



¡Seamos exploradores de matemáticas!

¡Las matemáticas están en todos lados a nuestro alrededor!

Pase algún tiempo con su niño/a explorando CONTAR CON NÚMEROS en casa o en el vecindario.

A ver si podemos contar...	Escriba unas pocas palabras para compartir lo que CONTARON juntos.
<p>cuantas cucharas puqueñas y grandes tenemos.</p>	<p>¿Cuántas cucharas grandes? ¿Cuántas cucharas pequeñas? ¿Hay más cucharas grandes o cucharas pequeñas?</p>
<p>cuántos saltos puede dar su niño/niña en un minuto.</p> <p>Ahora, inténtalo de nuevo. ¿Dio su niño o niña MÁS saltos o MENOS saltos que la primera vez?</p>	<p>¿Cuántos saltos dio su niño/a la primera vez? ¿Cuántos saltos dio su niño/a la segunda vez?</p>

Les gustaron las actividades en esta página?





Conversemos sobre CONTAR

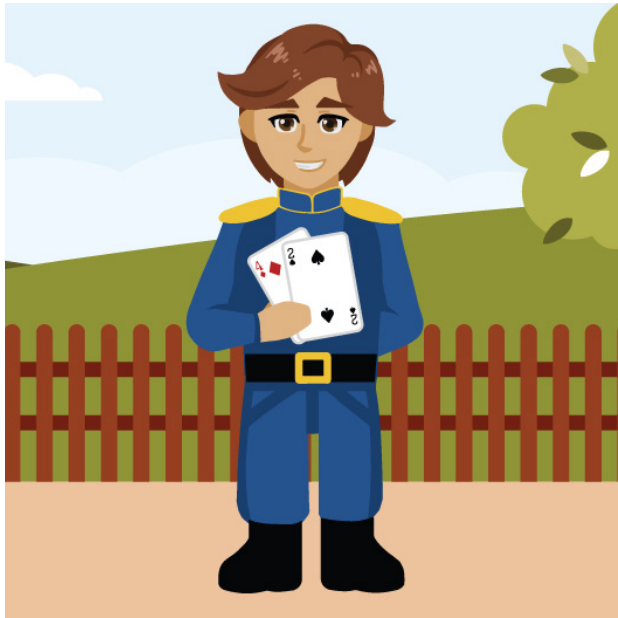
Dedique 5-10 minutos a compartir con su niño/niña cómo usted usa CONTAR en casa o en el trabajo.

Te voy a contar sobre una vez cuando YO (el adulto)...	Escriba algunas palabras para registrar los ejemplos que compartió con su niño/niña.
<p>conté algo en casa, en el trabajo, o cuando hice los mandados.</p>  <p>Ejemplo Conté cambio en la caja registradora.</p>	<p>¿Qué fue lo que usted contó y para qué?</p>
<p>sumé o resté cantidades en casa, en el trabajo, o cuando hice los mandados.</p>  <p>Ejemplo Tenía un cupón, así que resté el monto del cupón de la etiqueta del precio para ver lo que tendría que pagar.</p>	<p>¿Qué es lo que sumó o restó? ¿Y por qué?</p>

Les gustaron las actividades en esta página?



El conde Jota es el más alto



OBJETIVO DEL JUEGO

Comparar números para decidir cuál es más grande y cuál es más pequeño.

PREPARACIÓN

- Saque todas las cartas que son figuras (o sea los reyes y las reinas) excepto las jotas. Los ases cuentan como el número 1.
- Asegúrese de mezclar las cartas.
- Reparta todas las cartas del mazo de manera que cada jugador tenga el mismo número de cartas.



Mira el vídeo para aprender a jugar!

INSTRUCCIONES

Cómo comienza una ronda:

- Los jugadores dicen "¡1, 2, 3, Jotas!" y luego dan vuelta una de las cartas de su mazo.
- El objetivo de cada jugador es tener una jota o la carta más alta.

Pila del Jugador #1



Pila del Jugador #2



Mazo del Jugador #1



¡GANA EL JUGADOR #1!



Mazo del Jugador #2

El Jugador #1 gana la ronda y pone la Jota y el 8 en su propia pila.

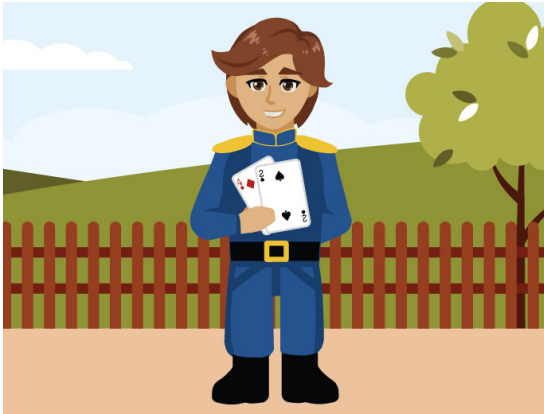
Cómo termina una ronda:

- El jugador con la carta más alta gana todas las cartas que se jugaron en esa ronda y las pone separadas en su pila de cartas ganadas. Si un jugador tiene una Jota, ese jugador gana sin importar el número que tengan los otros jugadores. Si dos jugadores empatan teniendo la misma carta, se juega otra ronda. La persona que gana esa ronda se lleva todas las cartas.

Cómo termina el juego:

- Se juega hasta que los jugadores se queden sin cartas. Gana el jugador que tiene más cartas.

El conde Jota es el más alto



¡Lean juntos este mini cuento para el juego sea aún más divertido!

A l conde Jota (en inglés, *Count Jack*)

le encanta comparar qué números son más altos y cuáles son más bajos. Pero a veces le gusta hacer trampa para poder así poder ganar. Verás cómo lo hace cuando juegues este juego con él.

CONSEJOS PARA APOYAR EL APRENDIZAJE

- Es posible que su niño/a no esté seguro/a de qué número es el más alto. Antes de empezar, cuente del 1 al 10 señalando las cartas. Contando del 1 al 10, puede demostrarle que el siguiente número es el más alto.
- Para averiguar qué carta es la más alta, también puede contar las figuras (como los diamantes o corazones) en las cartas y ver qué carta tiene más figuras.

ADAPTE EL NIVEL DE DIFICULTAD

Para hacerlo más fácil:

- Quite las jotas del mazo y use solo las cartas numéricas.
- Retire algunas de las cartas con números más altos del mazo. Puede jugar usando solo cartas con los números del 1 al 5 o del 1 al 7. Cuando su niño conozca bien los números más bajos, puede agregar al mazo uno o más de los números altos.

Para introducir variación:

- Designe como ganador al jugador que tenga la carta con el número más bajo (en lugar del más alto).

Para hacerlo más difícil:

- Cada jugador le da vuelta a dos cartas, y el jugador con el número más alto de las cuatro gana las cuatro cartas.

Qué jugar a continuación

Mientras usted piense que su niño ó niña aún se beneficia de practicar las matemáticas en este juego, ¡continúen jugándolo! No se olvide de incorporar los consejos para apoyar el aprendizaje y las sugerencias para adaptar el nivel de dificultad. Cuando estén listos para un nuevo juego, jueguen **Alínealos (Juego 2)**.



Alínealos



OBJETIVO DEL JUEGO

Este es un juego para dos jugadores. El objetivo del juego es que los jugadores construyan una línea numérica usando cartas del 1 al 10. El jugador que coloca la última carta y completa la línea numérica gana.

PREPARACIÓN

- Remueva todas las cartas que son reyes, reinas, o jotas. Los ases cuentan como el número 1.
- Asegúrese de mezclar las cartas.
- Reparta todas las cartas del mazo de manera que cada jugador tenga el mismo número de cartas.
- Los jugadores deben sentarse uno al lado del otro.
- Imagina una línea numérica que va de izquierda a derecha y del 1 al 10.



Mira el vídeo para aprender a jugar!

INSTRUCCIONES

Cómo comienza una ronda:

- Los jugadores se van turnando. Cuando le toca su turno, el jugador toma la carta de más arriba de su propio mazo y la pone en el lugar que le corresponde en la línea numérica del 1 al 10. Las cartas van en orden, con el número más bajo (1) a la izquierda y el número más alto (10) a la derecha.



Mazo del Jugador #1



Mazo del Jugador #2

Después de 3 turnos cada uno, los 2 jugadores han completado parte de la línea numérica.

Cómo termina una ronda:

- Turnándose, cada jugador coloca su carta en el lugar correcto de la línea numérica. Si el jugador saca una carta que ya está en la línea numérica, la debe colocar encima de la carta que ya está en el lugar correcto.

Cómo termina el juego:

- El juego termina cuando se completa la línea numérica del 1 al 10, con al menos una carta para cada número. La persona que pone la carta final para terminar la línea numérica gana.

Alínealos



Lean juntos este mini cuento para que el juego sea aún más divertido!

Al Rey le gusta alinear los números de menor a mayor. ¿Quieres intentar y ver si tú también puedes hacerlo?

CONSEJOS PARA APOYAR EL APRENDIZAJE

- Si su niño/a se traba, sugiérale contar del 1 al 10. Esto le ayudará a recordar el orden de los números.
- Para averiguar qué carta es la más alta, también puede sugerir contar las figuras (como los diamantes) en la carta.
- Pregúntele a su niño/a qué números está buscando. Esto le ayudará a encontrar las cartas que faltan en la línea numérica.
- También puede preguntar: “¿Falta algún número?” o sugerir “Ya tenemos esa carta en la línea numérica. ¿Qué número nos falta?”
- Muéstrela a su niño/a cómo hizo usted para saber dónde colocar el número en el lugar correspondiente.

ADAPTE EL NIVEL DE DIFICULTAD

Para hacerlo más fácil:

- Haga una línea numérica corta usando solo usando los números del 1 al 5, eliminando las cartas con números más altos del mazo.

Qué jugar a continuación

Si piensa que su niño ó niña todavía se puede beneficiar de practicar las matemáticas en este juego, ¡continúen jugándolo! No se olvide de incorporar los consejos para apoyar el aprendizaje y las sugerencias para adaptar el nivel de dificultad. Cuando estén listos para un nuevo juego, jueguen **La dragona Sneeze ordena las cartas (Juego 3)**.

