o mamá** ¿puedes calcular cuánto dinero tienes ahora?

**Niño o niña** son 2 y 8. Sólo necesito 2 más.

**Papá o mamá** te voy a ayudar a calcular cuánto es en total. ¿Recuerdas cuánto vale cada dime?

**Niño o niña** vale 10 centavos. O, ya veo. 10 y 10 son 20. Entonces debe ser algo más.





## Enlace con el hogar no. 24 ★ Actividad

### NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

En este Enlace con el hogar van a medir líquidos en casa, en parte porque es más fácil manejar la medición de líquidos en la casa que en el aula, y en parte porque su niño o niña sacará más de la Actividad si la practica con una sola persona. El objetivo es que su niño o niña de kinder tenga la oportunidad de usar cosas de la casa que le son conocidas, al igual que una taza de medir de  $\frac{1}{2}$  taza de capacidad, para poder medir el volumen del líquido.

### Investigaciones de volumen

¿Cuántas medidas de  $\frac{1}{2}$  taza caben en cada uno de los recipientes?

Van a necesitar la hoja de ejercicios para investigaciones de volumen, 4 recipientes que se parezcan a los que se muestran al pie de la hoja de ejercicios, una taza de  $\frac{1}{2}$  taza de capacidad, pegamento y un lápiz. Quizás también toallas, para secar lo que se pueda derramar.

#### Instrucciones

**1** Mira los dibujos al pie de la hoja de ejercicios. ¿Hay recipientes como esos en tu refrigerador? A medida que consuman la bebida o comida que contienen, lava los recipientes y guárdalos. También le puedes preguntar a los vecinos si tienen recipientes similares a los que se ven en los dibujos si te das cuenta que no tienes 4 en la casa.

**2** Una vez que ya tengas los 4 recipientes, recorta los cuadros con dibujos similares y pégalos en la parte superior de la hoja de ejercicios.

**3** ¿Cuántas medidas de  $\frac{1}{2}$  taza caben en cada recipiente si siempre llenas la  $\frac{1}{2}$  taza hasta el borde y la viertes en el recipiente que elegiste? (Quizás la persona mayor quiera ser el o la que va

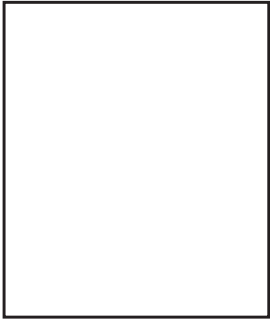
anotando lo necesario durante este ejercicio, ya que el niño o niña se puede mojar un poco al medir los líquidos.)



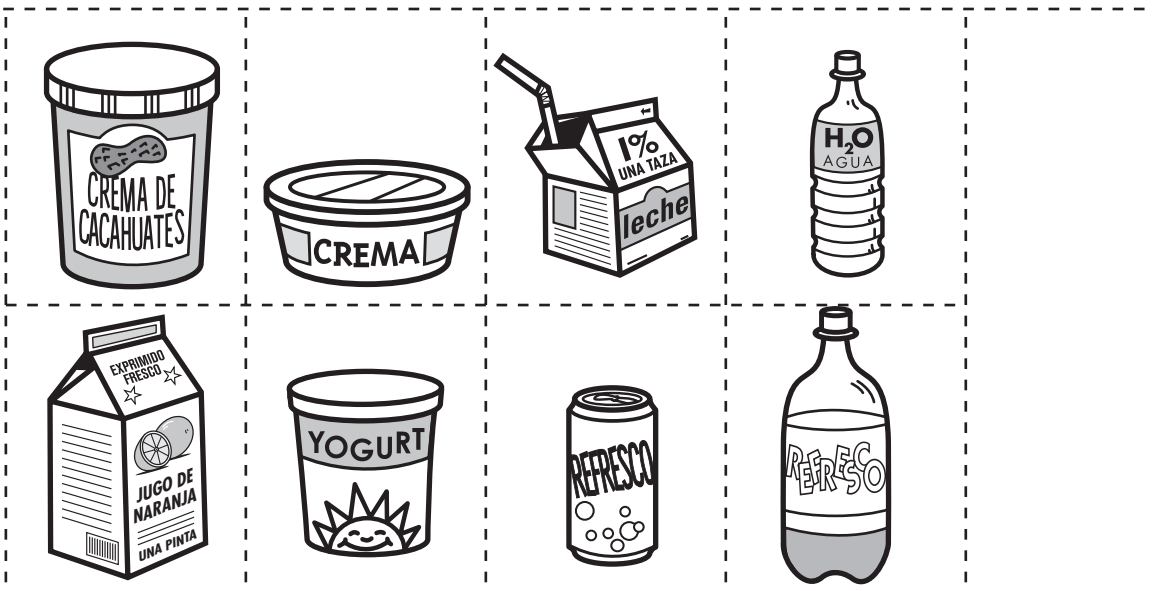
*Cuando completes la hoja, entrégala a la maestra o maestro.*

# Entregar el día

¿Cuántas medidas de  $\frac{1}{2}$  taza caben en cada uno de los recipientes?



A ver si encuentras por la casa 4 recipientes similares a los que están en el dibujo. Recorta los 4 cuadros con los dibujos de los recipientes que encuentres y que vas a usar para medir. Pégalos a los cuadros en blanco que están en la parte superior de esta hoja.



# Enlace con el hogar no. 25 ★ Actividad

## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

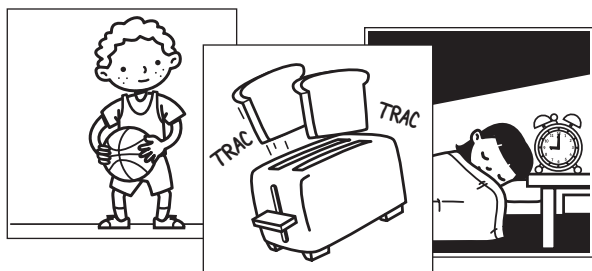
Durante el curso del año de kinder los niños han explorado los conceptos de ayer, hoy y mañana en varias formas distintas. Cantaron canciones con los días de la semana, vieron los meses de los cumpleaños de sus compañeros de clase, cambiaron los marcadores de los meses de mes en mes. Marcaron las ocasiones importantes en el calendario y contaron los días hasta el día de la ocasión tan especial. También contaron los días en clase con una cadena de papel a la que se le agrega un eslabón todos los días y también contaron los días de a 10 para poder celebrar el 100 día de clase. Aprendieron a decir qué hora es de hora en hora por medio de actividades como ser un juego de rimar y un reloj. Por último, han estudiado la rutina diaria de la casa agrupando dibujos que muestran las cosas que normalmente podrían suceder durante la mañana, durante el resto del día y a la noche. El presente Enlace con el hogar les da a cada uno de los niños la oportunidad de hablar de agrupar cada uno de los dibujos donde corresponda dentro del ámbito familiar. ¿Qué podría suceder normalmente por la mañana? ¿durante el día? ¿de noche?

## Por la mañana, durante el día y de noche

Van a necesitar los dibujos para agrupar y las hojas de agenda. También van a necesitar tijeras y pegamento.

### Instrucciones

1 Recorta los dibujos de las 2 hojas y habla de lo que pasa en cada dibujo.



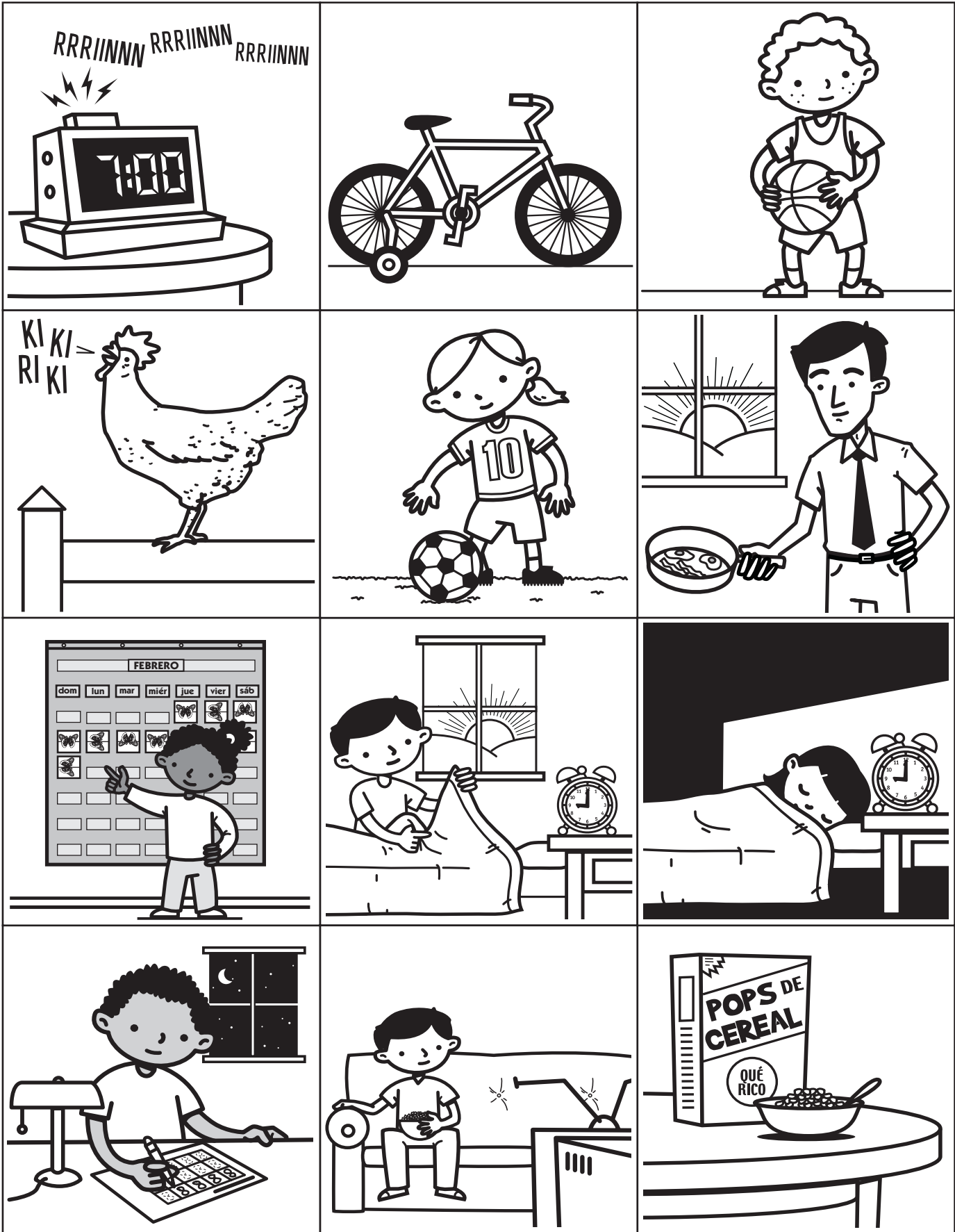
2 Agrupa los dibujos según cosas que pasan por la mañana, durante el día y de noche.

3 Cuando los hayas agrupado de tal modo que hay 7 en cada hoja de agenda, pégalos a la hoja indicada.

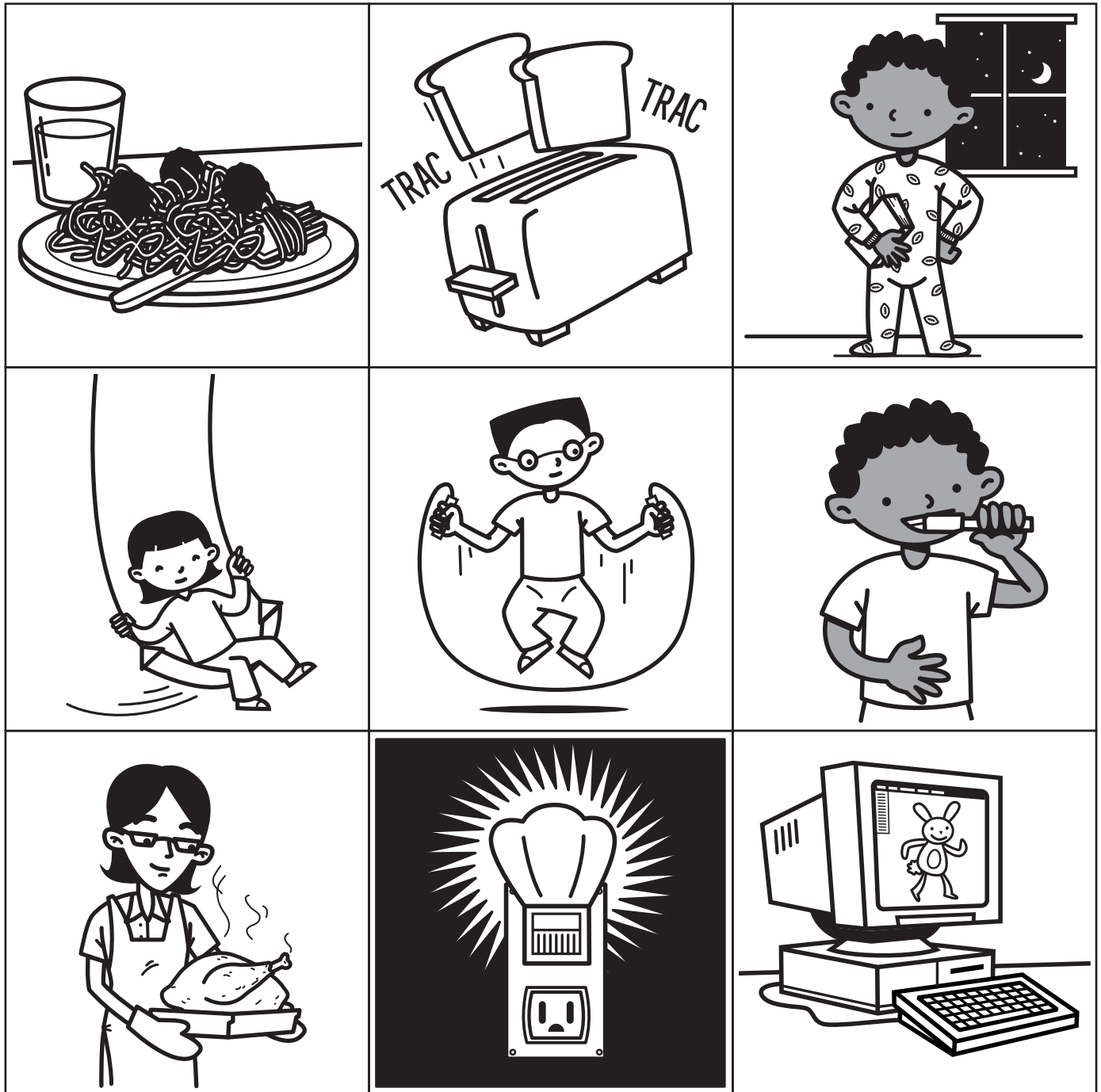


*Una vez que termines, entrégale las hojas a tu maestra o maestro.*

# Dibujos para agrupar



# Dibujos para agrupar



NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Hoja de agenda por la mañana


NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Hoja de agenda durante el día


NOMBRE \_\_\_\_\_

FECHA \_\_\_\_\_

# Hoja de agenda de noche


# Enlace con el hogar no. 26 ★ Actividad

## NOTA PARA LA FAMILIA DEL ALUMNO

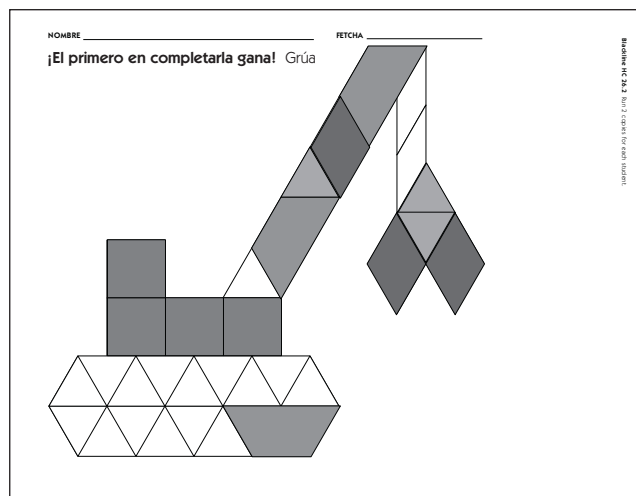
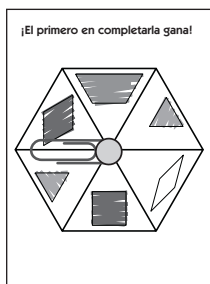
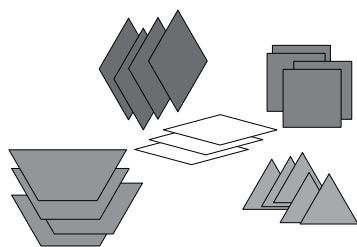
El reto de la semana es otro juego con cuerpos geométricos. En esta versión, el jugador trata de ser el primero en completar su grúa en forma exacta. Cada giro de la flecha del juego indica cuál es la figura de cuerpos geométricos que se usará durante ese turno. ¿cuánta probabilidad hay de que te toque el cuerpo geométrico que necesitas en cada turno? ¿cuáles son las figuras que van a completar la grúa más rápido? ¿cuáles son las figuras de las que no necesitarás tantas?

## ¡El primero en completarla gana!

Van a necesitar la grúa (2 hojas) y el juego de flecha giratoria ¡El primero en completarla gana!, al igual que unos triángulos, rombos azules y blancos, trapezoides y cuadrados recortados de las hojas de figuras de cuerpos geométricos de papel.

### Instrucciones

**1** Recorta las formas de los cuerpos geométricos del juego con alguien que sea mayor y guárdalas en un sobre sin sellarlo. Pinta todas las formas del juego de flecha giratoria del color indicado.



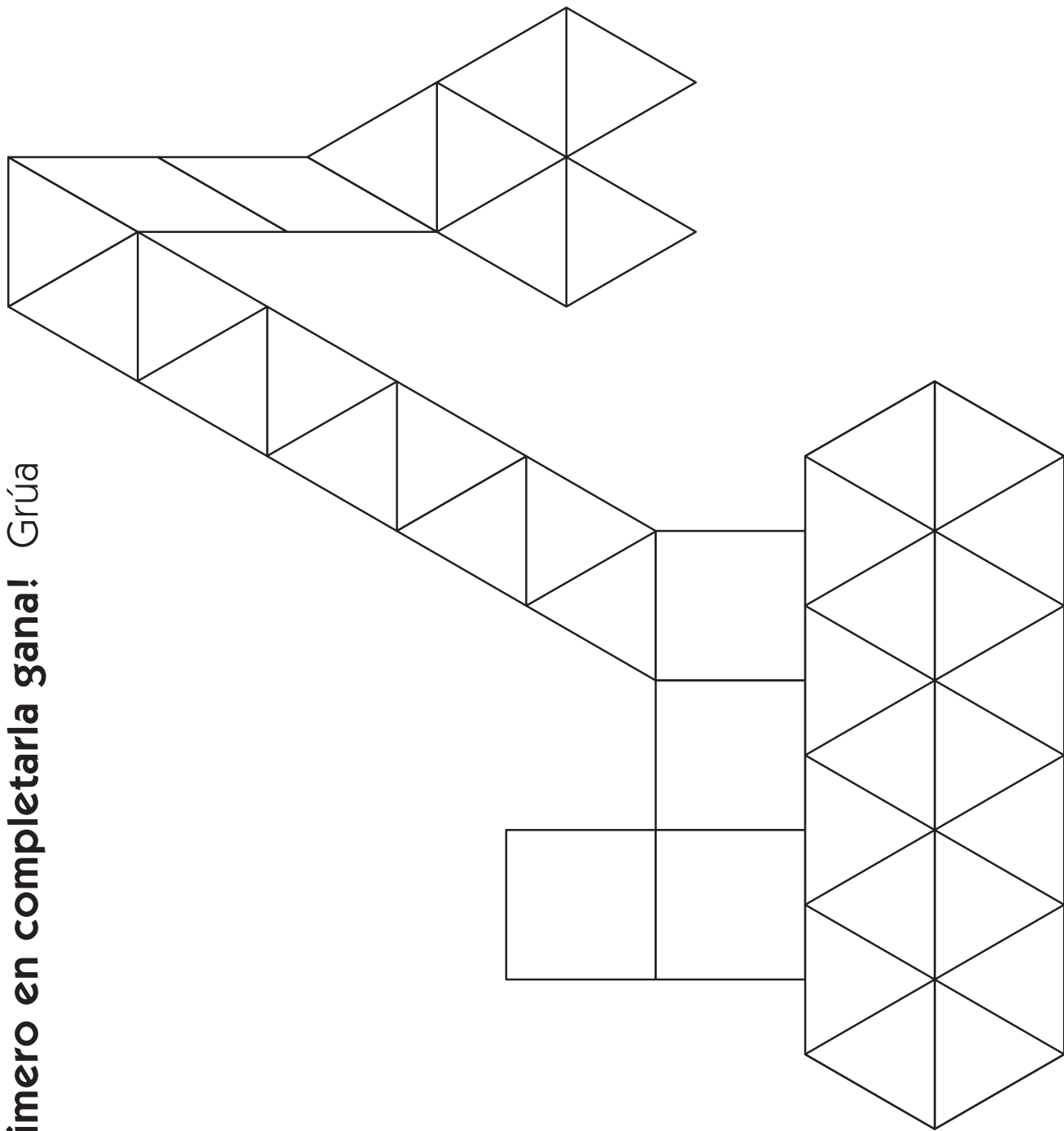
**2** Cada jugador debe tomar un tablero del juego y un montoncito de figuras de cuerpos geométricos. Se deben turnar girando la flecha y completando sus grúas con las figuras de papel. Si giras y te toca una figura que ya no necesitas, pierdes el turno.

El primero o la primera en llenar su grúa exactamente, gana.

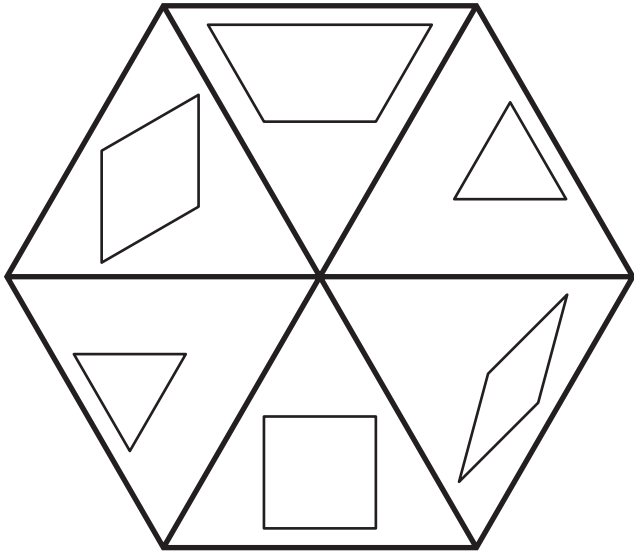
*Juega varias veces esta semana. Cuando termines, pega las figuras de cuerpos geométricos en una de las grúas y entrégale la hoja a tu maestra o maestro.*

NOMBRE \_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_

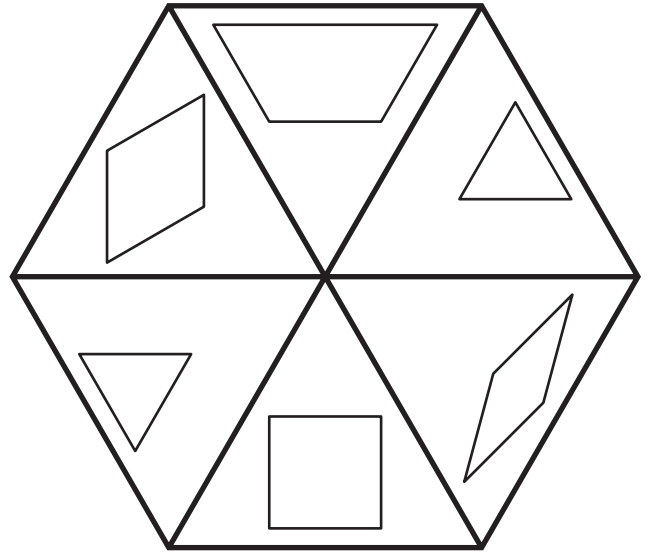
# ¡El primero en completarla gana! Grúa



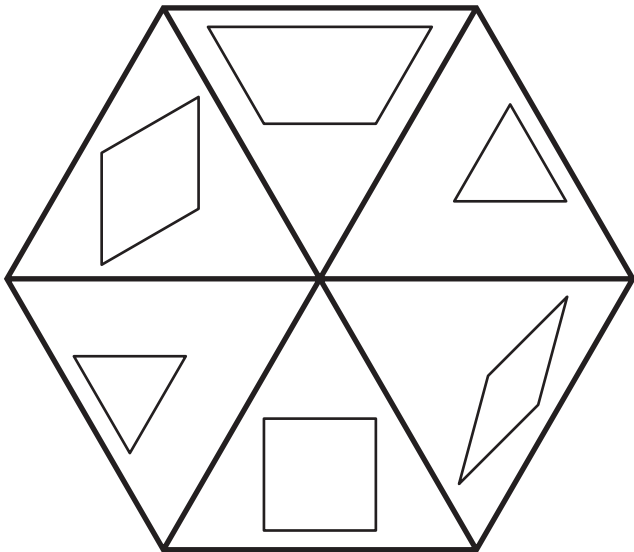
¡El primero en completarla gana!



¡El primero en completarla gana!



¡El primero en completarla gana!



¡El primero en completarla gana!

