



Las matemáticas y la alfabetización

Las matemáticas están por todas partes, incluso para nuestros alumnos más pequeños. Todos los días se necesitan el pensamiento matemático y la capacidad de resolver problemas; así, el desarrollo de una base sólida preparará a su hijo para que aprenda con éxito durante toda su vida.

Los números

Hay muchas maneras de brindarle a su hijo la práctica de contar. “Vamos a contar los zapatos en nuestra canasta de zapatos.” “¿Cuántos naranjas hay en la bolsa?” Otra manera de practicar con su hijo es crear un sencillo paquete de cartas con números que puede reutilizar. Escriba los números 1-10 sobre un conjunto de fichas en blanco. Pegue calcomanías sobre otro conjunto de fichas, una sola calcomanía en la primera ficha, dos calcomanías en la segunda, tres en la tercera, y así sucesivamente. Ayude a su hijo a emparejar el número de calcomanías con el número escrito. Estas cartas de números le ayudarán a desarrollar la comprensión de que un número escrito representa algo concreto.

El tamaño

Junte unos calcetines, pelotas, trozos de cuerda u otros objetos de diferentes tamaños. Haga que su hijo forme los objetos en una fila sobre el piso. Luego, pídale que los organice por tamaño. Use palabras importantes de vocabularios como: “pequeño, más pequeño, el más pequeño de todos” o “largo, más largo, el más largo de todos.” Ayude a su hijo a comparar los elementos: “Este calcetín es más grande que éste.” “Este trozo de cuerda es más largo que éste, pero es más corto que aquél.”

El volumen

Llene un recipiente de plástico con frijoles secos. Proporcione algunas tazas de medir, cucharas y vasos de papel de varios tamaños. Hable con su hijo mientras trabaja, usando palabras interesantes. “¿Puedes *esparcir* algunos frijoles por aquí? Vamos a *sacar* los frijoles y ponerlos en este contenedor.” Use palabras tales como *más* y *menos* para comparar las cucharas. Haga preguntas, “¿Cuál de los contenedores tiene más frijoles? ¿Cuál tiene menos? ¿Cuántas cucharadas crees que llevará para llenar este contenedor con frijoles?”

El análisis de información

Ayude a su hijo preescolar a aprender a hacer preguntas y recopilar información que lo ayudará a resolver problemas. Clasificar y ordenar objetos es una buena manera de comenzar. Junte varios objetos de diversas formas y distintos tamaños y colores. Pídale a su hijo que ordene esos objetos de varias maneras. “¿Puedes poner las cosas lisas por aquí? ¿Qué tal los objetos azules? pongámoslos por aquí.”, etc.



Las matemáticas y la alfabetización

El vocabulario de atributo

A su hijo, ¡dele a conocer muchas palabras! Hay a continuación algunas palabras de atributo que puede enseñarle a su hijo. Éstas le ayudarán a describir los objetos, así como a clasificarlos y ordenarlos.

<ul style="list-style-type: none">• Liso/a• Áspero/a• Suave• Duro/a• Flexible• Rígido/a• Moldeable	<ul style="list-style-type: none">• Ligero/a• Claro/a• Pesado/a• Oscuro/a• Llano/a• Redondo/a• Ovalado/a• Cuadrado/a	<ul style="list-style-type: none">• Afilado/a• Frío/a• Tibio/a• Caliente• Más• Menos• Mismo/a
--	---	---

Las instrucciones para jugar UNO

Objetivo: Para ganar, tiene que ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

- Cada jugador recibe 7 cartas con las restantes colocadas boca abajo para formar una PILA PARA ROBAR.
- Se da vuelta a la carta superior de PILA PARA ROBAR para empezar una PILA DE DESCARTAR. El primer jugador tiene que emparejar con la carta en la PILA DE DESCARTAR, ya sea por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, el jugador debe tirar una carta roja o una carta con el número 7 de cualquier color. O, el jugador puede tirar una carta comodín. Si el jugador no tiene nada apto para jugar, debe robar una carta de la PILA PARA ROBAR. Si entonces puede emparejar dicha carta, ¡fantástico! Si no, el turno pasa al siguiente jugador.
- Cuando se quede solamente una carta al jugado, debe gritar, "UNO". Si no lo hace, tiene que tomar dos cartas de la PILA PARA ROBAR.
- Una vez que hay un jugador que se haya deshecho de todas sus cartas, se termina la mano.
- Cartas especiales:
 - CARTA ROBA 2- Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador debe robar dos cartas y pierde su turno.
 - CARTA REVERSA – Ésta simplemente cambia la dirección del juego. Si hasta este punto los turnos pasan a la izquierda, al tirar esta carta se convierten a pasar a la derecha y viceversa.
 - CARTA SALTA – El jugador que sigue, pierde su turno. Se le haría "saltado."
 - COMODÍN DE COLOR – El jugador que tira esta carta puede decidir el nuevo color que se jugará. Se puede tirar un comodín de color en cualquier momento.
 - CARTA COMODÍN ROBA 4 – Quien tira esta carta decide el nuevo color que se jugará y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la PILA PARA ROBAR y que pierda también su turno.