



Preparándose para el Kindergarten: Recursos para Aprendizaje en el Verano



Estimadas familias,

En este paquete usted encontrará un menú de experiencias sociales y académicas para proporcionar a su hijo mientras usted le ayuda a prepararse para el kindergarten. Estar «preparado» para la escuela significa adquirir las destrezas sociales, emocionales, físicas e intelectuales adecuadas. Los niños requieren estos cuatro elementos de desarrollo para tener éxito en la escuela y convertirse en adultos responsables, emprendedores, seguros de sí mismos y muy activos. ¡No olvide que la actividad más importante es divertirse juntos!

Desarrollo Social	<p>Como padre, usted puede promover estas destrezas mostrando un comportamiento social adecuado y enseñando a su hijo las palabras necesarias para resolver problemas, expresar su enojo y atender sus necesidades.</p> <p>Ejemplos de destrezas sociales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se lleva bien con los demás• Hace y mantiene amistades• Comparte y toma turnos• Sigue direcciones y reglas• Mantiene conversaciones, escucha, hace preguntas y contesta preguntas.	Desarrollo Emocional	<p>Las destrezas sociales necesarias para el éxito en sus relaciones serán el resultado de un desarrollo emocional adecuado.</p> <p>Ejemplos de destrezas de desarrollo emocional</p> <ul style="list-style-type: none">• Se preocupa por los sentimientos de los demás• Tiene conciencia de lo que está bien y lo que está mal• Se comunica y expresa sus sentimientos apropiadamente• Se tranquiliza cuando está disgustado
Desarrollo Físico	<p>El desarrollo de habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) y gruesas (movilidad) es una parte esencial del desarrollo.</p> <p>Ejemplos de destrezas de desarrollo físico:</p> <p><i>Destrezas motoras gruesas</i></p> <ul style="list-style-type: none">• trepar, escalar y correr• balancearse en un sólo pie• saltar y brincar• utilizar el baño independientemente• puede vestirse sólo <p><i>Destrezas motoras finas</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Llena y vacía vasos o cualquier otro recipiente• puede crear diferentes objetos con plastilina o arcilla enrollando y apretando.• Construye una torre con cinco bloques• Utiliza lápices, ceras, pinceles y marcadores dibujando sobre papel.	Desarrollo Intelectual	<p>El desarrollo intelectual (o cognitivo) se concentra en funciones del cerebro tales como el pensamiento, el aprendizaje, la conciencia, el juicio y el procesamiento de información.</p> <p>Ejemplos de destrezas intelectuales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recita o canta canciones y rimas conocidas• Nombra y describe objetos, lugares, imágenes y acontecimientos.• Utiliza su imaginación para crear sus propias historias• utiliza oraciones completas• reconoce palabras o rótulos que ve frecuentemente• Reconoce e intenta escribir su nombre• Names some familiar letters• cuenta hasta 10 o más• Nombra los colores de una caja de 8 crayones• Nombra figuras geométricas básicas• Empareja y clasifica por tamaño, forma y color• Explora las conexiones de causa y efecto

Alfabetización

<p>Vaya a la "caza de letras" por la casa o el vecindario; anime a su hijo(a) a encontrar una gran variedad de letras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuentre letras que su hijo(a) pueda identificar con seguridad. - Concéntrese en las letras de su nombre. - Encuentre ejemplos de mayúsculas y minúsculas de la misma letra. - Escriba el alfabeto en un papel; llévelo a la cacería y pídale a su hijo(a) que "marque" cada letra a medida que la encuentre: ¿puede encontrar las 26? - Encuentra una letra y pregunta "¿Qué sonido hace esa letra?" 	<p>Utilice notas adhesivas (o pequeños trozos de papel) para rotular entre 5 y 10 objetos de su casa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anime a su hijo(a) a escribir la primera letra según el sonido que escuche al principio de la palabra (por ejemplo, D de "door" /puerta, T de "tub" /bañera, G de "game" /juego). - Si su hijo(a) puede, anímelo a escribir la primera y la última letra que escuche (por ejemplo, LT de "light" luz, DL de "doll" muñeca, FK de "fork" tenedor). - Concéntrese en diferentes áreas de la casa en días distintos. 	<p>Dibuja algo de tu casa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anime a su hijo(a) a rotular las partes del objeto en el dibujo. - Hágle preguntas para que incluya más detalles en el dibujo. - Elige algo diferente cada día. <p>Vean juntos un programa de televisión. Haga preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde están? ¿Qué crees que pasará después? ¿Te gusta esta serie? ¿Por qué? ¿Puedes llamar a alguien y hablarle de la serie? 	<p>Da un "paseo de audición" por su vecindario; anime a su hijo(a) preguntando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sonidos escuchas? - ¿Qué crees que ha hecho ese sonido? - ¿Qué sonido es el más fuerte? - ¿Qué sonido apenas puedes escuchar? - ¿Puedes hacer un dibujo de lo que ha hecho los sonidos? ¿Puedes rotular los artículos (por ejemplo, c de coche(car), bd de pájaro(bird))?
<p>Escriban juntos el alfabeto en orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usted escribe A, su hijo(a) escribe B, usted escribe C, etc. Por turnos, escriban cada letra. Otro día, su hijo(a) podría empezar por la A y usted escribir la B, etc. - Pruebe a escribir la letra mayúscula y pídale a su hijo(a) que escriba la letra minúscula correspondiente. - Pídele que la escriba con otro miembro de la familia en otro día. 	<p>Jugar al "yo espío/I spy"</p> <p>Busca objetos por la habitación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diga "Veo algo que empieza con el sonido ___". Por ejemplo: "Veo algo que empieza con el sonido /L/". Responde: "Lámpara"/Lamp - Jueguen en una habitación diferente cada día. - Tomen turnos para dar las pistas y responder. - ¿Puede usted y su hijo hacer una lista de los objetos que ha "encontrado"? 	<p>Elija un lugar para leer un libro juntos (ejemplos: bajo un árbol, acurrucados en la cama, bajo una manta con una linterna o sentados en un escalón).</p> <p>Antes de leer, participe en un debate haciendo preguntas como las siguientes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Puedes enseñarme la portada? - ¿Dónde está la contraportada? - ¿Puedes señalar el título? - ¿Puedes mostrarme por dónde vamos a empezar a leer? - ¿Puedes señalar las imágenes? - ¿Puedes señalar las palabras? - ¿Qué ves en la portada? - ¿De qué crees que tratará la historia? Después de leer el libro, haz preguntas: ¿Quiénes son los personajes? - ¿Dónde están los personajes? ¿Te ha gustado la historia? ¿Por qué o por qué no? 	
<p>Vaya a dar un paseo por el vecindario Haga un dibujo de lo que ve cuando llegue a casa. Guíe a su hijo(a) haciéndole preguntas como</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Puedes rotular los objetos del dibujo? ("b de bird(pájaro) o d de dog(perro)") - ¿Puedes usar tu dibujo y narrar una historia sobre tu paseo? <p>Para animar a su hijo a incluir detalles adicionales, pregúntele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué has visto? - ¿Qué has oído? - ¿Cuántos (personas, carros, perros, etc.) has visto? 	<p>Leer, seguir y escribir una receta Guíe a su hijo(a) en el proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pregunte: "¿Qué quieres hacer u hornear?" - Pregunte: "¿Qué ingredientes y materiales se necesitan?" - Explica los pasos ("¿Qué tenemos que hacer primero? ¿Y después?", etc.). - Elaboren juntos el artículo. - Ayude a su hijo a "escribir" la receta y a hacer dibujos para cada paso. - ¿Puedes llamar a alguien para compartir lo que has hecho? 	<p>Hable con su hijo(a) sobre las formas en que puede ayudar en casa (ejemplos: ayudar a poner la mesa, hacer la cama, alimentar a una mascota, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajen juntos para hacer un dibujo de una forma en la que él o ella pueda ayudar. Hágle preguntas para que incluya más detalles en el dibujo. - Pídele que rotule los objetos del dibujo. ¿Puede escribir la primera letra de cada palabra? - Pídele que haga un dibujo nuevo cada día. 	<p>Visite una de las siguientes páginas web y ayude a su hijo(a) a elegir un libro para escuchar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Storyline Online (historia en línea): https://www.storylineonline.net/ - Unite for Literacy (Unidos por la alfabetización): https://www.uniteforliteracy.com/

Matemáticas

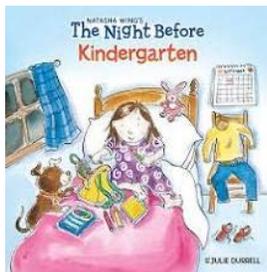
<p>Practicar contar del 1-50 con su hijo(a):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pida a su hijo(a) que comience con "1." - usted le sigue con el "2." - Continúen tomando turnos hasta llegar al 50. <p><i>Possible Extensión:</i> Incorporar movimientos mientras van contando, cómo moverse de lado a lado mientras se cuenta cada número.</p>	<p>Juega al dominó y a los juegos de mesa en los que los niños tienen que tirar un dado y contar cuántos espacios pueden mover.</p> <p><i>Desafío:</i> ¿Pueden trabajar juntos para crear su propio juego de mesa?</p> <p>O</p> <p>Elige un juego de matemáticas, de la lista que se le provee a continuación, para jugar juntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si no tienes cartas de juego, puedes hacerlas con tiras de papel o tarjetas de identificación. - Considere la posibilidad de utilizar los dados de los juegos de mesa que ya tienes. 	<p>Juega a "¿Quién tiene más?"</p> <p>Instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las cartas de puntos que se proporcionan a continuación (corta las cartas de puntos en barajas o naipes individuales). - El juego es similar al juego de cartas "Guerra"(war) con 2 jugadores. - Divide las barajas en 2 pilas boca abajo. - Los jugadores dan la vuelta a una carta al mismo tiempo. - Los jugadores cuentan los puntos de su carta y dicen cuántos tienen. - Haga que su hijo decida "quién tiene más" puntos en su baraja. El jugador que tenga más puntos en su baraja se lleva las dos barajas. - El juego continúa hasta que se acaben las barajas. 	<p>¿Cuántos pasos?"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pregunte a su hijo(a): ¿Cuántos pasos se necesitan para ir de la sala a la cocina ¿Puedes hacer una predicción? - Camine desde la sala hasta la cocina con su hijo(a) mientras cuenta los pasos. - Discuta por qué las predicciones fueron correctas o si es necesario revisarlas. <p><i>Posibles extensiones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repita esta actividad entrando y saliendo de diferentes habitaciones. - Varíe el tamaño de los pasos que dé (es decir, pasos de bebé, pasos de gigante, etc.).
<p>Juegue a contar. Utilice objetos familiares del ambiente de su hijo(a) para contar. (por ejemplo, calcetines, botones, cereal, etc).</p> <p><i>Posibles Escenarios:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Vamos a contar 5 "fruit loops" y luego los comemos." - "Vamos a contar 3 botones y luego los colocamos en un frasco." - "Contemos 6 calcetines y los guardamos en la gaveta." 	<p>Estimule la práctica de las habilidades de clasificación mientras dobla la ropa, guarda los juguetes, juega con bloques de colores, come sus caramelos favoritos como los M&M's, etc. Aliente a su hijo(a) preguntándole:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Puedes clasificar por tamaño, color o forma? - ¿Cuántos hay en cada grupo? ¿Qué grupo tiene más? ¿Menos? ¿Hay grupos iguales? 	<p>Vaya a la caza de tesoro de las formas o figuras geométricas en distintos ambientes</p> <p><i>Sugerencias:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Busca círculos en el supermercado. - Busca cuadrados en el parque. <p><i>Possible extensión:</i> Haga este juego más desafiante buscando formas de un color específico. Pregunte a su hijo: "¿Puedes dibujar la forma?"</p>	<p>Utilice tareas diarias para crear problemas de matemáticas sencillos para su hijo(a).</p> <p>Posibles escenarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La hora de la cena: "¿Cuántos platos necesitamos para la cena?" - "¿Cuántos utensilios más necesitamos?" - Hora de jugar: "Te voy a dar otro bloque. ¿Cuántos tienes ahora?"

Aprendizaje Social

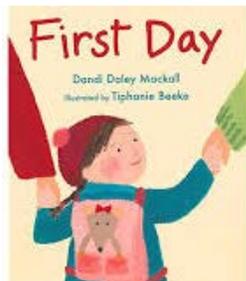
<p>Trabaje con su hijo(a) para que pronuncie y escriba claramente su nombre y apellido.</p> <p>Aproveche la oportunidad para enseñarle a su hijo(a) la siguiente importante información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edad - Fecha de Cumpleaños - nombre de los padres - nombre de la calle y la ciudad donde residen - número de teléfono de los padres 	<p>Ayude a su hijo(a) a hacer una llamada telefónica diariamente a un familiar. Elija un tópico cada día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué fue lo mejor de tu día y por qué? - ¿Qué piensas hacer mañana? ¿Cómo te sientes al respecto? - ¿Qué libro te han leído? ¿Cómo actuó o sintió el personaje? - ¿A qué has jugado hoy? - ¿Qué has comido hoy? - ¿Has tenido algún problema? ¿Cómo lo resolviste? - ¿Quién o cómo has ayudado hoy? 	<p>Ayude a su hijo(a) a adaptarse mentalmente para el nuevo año escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anime a su hijo(a) a comunicarse abiertamente de cómo se siente. - prepare a su hijo para cambios - Anime a su hijo a ser abierto acerca de cómo se sienten - Hable de la escuela de forma positiva. - Lean libros acerca del ingreso al Kindergarten. 	<p>Anime a su hijo(a) a jugar independientemente o que se concentre en una actividad de por lo menos 10 minutos.</p> <p>Anime a su hijo(a) a limpiar y recoger sus juguetes cuando termine de jugar.</p> <p>Estas son dos geniales maneras de promover la independencia.</p>
<p>Ayude a su hijo(a) a expresar sus deseos y necesidades con palabras y no con acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modele vocabulario para deseos y necesidades básicas. Por ejemplo, "Necesito ir al baño" "Quiero jugar con bloques." "Necesito ayuda abriendo mi merienda." - Trabaje con su hijo(a) para que pueda expresar sus deseos y necesidades de una forma tranquila. - Felicite a su hijo(a) por sus esfuerzos cuando expresa sus deseos y necesidades. 	<p>Trabaje con su hijo(a) a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - amarrar sus zapatos - ponerse/quitar y subir y bajar la cremallera o cierre de su abrigo - abrochar/desabrochar sus pantalones - ponerse y quitarse su sombrero y guantes - practicar a cortos una gran variedad de materiales (por ejemplo, papel en blanco, bolsas de papel/platos, papel de envolver, papel con líneas rectas, curvas, garabatos, zig zag, rollos de papel higiénico o papel toalla, papel de burbujas, pedazos de tela o fieltro, etc.) 	<p>Converse con su hijo(a) acerca de por qué es importante tener buenos modales y porque debemos practicar todas las cosas para mejorar.</p> <p><i>Maneras de practicar buenos modales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Decir "Hola" y "Adios" o "Buenos días" - Decir "Por favor" y "Gracias" - Mantener la puerta abierta para los demás. - Decir "lo siento" o "perdón o disculpa" si tropiezas con alguien. - Decir "disculpa" si necesita que un adulto o un amigo lo escuche o ayude. - Ser un buen oyente cuando otras personas están hablando y esperar su turno en lugar de interrumpir. 	<p>Juegue y aliente a su hijo(a) a tomar turnos, a compartir, a usar palabras amables y a felicitar a los demás si ganan.</p> <p><i>Ejemplos de juegos de interior/exterior:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Candy Land - Uno - Dominoes/dominó - Connect Four/conecta cuatro - Puzzles/rompecabezas - Go Fish - Hide and Seek/esconder - "Hot Potato"/papa caliente - Blowing bubbles/burbujas - Musical Chairs/sillas musicales - Play Doh/plastilina - Freeze Tag/congelado - Follow the Leader/sigan al líder - Simon Says/Simón dice - Building forts/Construir fuertes - Red Light, Green Light/luz roja, luz verde

¡Busque estos libros en su biblioteca local o en línea!

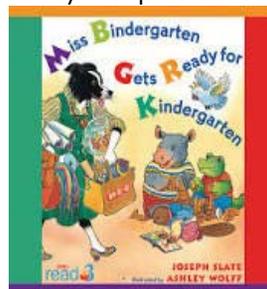
The Night Before Kindergarten
by Natasha Wing



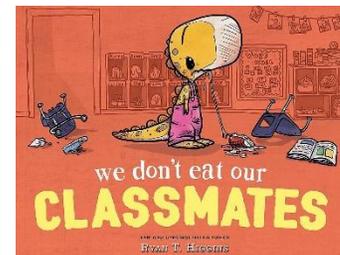
First Day
by Dandi Daley Mackall



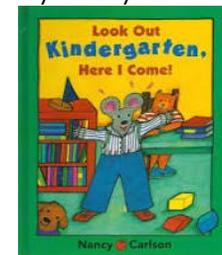
Miss Bindergarten Gets Ready for Kindergarten
by Joseph Slate



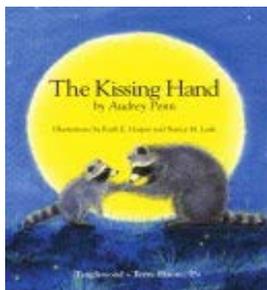
We Don't Eat our Classmates
by Ryan T. Higgins



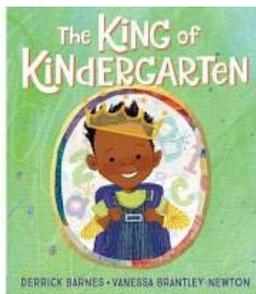
Look Out Kindergarten, Here I Come!
by Nancy Carlson



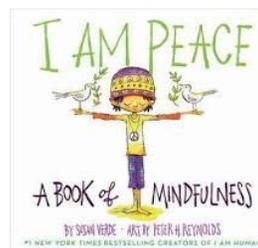
The Kissing Hand
by Audrey Penn



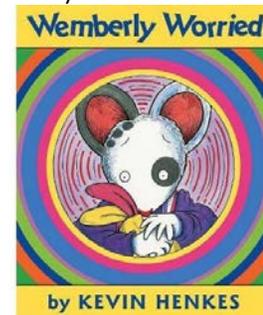
The King of Kindergarten
by Derrick Barnes



I Am Peace: A Book of Mindfulness
by Susan Verde



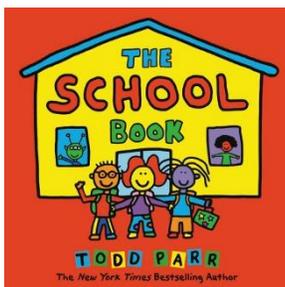
Wemberly Worried
by Kevin Henkes



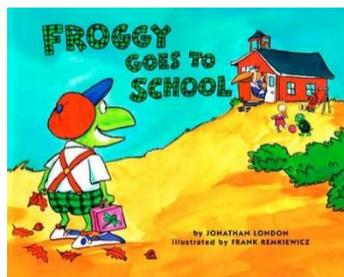
The Pigeon Has to Go to School!
by Mo Willems



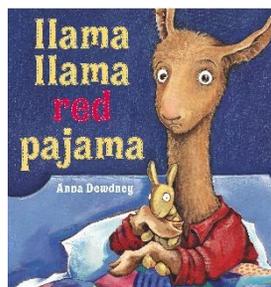
The School Book
by Todd Parr



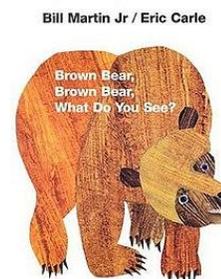
Froggy Goes to School
by Jonathan London



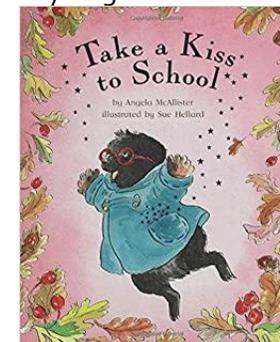
Llama Llama Red Pajama
by Anna Dewdney



Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?
by Bill Martin Jr.



Take a Kiss to School
by Angela McAllister



¡Consulte estos recurso en línea!

PBS Kids

<https://pbskids.org/>



Storyline Online

<https://storylineonline.net/library/>



Unite for Literacy

<https://www.uniteforliteracy.com/>



Monterey Bay Aquarium

<https://www.montereybay-aquarium.org/animals/live-cams>



National Geographic Kids

<https://kids.nationalgeographic.com/>



Bedtime Math

<https://bedtimemath.org/>



Ready for Kindergarten!

<https://www.readingfoundation.org/resources/hub>



ABCya!

<https://www.abcya.com/>



Starfall

<https://www.starfall.com/h/index-kindergarten.php>



San Diego Zoo

<https://zoo.sandiegozoo.org/live-cams>



¡Más recursos en línea!



<http://sbo.nn.k12.va.us/>



<https://library.nnva.gov/>



ECE RESOURCE HUB

<https://eceresourcehub.org/ece-resource-hub/strategy-library/family-connection/>



<https://www.firstsparkva.org/>



Virginia Literacy Partnerships

<https://literacy.virginia.edu/resources-families>



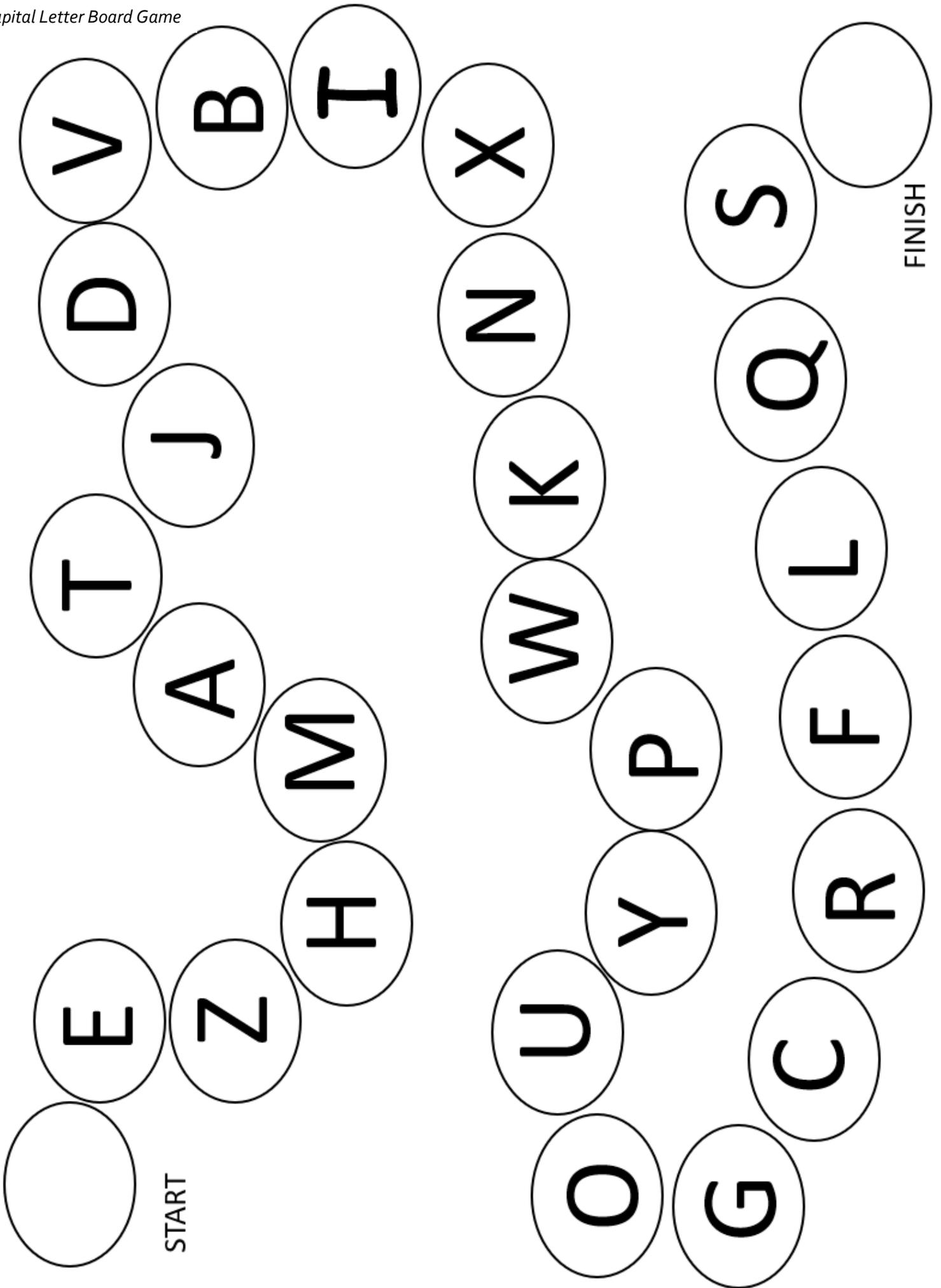
VIRGINIA KINDERGARTEN READINESS PROGRAM

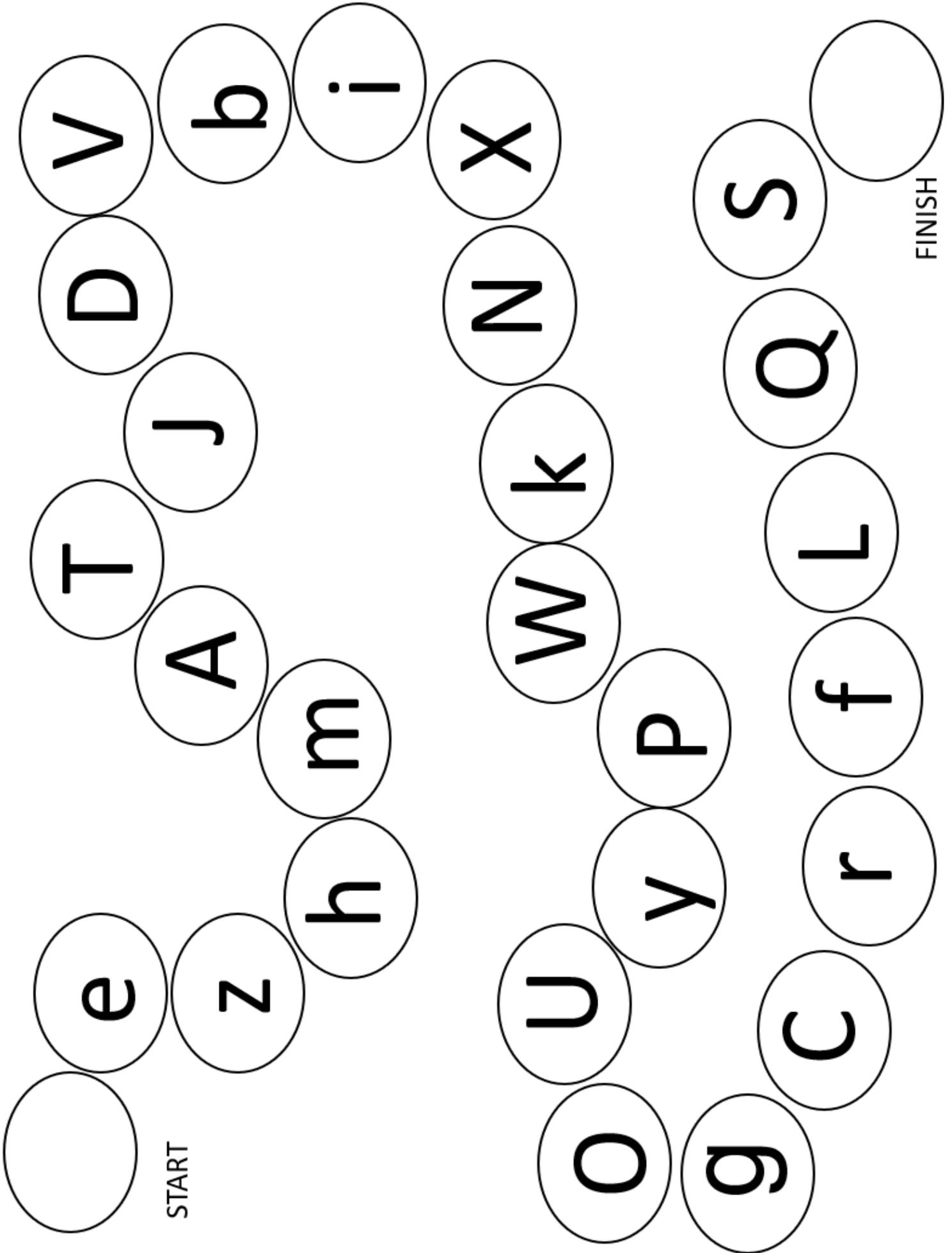
<https://vkrponline.org/virginia-kindergarten-readiness-program-2/for-families/>



A	H	O	V
B	I	P	W
C	J	Q	X
D	K	R	Y
E	L	S	Z
F	M	T	
G	N	U	

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u
v	w	x	y	z		

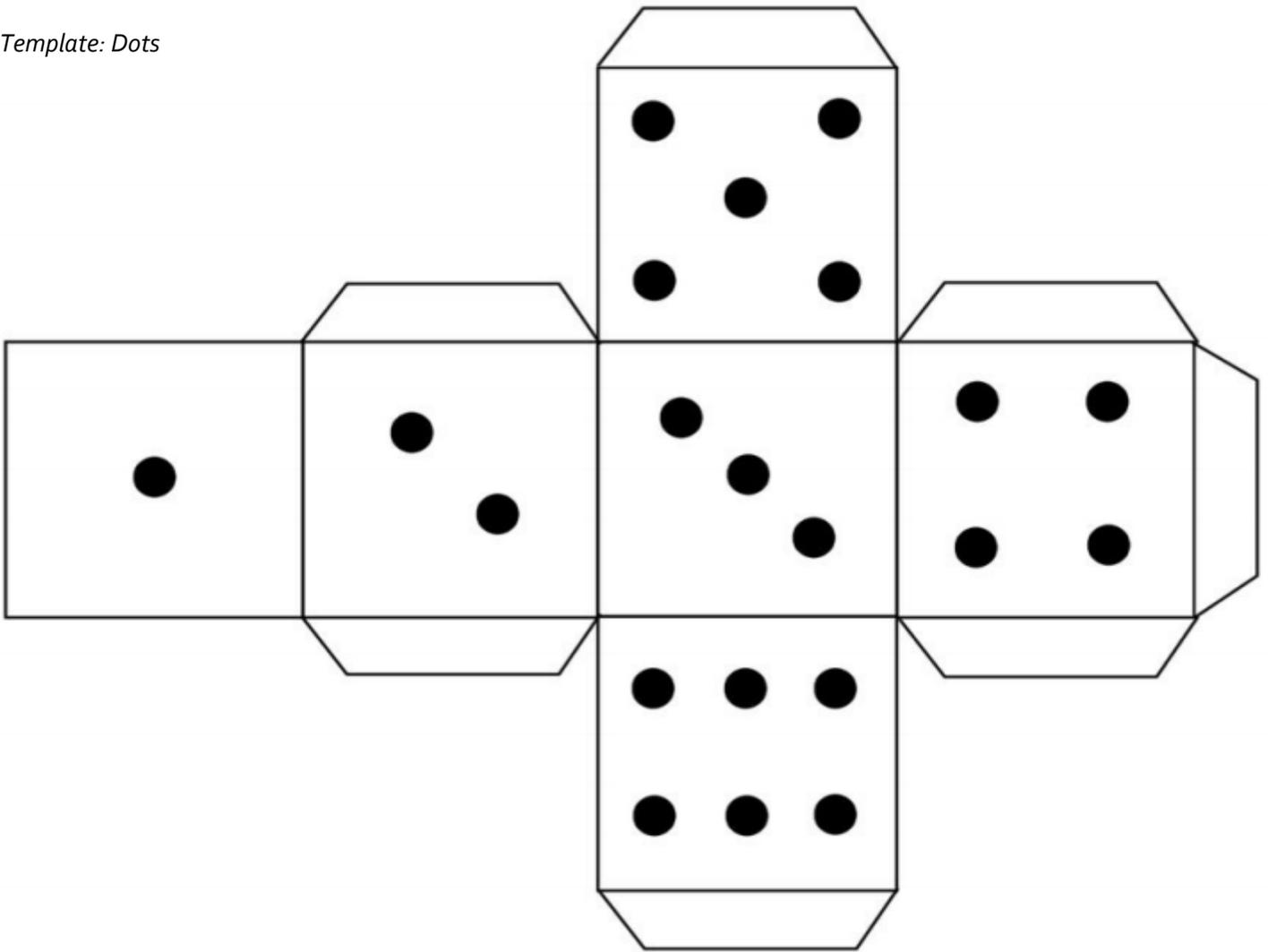




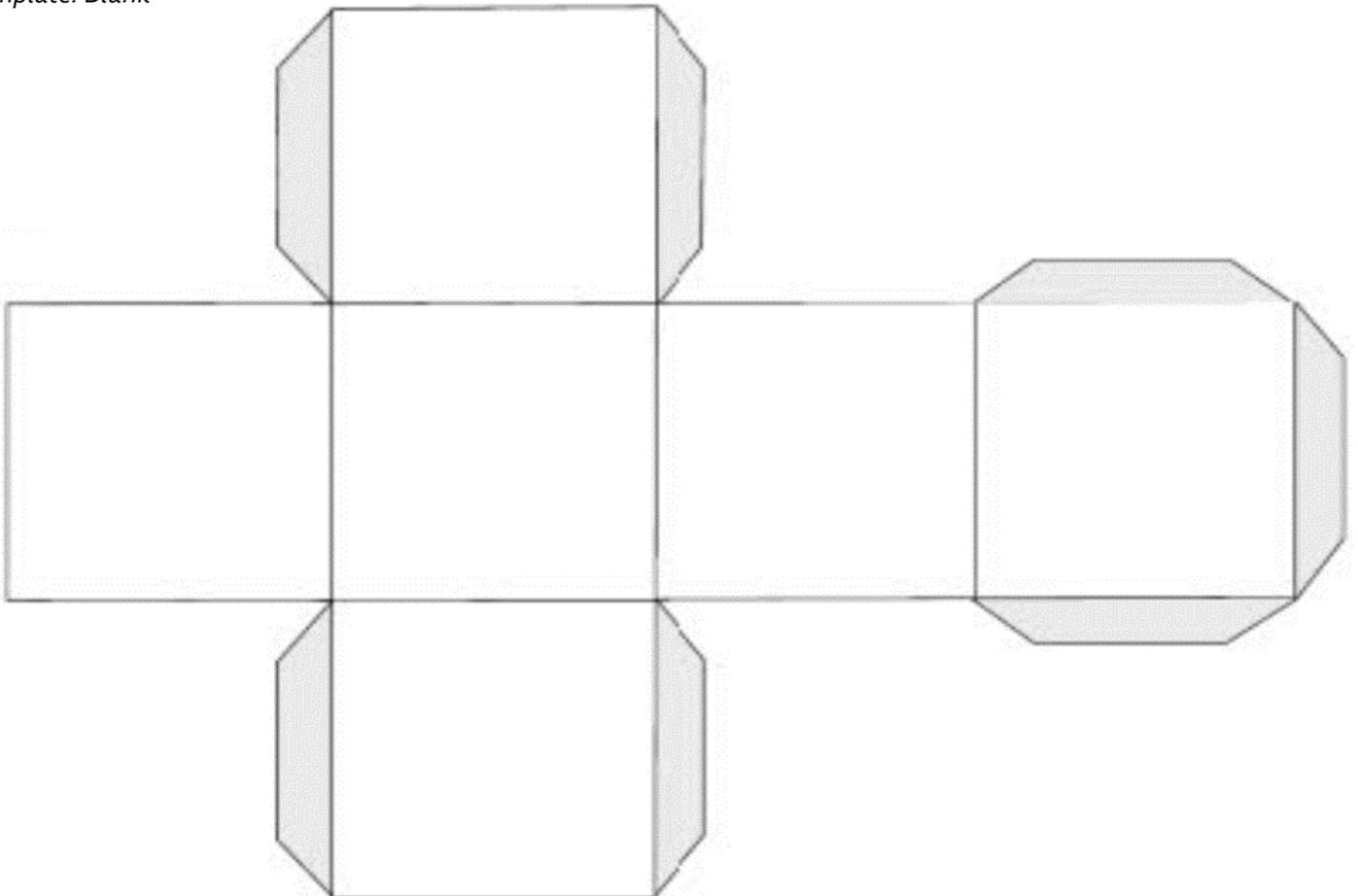
START

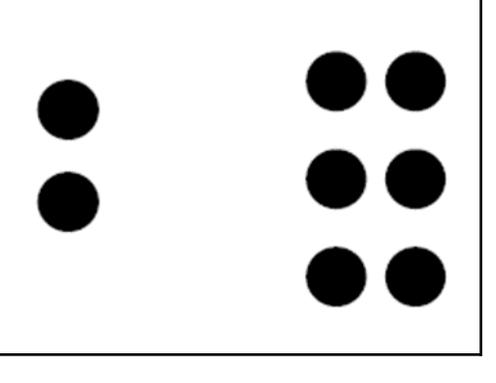
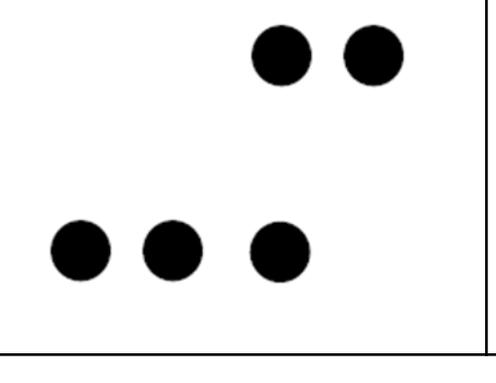
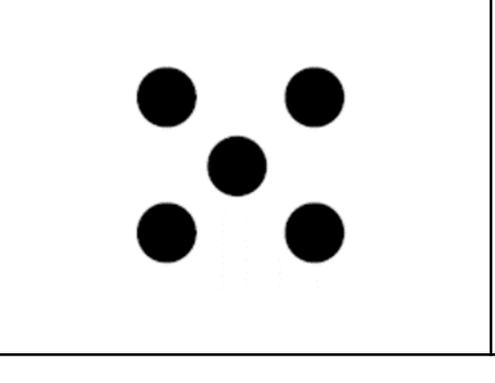
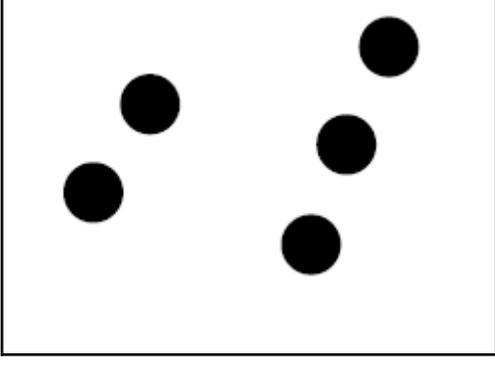
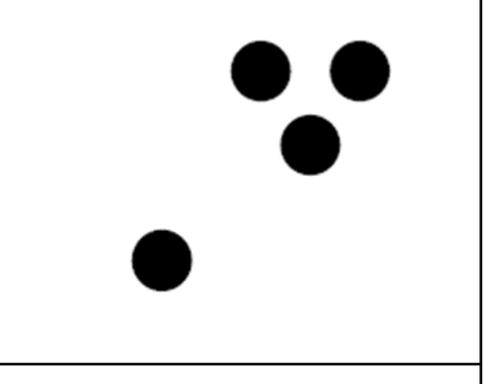
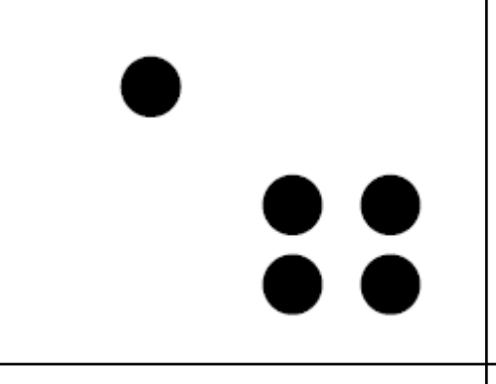
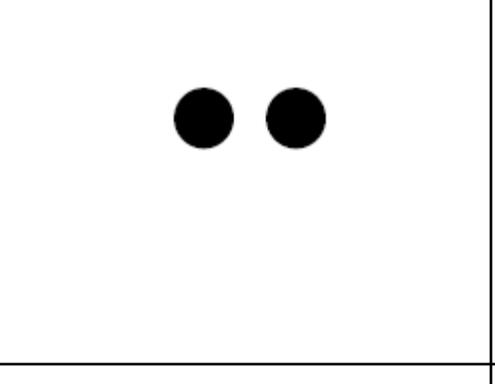
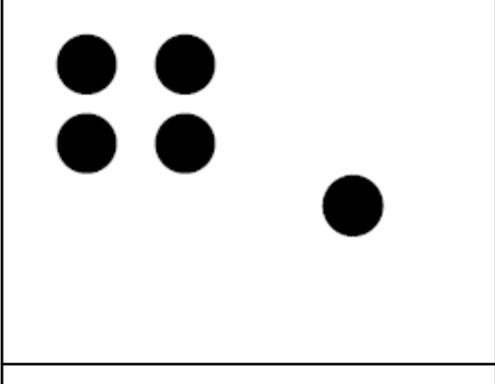
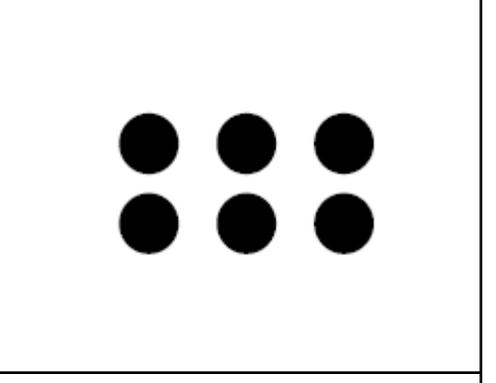
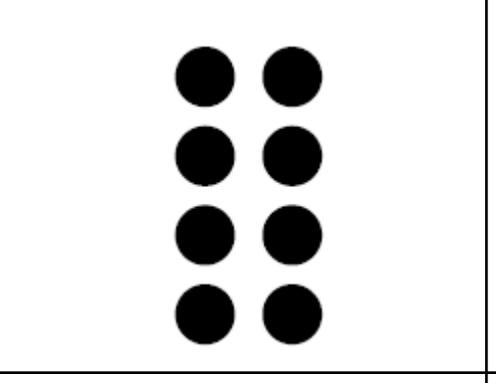
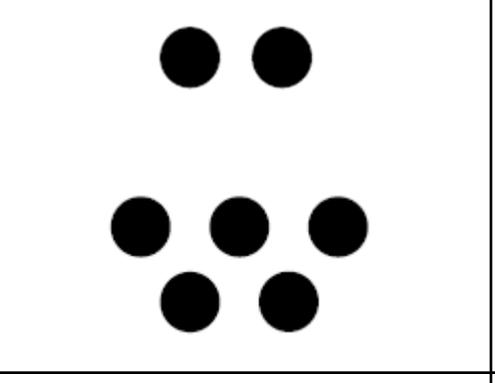
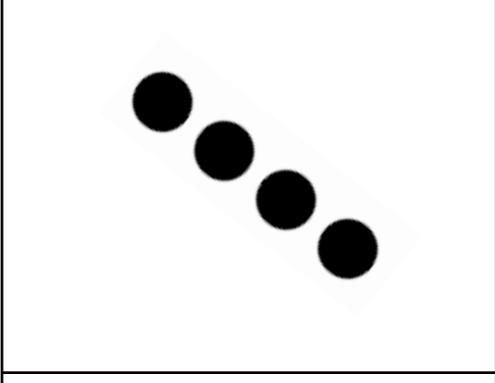
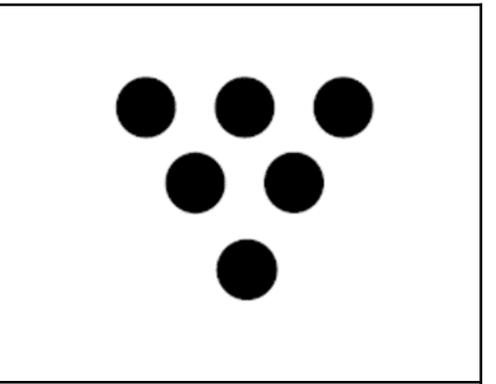
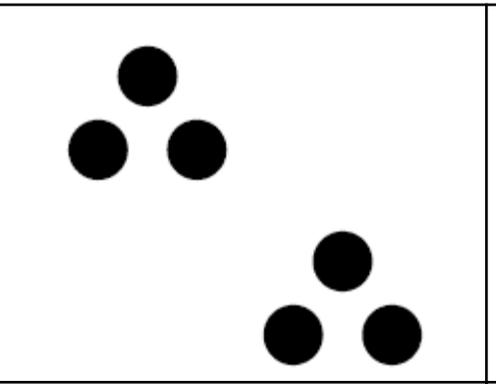
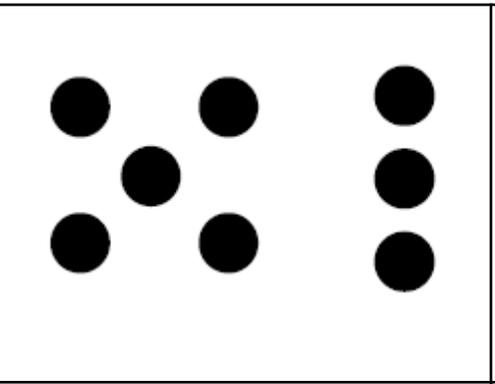
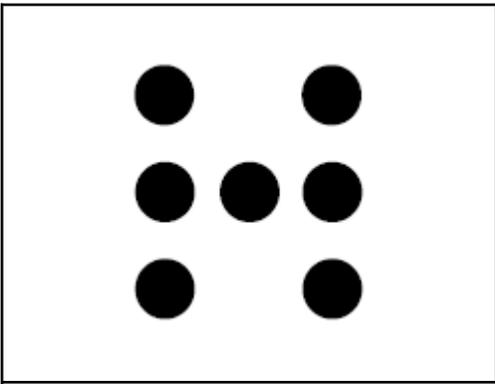
FINISH

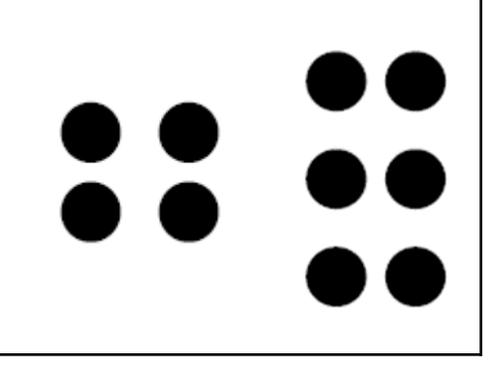
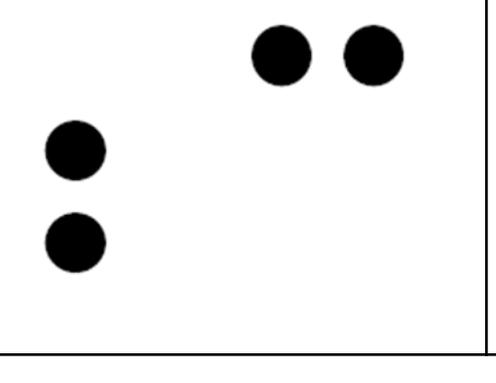
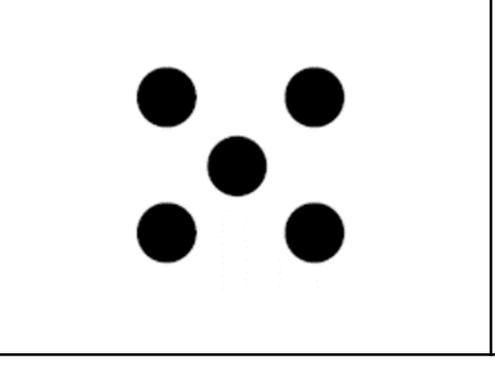
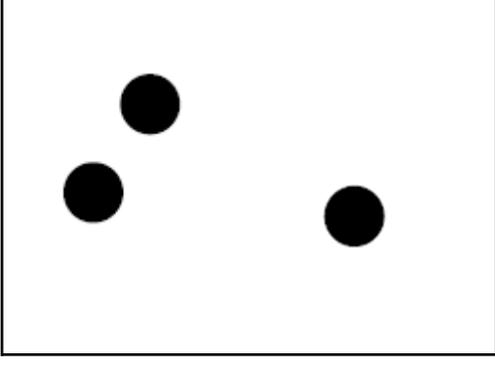
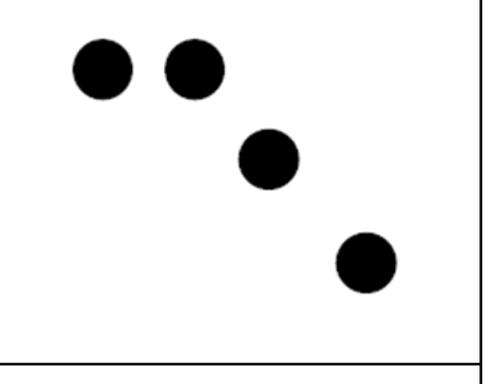
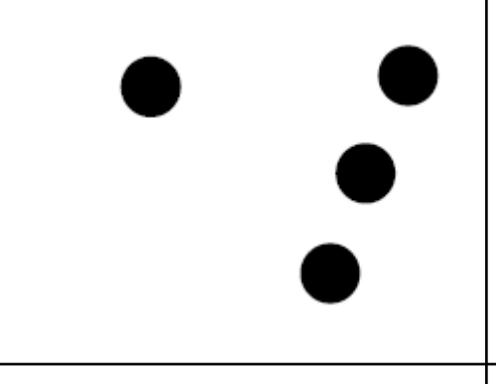
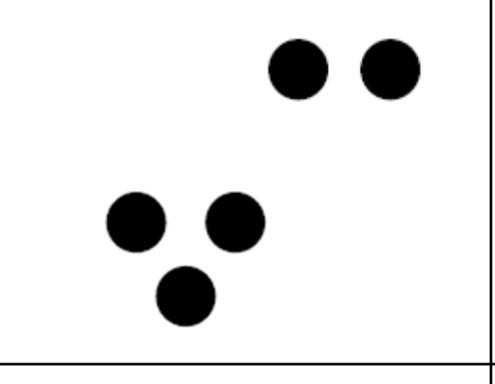
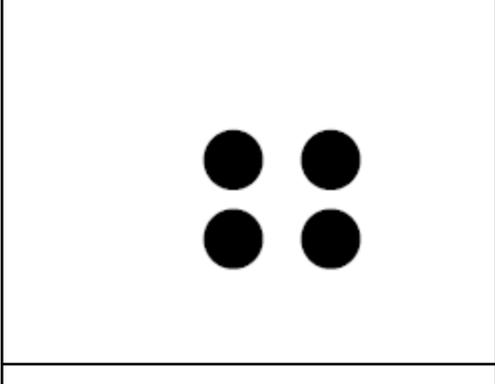
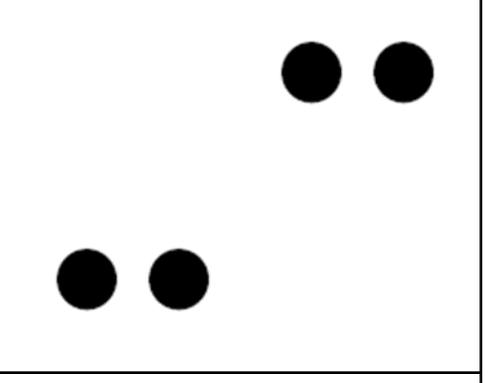
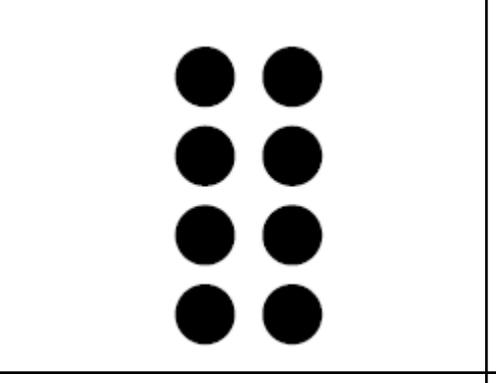
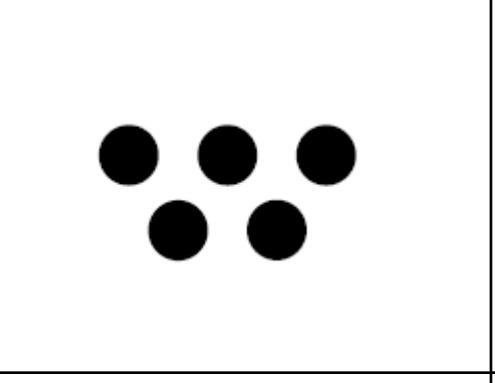
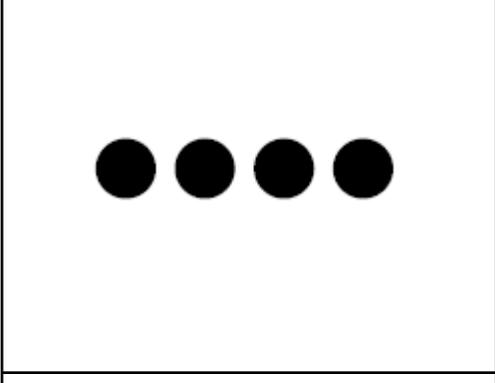
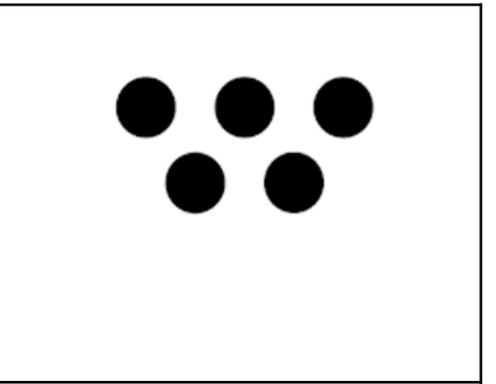
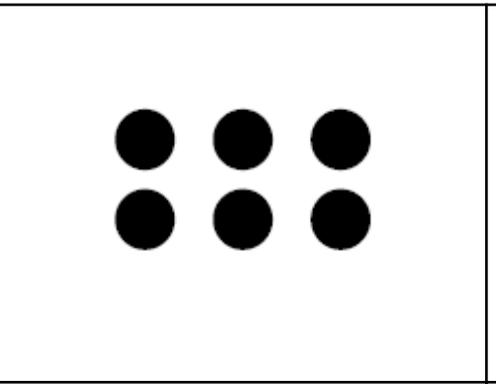
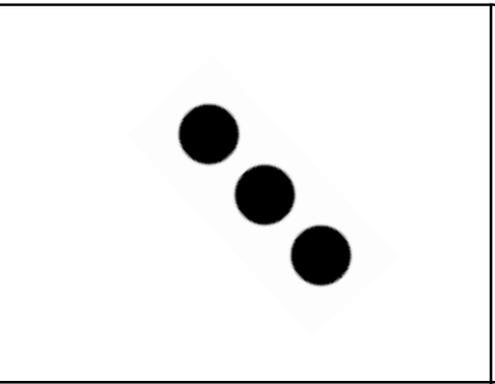
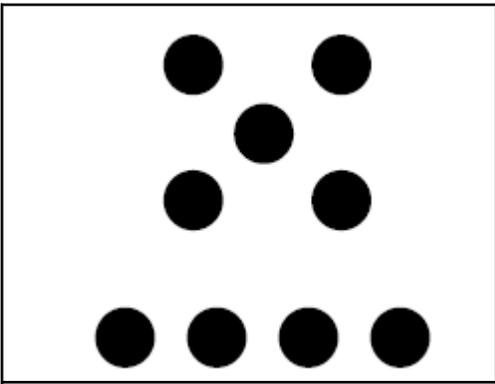
Dice Template: Dots



Dice Template: Blank





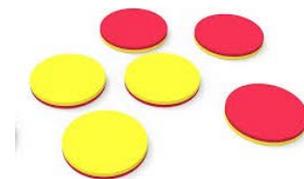


Juegos de matemáticas Preescolar

Agitar y derramar

Objetivo: Contar y comparar más/menos

Colocar 5 objetos manipulables de doble cara (por ejemplo, fichas rojas/amarillas) en un vaso. El jugador 1 «agita» y «derrama» el contenido del vaso. El jugador 1 cuenta los grupos amarillos, luego cuenta el grupo rojo y compara cuál tiene más/menos. Coloca los objetos de nuevo en el vaso.



El jugador 2 «agita» y «derrama» el contenido del vaso, luego cuenta cada grupo y compara cuál tiene más/menos. Siguen el juego tomando turnos.

Variación: Juegue con 10 objetos de doble cara.

“ELDS”:

- 3.1s Demuestra con precisión la equivalencia uno a uno de hasta 10 objetos.
- 3.1u Responde a la pregunta «¿cuántos?» para un máximo de 10 objetos.
- 3.1w Reconoce de inmediato una colección de hasta 10 objetos
- 3.1z Compara colecciones de objetos de tamaños entre 1 y 10 según tengan «más», «menos» o «lo mismo».



Piedra, Papel, Tijeras... ¡Contar!

Objetivo: Contar el total

Similar a Piedra, papel o tijera, excepto cuando se dice "piedra, papel o tijera, cuenta, los jugadores sacan una cantidad de dedos al azar (de cero a cinco).

Variación: Repetir las instrucciones anteriores. En lugar de contar el número total de dedos, cuente los dedos de la mano de cada jugador para comparar las cantidades y determinar quién tiene más, menos o lo mismo.



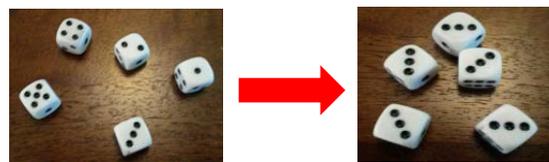
ELDS:

- 3.1s Demuestra con precisión la equivalencia uno a uno de hasta 10 objetos.
- 3.1u Responde a la pregunta «¿cuántos?» para un máximo de 10 objetos.
- 3.1w Reconoce de inmediato una colección de hasta 10 objetos
- 3.1x Utilice palabras que significan cero como «nada» o «ninguno»
- 3.1z Compara colecciones de objetos de tamaños entre 1 y 10 según tengan «más», «menos» o «lo mismo».
- 3.2e con la ayuda de un adulto, utiliza «contar hasta» como estrategia para resolver problemas de suma («juntar»).

“Match 'Em” (Emparejamiento)

Objetivo: Reconocer la colección (subitizar)

Lanzar un juego de 3 a 5 dados. Mirando los dados arrojados, elija un número que coincida. Sacar los dados que coincidan y volver a tirar los dados restantes. Continúa volviendo a tirar hasta que todos los dados coincidan.



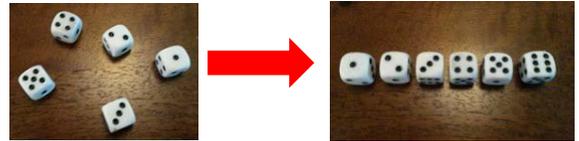
ELDS:

- 3.1u Responde a la pregunta «¿cuántos?» para un máximo de 10 objetos.
- 3.1w Reconoce de inmediato una colección de hasta 10 objetos

Alinear

Objetivo: Contar o reconocer grupos y colocarlos en orden secuencial

Arroje un grupo de 3 a 6 dados. Compare los grupos y coloque los dados en orden secuencial. Si no ha lanzado todos los números de la secuencia, arroje los dados restantes. Coloque los dados recién arrojados en la línea en orden de secuencia. Continúe rodando hasta que haya colocado los dados en orden.



ELDS:

3.1u Responde a la pregunta «¿cuántos?» para un máximo de 10 objetos.

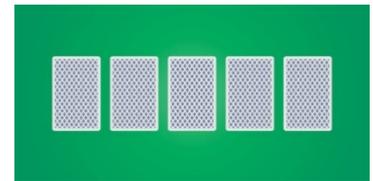
3.1w Reconoce de inmediato una colección de hasta 10 objetos

3.1aa Coloca imágenes con 3 o más cantidades diferentes de objetos en el orden correcto

Basura

Objetivo: Contar o reconocer grupos y colocarlos en orden secuencial

Barajee un paquete de cartas o Barajas usando solamente el as, 2, 3, 4, 5 de todos los tipos (todas las demás barajas deben retirarse del paquete). Enséñele al alumno que el valor del as es equivalente a 1. Reparta 5 barajas boca abajo a cada jugador. Coloque las barajas que le sobren en la pila de "tomar" cartas. Los jugadores deben colocar sus barajas (boca abajo) en un patrón de 5 cuadros como se muestra. El jugador 1 coge una carta del montón de "tomar" y la mira. El jugador 1 menciona la carta y luego la coloca en el lugar adecuado contando. Por ejemplo: "Tengo un 3 y va en el espacio 1, 2, 3, el tercer espacio". El 3 se coloca boca arriba y se revela la carta que hay debajo.



El jugador 1 toma entonces la carta que ha sido volteada y la coloca en el lugar correspondiente, si es aplicable.

El jugador 1 continúa hasta que se descubre una carta que ya ha sido jugada. Si el jugador descubre una carta que ya ha sido colocada (boca arriba), dice «¡Basura!» y coloca esa carta en la pila de cartas descartadas/basura junto a la pila de "tomar."

El jugador 2 comienza robando de la pila de "tomar" o eligiendo la carta superior de la pila de «basura» para empezar a jugar.

Cada vez que se dice «¡Basura!», el juego pasa al siguiente jugador. El objetivo del juego es que los jugadores muestren y ordenen sus cartas del 1 al 5. El juego termina en el momento en que el primer jugador consigue ese objetivo.

Variante: Repite las instrucciones anteriores. En lugar de colocar un cuadro de 5 con 5 cartas, coloque un cuadro de 10 con 10 cartas.

ELDS:

3.1s Demuestra precisión al demostrar la correspondencia de uno a uno de hasta 10 objetos.

3.1u Responde a la pregunta «¿Cuántos?» para un máximo de 10 objetos.

3.1w Identifica al instante una colección de hasta 10 objetos.

3.1aa Coloca imágenes con 3 o más cantidades diferentes de objetos en el orden correcto

Siga contando

Objetivo: Contar

Contar O utilizar un dado y barajar el paquete de baraja utilizando sólo el as, 2, 3, 4, 5 cartas del paquete. (todas las demás cartas deben retirarse del paquete). Enseñe a los alumnos que el valor del as es uno.



El jugador 1 voltea una carta y arroja el dado. Empezando por el número de la carta, «sigue contando» con el número del dado. Por ejemplo, si el jugador da la vuelta a un 2 y saca un 6, dirá: «2... 3, 4, 5, 6, 7, 8». Si acierta, se queda con la carta.

El segundo jugador repite el proceso. Se puede jugar con un número ilimitado de jugadores.

ELDS:

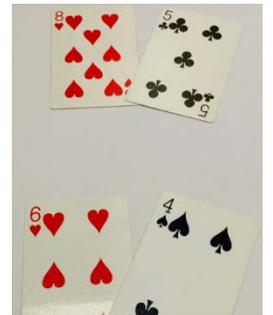
3.1w Identifica al instante una colección de hasta 10 objetos

3.2e con la ayuda de un adulto, utilice «contar hasta» como estrategia para resolver problemas de suma («juntar»).

Más o menos

Objetivo: Contar y comparar más/menos

Para jugar, se necesita una baraja de cartas menos todos los "jokers", ases, reyes, reinas y jotas. El jugador 1 tomará dos cartas al azar del paquete, las mantendrá boca arriba y dirá en voz alta el número/valor de cada carta. Luego determinará qué carta es «más, menos o igual» que la otra.



Variación: Repita las instrucciones anteriores. Pida al jugador que «cuenta hacia delante» o «cuenta hacia atrás» para determinar la diferencia.

ELDS:

3.1u Responde a la pregunta «¿Cuántos?» para un máximo de 10 objetos.

3.1w Identifica al instante una colección de hasta 10 objetos

3.1z Compara colecciones de objetos de tamaños entre 1 y 10 según tengan «más», «menos» o «lo mismo».