

# Estrellas de la lectura

## EDICIÓN 2019

¡Su hijo puede elegir un libro de la siguiente lista y ponerse a leer! Ayúdelo a que rellene el registro de la página 2 cada vez que lea un nuevo libro. Cuando complete todo el registro ¡será oficialmente una superestrella de la lectura!



### **Chocolate Milk, Por Favor!** (Maria Dismondy)

Cuando Gabe empieza la secundaria en los Estados Unidos, habla sólo español y no tiene amigos. Un día en el recreo les enseña a sus compañeros un espectacular truco de fútbol y su compañero Johnny se da cuenta de que en el fondo no son tan diferentes. Basado en una historia real.



### **Oops, Pounce, Quick, Run! An Alphabet Caper** (Mike Twohy)

Vayan de la A a la Z siguiendo la pelota de un perro que entra rodando en la madriguera de un ratón desencadenando una increíble persecución. ¿Conseguirán hacer las paces? Un libro perfecto para leer en voz alta.

### **The Book of Mistakes** (Corinna Luyken)

Los niños descubrirán en este cuento que cometer errores no siempre es malo. En realidad los errores pueden despertar la creatividad. Observen cómo cobran vida las ilustraciones página a página, mezclando “buenas ideas” con “errores” para crear una maravillosa y fantástica escena.

### **Because of an Acorn** (Lola M. Schaefer y Adam Schaefer)

¿Qué tiene que ver una bellota con un halcón? Los lectores lo descubrirán en este libro de prosa informativa sobre un bosque. Aprendan cómo las plantas y los animales dependen mutuamente para sobrevivir y por qué una pequeña bellota es tan importante. El glosario incluye términos científicos relacionados con el bosque.

### **The Very Last Castle**

(Travis Jonker)

En el pueblo donde vive Ibb hay un solo castillo que tiene un guardia en la torre. Pero los vecinos del pueblo creen que dentro podría haber monstruos, gigantes y hasta serpientes. Un día Ibb llama a la puerta pero sale corriendo cuando oye un sonido terrorífico. Luego recibe una invitación para visitar el castillo ¡y decide ser valiente y ver con sus propios ojos lo que hay dentro!



### **Pink is for Blobfish: Discovering the World's Perfectly Pink Animals** (Jess Keating)

¡Olvídense de todo lo que saben sobre el color rosa! No sólo es para las flores y las cosas “bonitas”. Desde el pez mancha hasta el delfín rosa o la rata topo desnuda, este libro de prosa informativa explora todo tipo de criaturas de color rosa. Sus hijos se enterarán de su dieta, su hábitat y mucho más. Parte de la colección World of Weird Animals.

### **Quinito, Day and Night / Quinito, día y noche** (Ina Cumpiano)

Un niño pequeño llamado Quinito nos presenta a su familia y su vida en este cuento narrado en inglés y en español. Los lectores conocen a sus hermanos Clara y Juan y Quinito explica en qué se parecen y en qué se diferencian. Exploren los distintos tipos de personas que componen las familias. Incluye un glosario bilingüe.

### **The Good Egg** (Jory John)

Hay un huevo bueno en un cartón lleno de huevos locos y salvajes. Siempre hace favores y buenas acciones, pero le frustra que los otros huevos no sean “buenos” como él. Cuando se le empieza a romper la cáscara debido al estrés, se toma un descanso y abandona su cartón. Se da cuenta de que debe ocuparse de sí mismo si quiere ocuparse de los demás ¡y hasta empieza a echar de menos el cartón!



### **Keep a Pocket in Your Poem: Classic Poems and Playful Parodies** (J. Patrick Lewis)

Los lectores se reirán con esta colección de poemas clásicos y parodias y quizá hasta se sientan inspirados a crear sus propias absurdas versiones de los poemas. Disfruten con una variación sobre el poema de Robert Frost “Stopping by Woods on a Snowy Evening” llamada “Stopping by the Fridge on a Hungry Evening” y con mucho más.

# Mis lecturas

<b>1</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>2</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>3</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>4</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>5</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>6</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>7</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>8</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>9</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>10</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>11</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>12</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>13</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>14</b>	_____	_____
	Título	Autor
<b>15</b>	_____	_____
	Título	Autor

\_\_\_\_\_ es una **Superestrella de la lectura**

**Nombre**

# Estrellas de la lectura

## Edición 2019

Anime a su hija a que elija un libro de la lista que sigue a continuación y a que encuentre un rincón confortable para leer. Cada vez que termine un libro puede escribir el título y el nombre del autor junto a cada estrella del registro especial de la página 2 ¡y se preparará para convertirse en una estrella de la lectura!



### **The Epic Fail of Arturo Zamora** (Pablo Cartaya)

Las vacaciones veraniegas de Arturo consisten en pasar tiempo con sus amigos y trabajar en el restaurante cubano de sus abuelos, La Cocina. Cuando un promotor inmobiliario quiere comprar el restaurante, Arturo y su familia luchan para proteger La Cocina y su comunidad. El libro incluye poesía y recetas tradicionales.

### **What a Waste! Where Does Garbage Go?** (Claire Eamer)



¡Aprendan todo lo que querían saber—y probablemente mucho más—sobre la basura! Este libro de prosa informativa presenta datos extraños, asquerosos e interesantes.

Descubran cómo producen basura los seres humanos, qué se hace con ella y formas innovadoras de reducir los residuos.

### **Our Moon: New Discoveries About Earth's Closest Companion** (Elaine Scott)

Los niños se aficionarán con entusiasmo al espacio cuando lean amena información sobre la luna. Por ejemplo, se tardarían 135 días para ir a la luna en auto (¡si fuera posible hacerlo!). Contiene detalladas fotos, gráficas y un glosario.

### **Power Forward** (Hena Khan)

Zayd Saleem sueña con convertirse en el primer jugador paquistaní-americano de la NBA. Pero sus padres quieren que toque el violín, no que juegue al baloncesto. ¿Entenderán alguna vez sus padres por qué le gusta tanto el baloncesto? El primer libro de la colección Zayd Saleem Chasing the Dream.

### **Draw Out the Story: Ten Secrets to Creating Your Own Comics** (Brian McLachlan)

Los aficionados a los libros de cómics y a las novelas gráficas se entusiasmarán con esta guía. Diseñada en formato de novela gráfica, el libro ofrece consejos sobre temas varios, desde narrativa a gramática. Todo lo que tiene que hacer su hija es agarrar lápiz y papel, elegir un formato ¡y ponerse a escribir!

### **Water Rolls, Water Rises / El agua rueda, el agua sube** (Pat Mora)

El agua es la estrella de este libro de poesía que presenta cada verso en inglés y en español. Los lectores se aprenderán los estados

del agua (líquido, gaseoso, sólido) y las múltiples maneras en las que da forma al paisaje. Ilustrado con acuarelas inspiradas por lugares reales.

### **Woof: A Bowser and Birdie Novel** (Spencer Quinn)

En un pueblo junto a un pantano en Luisiana, Birdie y su perro Bowser tratan de hallar un recuerdo de familia que ha desaparecido: un marlín disecado robado de la tienda de artículos de pesca de su abuela. El dúo combina un olfato excelente (Bowser) con técnicas de investigación (Birdie) en esta historia narrada por Bowser. El primer libro de la colección de aventuras de Bowser y Birdie.



### **Insignificant Events in the Life of a Cactus** (Dusti Bowling)

Aven es una niña que nació sin brazos. Su mundo se vuelve del revés cuando su familia se muda a vivir a Arizona y ella tiene que ir a una escuela nueva, conocer a gente nueva y explicar por qué no tiene brazos. En seguida conoce a Connor, un niño con síndrome de Tourette. Los dos se hacen amigos por los retos que afrontan y se esfuerzan juntos por resolver un misterio.

### **Library on Wheels: Mary Lemist Titcomb and America's First Bookmobile** (Sharlee Glenn)

Retrocedan en el tiempo al comienzo de 1900 en esta verídica historia sobre una bibliotecaria llamada Mary. Quería que todo el mundo tuviera acceso a los libros, así que inventó el libromóvil: un carro de caballos que repartía libros a la gente que vivía lejos de las bibliotecas.



continúa



# Mis lecturas



1	_____	_____
	Título	Autor
2	_____	_____
	Título	Autor
3	_____	_____
	Título	Autor
4	_____	_____
	Título	Autor
★ 5	_____	_____
	Título	Autor
6	_____	_____
	Título	Autor
7	_____	_____
	Título	Autor
8	_____	_____
	Título	Autor
9	_____	_____
	Título	Autor
★ 10	_____	_____
	Título	Autor
11	_____	_____
	Título	Autor
12	_____	_____
	Título	Autor
13	_____	_____
	Título	Autor
14	_____	_____
	Título	Autor
★ 15	_____	_____
	Título	Autor
16	_____	_____
	Título	Autor
17	_____	_____
	Título	Autor
18	_____	_____
	Título	Autor
19	_____	_____
	Título	Autor
★ 20	_____	_____
	Título	Autor

\_\_\_\_\_ es una **Nombre**



# REFUERZOS A LA COMPRENSIÓN LECTORA

Chloe vaticina lo que sucederá a continuación en un libro. Thomas hace dibujos sobre los cuentos que lee. Y Jayla organiza espectáculos de títeres para representar sus libros favoritos. Estos niños entienden las historias que leen con más profundidad. Las actividades de esta guía reforzarán también la comprensión lectora de sus hijos.



## PASEO DE IMÁGENES

¡Una imagen vale más que mil palabras! Con esta idea demostrará a su hija que examinar las ilustraciones antes de leer le ayuda a prepararse para comprender los libros.

Elija con su hija un libro de imágenes que no haya leído aún y cubra las palabras con papelitos adhesivos. Luego dígame que se “dé un paseo de imágenes” pasando las páginas y describiendo lo que ve. *Ejemplo:* “La excavadora está sacando tierra”.

Luego retire los papelitos adhesivos y lea con su hija el libro. Pídale que le indique la información que consiguió sólo en las ilustraciones.

## ACTIVAR LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS



¿Sabe su hijo que todo lo que aprende se “guarda” en su cerebro, lo mismo que los archivos se guardan en una computadora? Ayúdelo a que “active” estos conocimientos previos para mejorar la comprensión lectora.

Dígale a su hijo que dibuje su cerebro en un papel. Miren juntos la cubierta de

un libro y que él rellene el cerebro con las palabras que se le ocurren. Para una historia sobre la playa podría escribir *océano, olas, nadar, castillo de arena, cubo y caliente*. Pídale que le hable de las palabras. (“Necesitas arena y agua para hacer un castillo de arena”.) ¡Esto es lo que sabe sobre la playa!

Luego lea con él el libro. Cada vez que vea una de las palabras que escribió debe poner una señal al lado en su “cerebro”. Se dará cuenta de que al saber algo sobre un tema es más fácil comprender la historia y más divertido leerla.

## PREDICCIONES CON LINTERNA

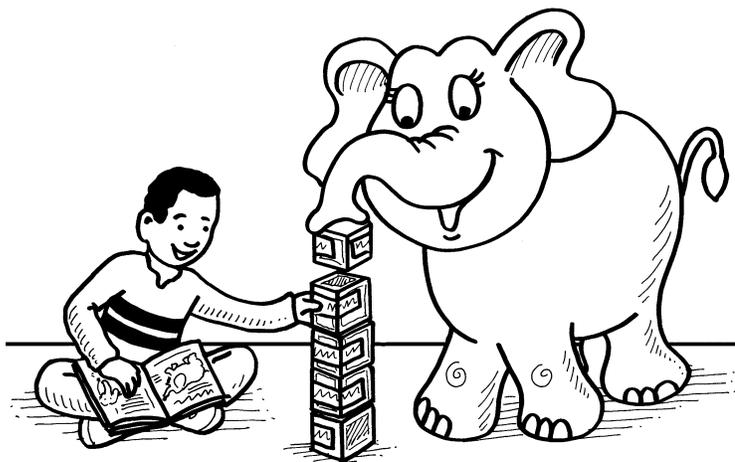
Imaginar qué puede suceder a continuación puede intensificar la comprensión lectora de su hija. Anímela con esta actividad a que haga predicciones cuando lea.

Sujeten por turnos una linterna cuando lean un libro juntos. Cuando la persona que sujeta la linterna tiene una predicción, enciende la luz y dice: “¡Momento foco!” A continuación esa persona vaticina lo que ocurrirá y por qué. (“Creo que el dragón que dibujó Harold con el crayón morado se comerá todas las manzanas del árbol”.)

Pásense una y otra vez la linterna y compartan predicciones hasta que lleguen al final del libro. *Nota:* La persona con la linterna también puede iniciar un “momento foco” para revisar una predicción que ha hecho antes. (“Oh, el dragón asustó a Harold. Ahora vaticino que Harold dibujará una ruta de escape”.)



continúa



## TORRE DE IDEAS PRINCIPALES

He aquí una forma práctica de que su hijo explore las ideas principales y los detalles en la prosa informativa.

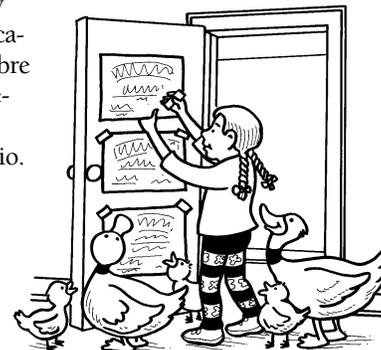
Dígale a su hijo que elija un libro de prosa informativa. Cuando él y usted lo hayan leído, pregúntele cuál era el tema principal (por ejemplo, cómo y dónde viven los elefantes). Puede escribir su idea principal en una tira de cinta de pintor y luego pegar la cinta en un bloquecito para armar. A continuación, busquen en el libro detalles sobre la idea principal y rotulen un bloque distinto para cada detalle. *Ejemplos:* “Comen hierba y hojas”, “Viven en África y en Asia”, “Usan trompas para abrazar”. Finalmente, sugiérale que apile los bloques colocando la “idea principal” encima de todo. Verá que los detalles “apoyan” la idea principal.

## PREMIOS AL CARÁCTER

Anime a su hija a que conozca a los personajes de un libro de cuentos dándoles premios. Esto la ayudará a entender mejor los rasgos de los personajes, sus sentimientos y sus acciones, aumentando así en general su comprensión del cuento.

Cuando termine de leer un libro, sugiérale a su hija que piense en un premio que se merece cada personaje. Para *Abra paso a los patitos* (Robert McCloskey), podría darle un premio a la señora Pata por ser cuidadosa y a Michael por ser servicial. A continuación puede usar cartulina y crayones para hacer certificados. Puede escribir el nombre de cada personaje en el premio junto con el título del libro y el nombre del premio.

Dígale a su hija que cuelgue los galardones en la puerta de su dormitorio y que los use para hablarle a usted de los personajes.



## INTERCÁMBIENSE PISTAS

Jueguen a este juego para que su hijo extraiga conclusiones de una historia.

Eche un vistazo a un libro (sin que su hijo lo vea) y escriba tres frases que podrían llevarlo a una conclusión sobre el argumento. *Ejemplos:* “La madre de Jack le tomó la temperatura”. “Jack miraba desde la ventana de su dormitorio a los niños que jugaban fuera”. “A Jack le hacía ilusión volver al colegio”. Pregúntele a su hijo qué concluye (Jack estaba enfermo).

A continuación, que su hijo eche un vistazo a un libro y escriba tres frases que usted empleará para llegar a una conclusión.

## VOLVER A CONTAR UN CUENTO

Cuando su hijo cuenta una historia en sus propias palabras refuerza su comprensión de la lectura. Volver a contar es algo que también hace en el colegio: así le demuestra a su maestra lo bien que entiende lo que lee. Aprovechen estas ideas para divertirse en casa ¡volviendo a contar historias!

**PINTEN UN MURAL DE CUENTOS.** Dígale a su hijo que pinte cada acontecimiento de la historia en un folio de papel distinto y que rotule los folios con las palabras “Comienzo”, “Parte central” y “Final”.

Cuando las pinturas se sequen ayúdelo a unir las con cinta adhesiva y a colgar el mural en un pasillo. Luego puede imaginar que es el guía de un museo y conducir a su familia por el pasillo usando sus pinturas para volver a contar el cuento.



**ORGANICEN UN ESPECTÁCULO DE TÍTERES.** El próximo libro que lean sus hijos se puede convertir en inspiración para un espectáculo de títeres. Deles bolsas de papel marrón como las del almuerzo o calcetines viejos que pueden convertir en títeres. Podrían dibujar la cara de cada personaje en el fondo de una bolsa o pegar materiales de manualidades en un calcetín. ¡Comienza el espectáculo! Escúchelos mientras vuelven a contar el cuento con sus propias palabras, empleando una voz distinta para cada personaje.

**SIGAN EL CAMINO.** Pídale a su hijo que dibuje una línea larga y sinuosa en el pavimento con tiza para suelos. A continuación ayúdelo a que añada estas palabras espaciadas a lo largo de la línea: “Personajes”, “Ambiente”, “Problema” y “Solución”. Puede imaginar que la línea es una cuerda floja y recorrerla. Cuando llegue a una palabra, debe contar esa parte de la historia antes de continuar la marcha. Por ejemplo, en “Ambiente” describirá dónde tiene lugar la historia. (“Los hermanos vivían en una enorme granja con verdes campos y un granero rojo”.)

# Cómo fomentar hábitos digitales este verano

Mientras suena la última campana y el verano se acerca ... ¡los niños quieren estar en contacto con sus amigos! Estos consejos le ayudarán a guiar cómo su hijo se divierte en línea!

## 1. Comience la conversación.

Explique la importancia de las contraseñas y la seguridad. Discuta su filosofía de tiempo de pantalla. ¿Qué quieren hacer los niños en línea durante el verano y por qué?

## 2. Busque contenido de calidad.

¿Qué contenido es sano y apropiado, y qué necesita un segundo vistazo de su parte? “The Family Online Safety Institute” es un gran recurso para encontrar contenido para niños de todas las edades.

## 3. Convierte el tiempo de pantalla en tiempo social.

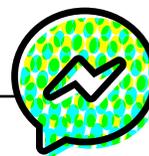
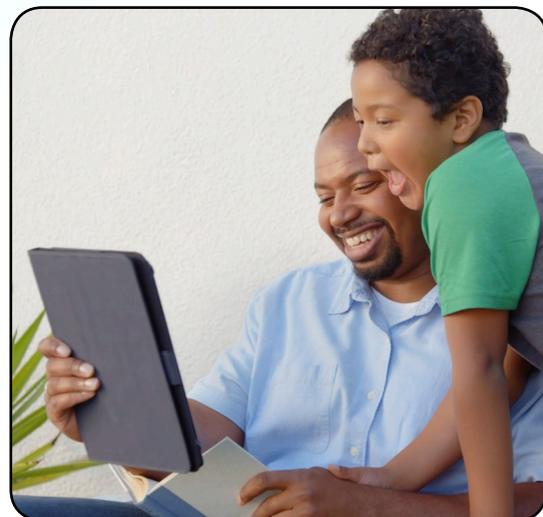
Capacite a los niños para que se mantengan conectados con amigos y familiares a través de [Messenger Kids](#), una aplicación más segura donde los niños pueden chatear con amigos y compartir historias del campamento.

## 4. Enfatique la responsabilidad en línea.

Tenga conversaciones regulares sobre lo que los niños envían o comparten. Hable acerca de cómo los entornos en línea son como los del patio de recreo: “Si ves algo, di algo”.

## 5. Continúe revisando.

Verifique para asegurarse de que las interacciones de sus hijos en línea siguen siendo satisfactorias y divertidas. Siga en línea, pero manténgase sin intervenir.

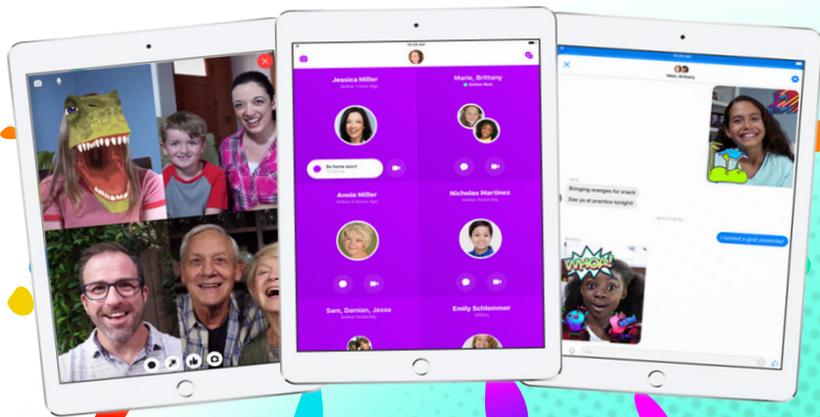


## Messenger Kids

### Como funciona

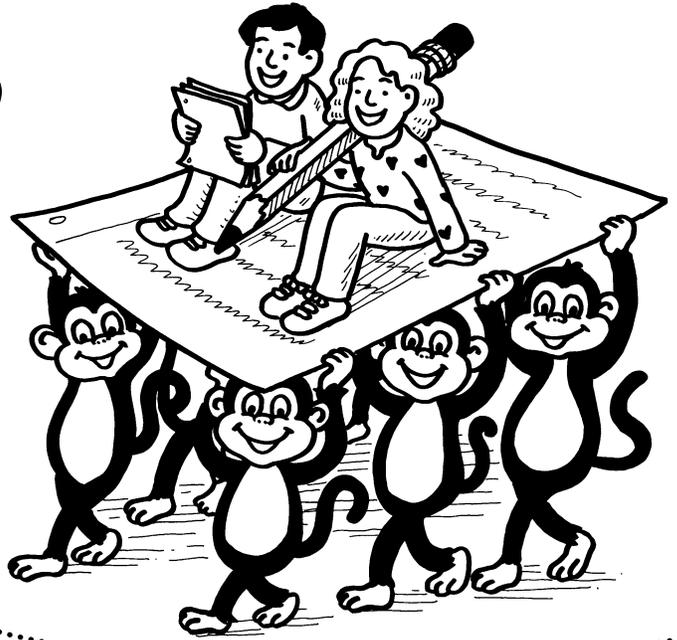
Messenger Kids es una aplicación **segura** de mensajería que permite a los niños **divertirse** con amigos y familiares en un espacio controlado por los padres.

- Mensajes y chat de video gratis
- Los padres controlan la lista de contactos
- Los niños se mantienen conectados con amigos y familiares
- Los niños se expresan ellos mismos con etiquetas apropiadas para niños, animaciones de Gif y filtros
- La aplicación no contiene anuncios o compras



# ¡Escribir es divertido!

Es fácil encajar todo tipo de prácticas de escritura en el día de su hijo. Con las 10 actividades de esta guía escribirá para entretener, informar y hasta persuadir a sus lectores. Y desarrollará sus destrezas usando el lenguaje descriptivo, siendo específico, añadiendo detalles y mucho más.



## 1. Encuesta familiar

¿Qué prefiere su familia, los gatos o los perros? ¿Comerían pasta o arroz? Su hijo puede realizar una encuesta diaria para averiguar las respuestas a este tipo de preguntas. Aprenderá a escribir preguntas y todos descubrirán cosas sobre los demás. Ayúdelo a formular una pregunta con dos opciones para la respuesta (“¿Prefieres la primavera o el otoño?”) y a pegarla con cinta en una caja de pañuelos vacía. Cada persona debería votar en una tira de papel e introducirla en la caja. Al final del día, que su hijo cuente los votos y anuncie los resultados.

## 2. Lista de equipaje



¿Piensa su hija pasar la noche en casa de la abuelita o se va su familia de vacaciones? Díglele a su hija que haga una lista de todo lo que necesitará. Se dará cuenta de lo práctico que es escribir. Recuérdele que incluya ropa, cepillo y pasta de dientes, libros, juguetes y golosinas. *Idea:*

Sugírela que haga una lista para un viaje imaginario a donde quiera (la luna, un castillo, el fondo del mar). Puede pensar en las cosas especiales que requeriría cada lugar. Tal vez empacaría un traje espacial y comida liofilizada para la luna o equipo de buceo y una cámara sumergible para su aventura submarina.

## 3. Menú para la merienda

Hacer un menú es una manera estupenda de practicar la escritura descriptiva. La próxima vez que planeen una merienda, encargue a su hijo que escriba un menú especial. Díglele que mire en el refrigerador y en la despensa y que decida lo que van a comer. Doble un folio de papel en tres secciones y ayúdelo a que escriba los nombres de los alimentos en categorías. Podría poner los bocadillos en una columna, las guarniciones en otra y las bebidas en la tercera. Anímelo a que use tantos adjetivos como pueda: “Cremosa mantequilla de cacahuete y dulces láminas de fresas sobre pan integral de trigo” o “Crujientes zanahorias anaranjadas con aliño rancho fresco”. Aproveche las ideas de su hijo para empaquetar la comida ¡y luego enseñe su menú durante la merienda!

## 4. Número de comedia

Esta hilarante actividad motivará a su hija a escribir. Pida a los miembros de su familia que durante una semana piensen en algo que les haga reír y que lo anoten. Podría ayudar a su hija a escribir un chiste que le contó una amiga o una expresión divertida de un programa de TV. ¡O escriban sus propios chistes! Al final de la semana organicen una noche de comedia. Túrnense leyendo lo que han escrito.



## 5. Tarjetas de felicitación

Escriban poemas haciendo tarjetas de felicitación. Encargue a su hija de escribir los versos que pondrán dentro. Puede hacer esto para tarjetas de cumpleaños, de aniversario, de agradecimiento y para desear una pronta mejoría. Dele ideas enseñándole las tarjetas viejas que su familia haya recibido. También puede ayudarla a hacer listas de palabras que puede usar (*azul, Sue, nuevo, zapato*). *Ejemplo:* “Las rosas son rojas, el cielo es azul, ¡feliz cumpleaños a mi tía Sue!” Sugiera que doble un trozo de cartulina por la mitad, que escriba su verso en el interior y que use marcadores o crayones para ilustrar su carta.



## 6. Mensaje en una botella

Mantenga el contacto con su hijo de paso que lo anima a escribir. Escríble un mensaje en un trozo de papel, enróllelo y métalo en una botella de agua vacía y seca (cerciórese de que el papel sobresalga de la botella para que pueda sacar el mensaje con facilidad). Deje la botella en su habitación. Cuando él lea su mensaje puede escribirle uno a usted y llevarlo a su cuarto. Déjense mensajes todos los días.



## 7. Publicidad

Ayude a su hija a que practique la escritura persuasiva creando un anuncio publicitario. Si van a hacer una venta de garaje o a contratar a una niñera, que su hija ayude a escribir un anuncio para el periódico. También podría ayudarla a usted a escribir descripciones de objetos para vender en la red. Comenten posibles maneras de describir objetos (color, tamaño) y de conseguir la atención de los lectores (“en perfectas condiciones”, “ejemplar único”). Por ejemplo, si a su hija se le ha quedado pequeña la bici, podría escribir: “Bici verde lima. 12 pulgadas. Parece nueva”.

## 8. Anuncios familiares

Es probable que su hijo esté familiarizado con los anuncios de la mañana en la escuela. Comenten lo que se suele decir en ellos (resultados de partidos o competiciones, horario de futuros acontecimientos). A continuación ayude a su hijo a escribir anuncios semanales para mantener informados a todos en casa. Cada domingo por la noche puede colocar una lista en el refrigerador: “El equipo de fútbol de Jake ganó el sábado” o “Mamá tiene una entrevista de trabajo el lunes”. *Idea:* Ayúdelo a hacer papel con membrete para sus anuncios en la computadora o a mano y añadan un encabezamiento especial (“Noticias de la familia Radcliffe”).

## 9. Correo de autor

¡Su hija puede escribir a su escritor o poeta favorito! Consigan la dirección normal o electrónica escribiendo el nombre en un motor de búsqueda. Sugiera que cuente en su nota cuál de los libros de ese autor le gusta más y por qué. Por ejemplo, le podría decir a Mo Willems: “¡Mi preferido es *Knuffle Bunny* porque yo también tengo un animal de peluche que me acompaña cuando voy a algún sitio!” Recuérdela a su hija que le haga una o dos preguntas al autor (*ejemplo:* “¿Cuántos años tenía cuando publicó su primer libro?”). Finalmente, ayúdela a corregir su nota cerciorándose de que cada frase empiece con letra mayúscula y termine con un punto.

## 10. Reglas del juego

¿Ha jugado su hijo alguna vez al escondite de dinosaurios? ¿O al pilla-pilla musical? Dígale que se invente un juego nuevo y que establezca las reglas para jugarlo. Aprenderá a escribir instrucciones claras. Es posible que usted tenga que orientarlo con preguntas como: “¿Qué haces primero?” o “¿Cómo se gana el juego?” Para el escondite de dinosaurios su lista podría decir:

1. Elegir al que “la lleva”.
2. Los demás se esconden.
3. El que “la lleva” cuenta hasta 10.
4. Todo el mundo ruge como un dinosaurio.
5. El que “la lleva” sigue el sonido hasta encontrar a los jugadores.
6. La última persona que encuentre gana y se convierte en quien “la lleva”.



# Claves para la fluidez matemática

La hora del juego, la hora de la merienda, la hora del cuento... siempre es buena hora para practicar la fluidez matemática. Un niño que posee fluidez matemática piensa en los números de varias maneras y usa diversas estrategias para resolver problemas. Además puede explicar sus estrategias, lo que demuestra que entiende el porqué de las operaciones matemáticas. Pongan a prueba estas actividades que encajarán “fluidamente” en los hábitos cotidianos de su hijo.



## La hora del juego

Al contar bloques o rocas su hijo puede practicar el conteo con fluidez mientras juega. En primer lugar, dígame que construya el edificio más alto posible colocando un bloque sobre otro, contando mientras construye. A continuación, salgan al aire libre y que él llene su volqueta de juguete con rocas. Luego puede volcarla y contar las rocas. ¿Cómo podría conseguir que cupieran más rocas? (¡Tendrá que buscar otras más pequeñas!)

## La hora de la merienda



¡He aquí algo que desarrolla la fluidez y está riquísimo! Prepare una merienda con cosas pequeñas como pasas, anillos de cereal o arándanos. Coloque un puñado (digamos que 12 arándanos) en dos grupos en su plato (por ejemplo 8 en un lado y 4 en el otro) y diga la frase numérica que ha compuesto ( $8 + 4 = 12$ ). Que su hija retire el mismo número de frutas y muestre el número de otra forma (tal vez  $5 + 7$ ). *Idea:* Den la vuelta a los platos y digan

las frases numéricas ( $4 + 8 = 12$ ,  $7 + 5 = 12$ ). Su hija verá que el total es el mismo. Es la llamada *propiedad conmutativa* de la suma: se pueden sumar los números en cualquier orden y el resultado será el mismo.

## La hora del paseo

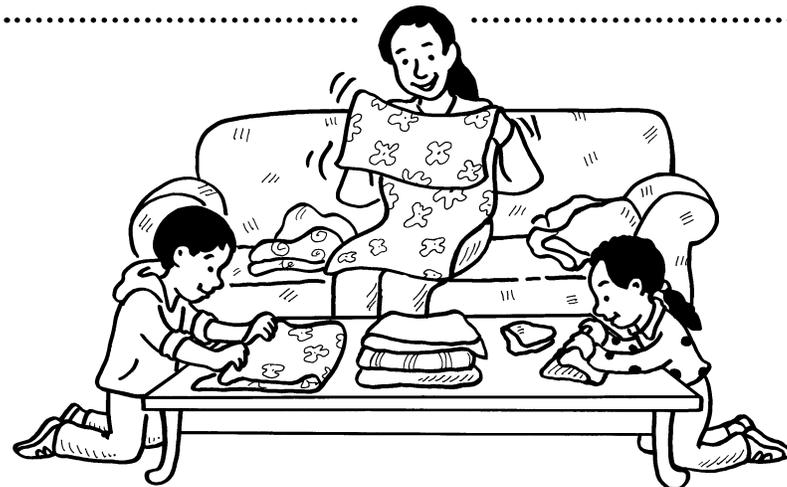
¿Cómo se relaciona 17 con 18? Son “vecinos”, ¡porque 17 es uno menos que 18 y 18 es uno más que 17! Detectar las relaciones entre números ayuda a su hijo a resolver con fluidez los problemas matemáticos. Cuando vayan en el auto o de paseo, trabajen con números que sean “buenos vecinos”. Indíquele un número y pregúntele cuál es su vecino. Si usted ve 35 en una señal de límite de velocidad, él debería decir que 34 y 36 son sus vecinos. *Variación:* Pregúntele qué número es 10 menos (25) y 10 más (45). *Nota:* Al principio quizá necesite contar desde 1 para averiguar el vecino de un número. Según aumente su fluidez, podrá contestar automáticamente.



continúa

## La hora del cuento

Lea en voz alta a su hija e invente historias matemáticas relacionadas con el libro para que su hija las resuelva. Si leen *Juanito y los frijoles mágicos*, podría decirle: “Jack tenía 25 frijoles. Se le cayeron 8. ¿Cuántos frijoles le quedan?” ( $25 - 8 = 17$ ) Luego comenten la estrategia usada para resolver el problema. Su hija podría decir: “ $25 - 5 = 20$ . 8 es 3 más que 5 y  $20 - 3 = 17$ ”. Una estrategia distinta podría ser ir de 8 a 25 usando números que son fáciles de sumar. (“ $8 + 2 = 10$ ,  $10 + 10 = 20$  y  $20 + 5 = 25$ . Luego  $2 + 10 + 5 = 17$ .”) Aprenderá a contemplar los problemas de varias maneras y ver que hay más de una estrategia que conduce a la respuesta.



## La hora de las tareas

Hacer las tareas de casa es una forma estupenda de que su hijo practique el cálculo con precisión, una parte importante de la fluidez matemática. Dígame que saque las toallas de la secadora y que calcule aproximadamente cuántas hay y que luego las cuente para comprobar. Puede también calcular el número de servilletas en un montón antes de poner la mesa o el número de cajas en el contenedor del reciclaje antes de que lo saquen. Si calcula con frecuencia aprenderá a medir a ojo cantidades distintas y sus cálculos aproximados serán cada vez más precisos.

## El número más amable

El “amable” número 10 puede ayudar a su hijo a sumar y restar con fluidez, porque nuestro sistema numérico se basa en el 10. He aquí ideas para trabajar con 10 y sus múltiplos (20, 30, 40 y así sucesivamente).

### Hacer una gráfica

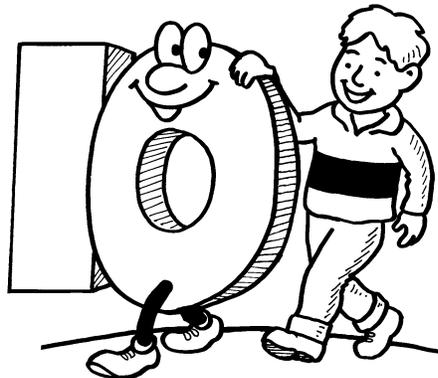
Con esta vistosa gráfica su hijo verá todas las formas posibles de hacer 10. En un folio grande de papel o de cartulina, dígame que escriba los números 0–10 a lo largo de la parte superior y 10–0 a lo largo de la parte inferior.

Con crayones de distintos colores, dígame que coloree líneas que conecten los pares de números que hacen 10 (0 y 10, 1 y 9, 2 y 8, 3 y 7, 4 y 6, 5 y 5). Luego puede escribir frases numéricas para cada par ( $1 + 9 = 10$ ,  $2 + 8 = 10$ ). Sugíerale que cuelgue la gráfica en su habitación y pronto adquirirá fluidez en hacer 10.

### Jugar un juego

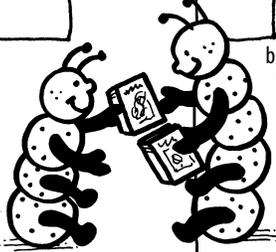
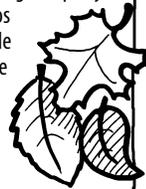
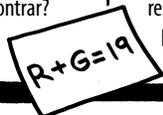
Ahora su hija puede usar lo que sabe de las operaciones del 1 al 10 para sumar y restar números mayores. Cada participante tiene que hacer un tablero de juegos dividiendo un trozo de papel en 4 filas y 4 columnas. En cada cuadrado una jugadora escribe cualquier número de dos cifras que no termine en 0 (ejemplos: 12, 53, 38, 21).

Lancen por turnos uno o dos dados (a su elección). Si el número lanzado puede sumarse o restarse a un número de su tablero para formar un múltiplo de 10, cubran ese número con una ficha. (Coloquen sólo una ficha por turno.) Digamos que su hija lanza un 2. Ella sabe que  $8 + 2 = 10$ , así que podría colocar una ficha sobre el 38, porque  $38 + 2 = 40$  y 40 es múltiplo de 10. Gana la primera persona que cubra el tablero.



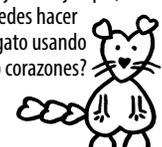
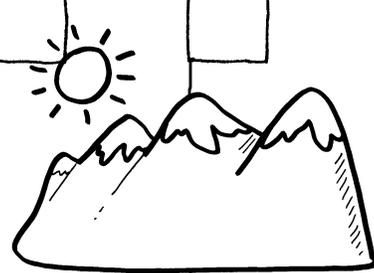
**Nota a los padres:** Coloquen este calendario en su nevera y animen a sus hijos a que hagan una actividad al día para reforzar sus destrezas de lectura, escritura, matemáticas, ciencias y estudios sociales.

# Aprender con una actividad al día

MES						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
		<p>Empieza por 100 y cuenta hacia atrás cada auto que veas hoy. ¿Cuánto puedes acercarte a cero?</p>	<p>Cuenta un chiste de "toc, toc" pero escríbelo con alguien en lugar de hablarlo. ("Toc, toc." "¿Quién es?" "Yo soy". "¿Yo soy quién?" "¿Tú no sabes quiénes eres?")</p>		<p>Descubre a un nuevo autor intercambiando tus libros favoritos con un amigo. Cuando terminen de leerlos, intercámbiense otros libros.</p>	<p>Reúne unos cuantos juguetes pequeños. Vaticina cuáles flotarán y cuáles se hundirán. Comprueba tu predicción en un lavabo lleno de agua.</p> 
<p>Túrnate con uno de tus padres o con un amigo y escribe el nombre de un estado en un papel. ¿Puedes nombrar los 50 estados? Busca en un mapa los que te falten.</p> 	<p>Escribe una "receta" para una actividad divertida. <i>Ejemplo:</i> Toma a dos amigos, añade un balón de baloncesto y mézclalos en una cancha.</p>	<p>¿Cuántos triángulos puedes hacer con nueve palillos de dientes? Empieza con un triángulo grande y comprueba cuántos puedes encajar dentro. Luego prueba con 18 palillos.</p> 	<p>Nombra tres cosas que has leído hoy (menú, periódico, tarjeta de felicitación). Pregunta a tu familia por tres cosas que hayan leído ellos.</p>	<p>Usa una lupa para examinar rocas al aire libre. Dibuja o escribe lo que ves (color, tamaño, forma, textura).</p>	<p>¿Cómo se divertían tus abuelos cuando eran pequeños? Pídeles que te describan o te enseñen juegos con los que lo pasaban bien.</p> 	<p>Cuando vayas en el auto anota una palabra de las primeras cinco señales de tráfico que veas. Usa esas palabras para escribir un poema.</p>
<p>Calcula cuál es el objeto más largo del cuarto de estar. Usa una cinta de medir para comprobar si tu cálculo es correcto.</p>	<p>¿Quién es tu personaje de libro favorito? ¿Dónde vive y qué le gusta hacer? Dibuja al personaje divirtiéndose en el escenario de su historia.</p>	<p>Haz un "arco iris" con objetos de colores vivos de tu casa. Coloca los colores en el orden correcto (manzana roja, calcetín naranja, papelito adhesivo amarillo).</p> 	<p>Celebra unas elecciones en tu casa. Vota con tu familia por las opciones para la cena de esta noche, un cuento o una actividad. Gana la mayoría.</p> 	<p>Elige una palabra (<i>correr</i>) y túrnate con alguien diciendo sinónimos (<i>galopar, trotar</i>). Cuando no se les ocurran más sinónimos, elijan otra palabra.</p>	<p>Reúne 10 libros. Examina las fechas con los derechos de autor y averigua en qué año se publicaron. Colócalos en orden del más antiguo al más reciente.</p> 	<p>Prueba hoy un alimento nuevo. Descríbeselo a alguien usando los cinco sentidos (olfato, gusto, tacto, vista, oído).</p>
<p>Lee la página de la dedicatoria en varios de tus libros. Si escribiras un libro, ¿de qué trataría tu historia y a quién se lo dedicarías?</p> 	<p>Imagina que vuelas sobre tu ciudad. Escribe una descripción de cosas que podrías ver (tejado de tu escuela, un río, copas de árboles).</p>	<p>Hojea una revista y encuentra tres palabras que no conozcas. Búscalas en el diccionario para aprender su significado.</p>	<p>Cuenta los tiradores de tu casa. Búscalos en puertas, armarios y cajones. ¿Cuántas decenas y unidades hay? <i>Ejemplo:</i> 64 tiradores = 6 decenas y 4 unidades.</p> 	<p>Escribe instrucciones para lavarte los dientes. Corta las frases y sepáralas, mézclalas y pídele a alguien que las vuelva a ordenar. A continuación, que esa persona escriba y corte instrucciones para que tú las pongas en orden.</p>	<p>Recoge hojas distintas del suelo. Mézclalas y luego emparéjalas con los árboles de los que se cayeron.</p> 	<p>Lee una historia que tenga lugar en un periodo anterior al nuestro como <i>La casa de la pradera</i> (Laura Ingalls Wilder). Nombra cinco aspectos de tu vida que serían distintos si vivieras en esa época.</p>
<p>Echa un vistazo a tu libro preferido y escribe 10 verbos (palabras que indican acción) y 10 adjetivos (palabras que describen).</p>	<p>Mira en un mapa de los EEUU y escribe los nombres de sitios que son también de alimentos (Toast, Carolina del Norte; Sandwich, Illinois). ¿Cuántos puedes encontrar?</p> 	<p>Inventa un código sustituyendo números por letras en un teclado (Q = 1, M = 26). Escribe problemas secretos de suma o de multiplicación para que los resuelva uno de tus padres. <i>Ejemplo:</i> R + G = 19.</p>	<p>Hazte "espía" de lectura. Camina por tu casa con el tubo de una toalla de papel. Mira por él para leer todo lo que puedas (marcas de productos, títulos de libros, cajas de juegos de mesa).</p> 			

**Nota a los padres:** Coloquen este calendario en su nevera y animen a sus hijos a que hagan una actividad al día para reforzar sus destrezas de lectura, escritura, matemáticas, ciencias y estudios sociales.

# Aprender con una actividad al día

MES						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
			<p>Pon en la lonchera algo para leer (poema, chiste, tira cómica). Compártelo con tus compañeros de mesa en el comedor escolar.</p>	<p>Llena el plato de una macedina grande con agua y ponlo al aire libre como baño para pájaros. Retírate y observa. ¿Cuántos tipos de pájaros lo visitan?</p>	<p>Mete un trozo de cartón en una camiseta sin diseño. Con tu mejor letra escribe una cita o un dicho en la parte delantera con pintura para tela.</p> 	<p>Haz un cuadro cronológico de tu vida empezando por el día de tu nacimiento. Añade pegatinas o símbolos para resaltar días importantes (vacaciones, primera mascota) y rotula cada uno.</p>
<p>Túrnate con alguien diciendo palabras que tienen el mismo sonido pero se escriben de forma distinta. Escribe una frase que use una de las parejas ("Mi amigo me dijo hola desde la cresta de la ola").</p> 	<p>Escribe fracciones inspiradas en tu familia. <i>Ejemplo:</i> "Soy <math>\frac{1}{5}</math> de mi familia", si hay 5 personas en tu familia. ¿Cómo representarías a los niños de tu familia en forma de fracción?</p>	<p>Apaga la TV. Haz palomitas y escucha un audiolibro con tu familia. ¿Puedes "ver" las ilustraciones en tu imaginación?</p>	<p>¿Cuántas maneras se te ocurren de "ver" el viento? Haz una lista (una cometa volando, el pelo moviéndose, una manga de viento balanceándose).</p>	<p>La bandera de los EEUU tiene 50 estrellas para los estados y 13 barras para las colonias originales. Diseña y dibuja una bandera que use símbolos para representar a tu familia.</p> 	<p>Elige una letra del abecedario (N). Escribe una frase en la que cada palabra termine con esa letra. ("Montaron en tren con Juan"). Prueba de nuevo con otra letra.</p>	<p>¿Qué cuesta más por onza: la leche, el jugo o el agua embotellada? Dile a uno de tus padres que guarde la factura del supermercado. A continuación divide el precio de cada bebida por el número de onzas.</p> 
<p>Lee algo que llegó en el correo hoy. <i>Ejemplos:</i> un catálogo, la factura del teléfono o un boletín informativo.</p> 	<p>Durante la cena busca mezclas (ensalada) y compuestos (pan). En las mezclas los ingredientes pueden separarse. En los compuestos los ingredientes se combinan para formar algo nuevo con propiedades distintas.</p>	<p>Elige un libro de capítulos. Túrnate con alguien para leer capítulos en voz alta.</p>	<p>Haz una encuesta a 10 personas para averiguar cuál es su equipo de deportes favorito. Haz una gráfica para mostrar lo que averigües.</p> 	<p>Sal al aire libre y haz burbujas de jabón. Usa un reloj con segundero para averiguar cuánto dura cada una antes de explotar.</p>	<p>Envía un correo electrónico a un familiar y pídele que se cartee contigo. Proponte escribir un mensaje a la semana.</p> 	<p>Pídeles a los miembros de tu familia que te hablen de su presidente favorito. Escribe lo que averigües.</p>
<p>Observa una ardilla y dibuja y anota lo que veas. ¿Qué aspecto tiene? ¿Cómo se mueve? ¿Qué hace?</p>	<p>¿Qué ocurrió este día en el pasado? Visita <a href="http://learning.blogs.nytimes.com/on-this-day/">learning.blogs.nytimes.com/on-this-day/</a> para averiguarlo.</p> 	<p>Combina dos juguetes para el exterior (balón, aro hula) e inventa un deporte. Escribe las normas para tu juego.</p> 	<p>Elige una forma o símbolo y emplealo para hacer un dibujo. Por ejemplo, ¿puedes hacer un gato usando sólo corazones?</p>	<p>Lee las etiquetas de cinco prendas de ropa. Anota los materiales de los que están hechas (algodón, poliéster, lana). ¿Cuántas están hechas de los mismos materiales?</p>	<p>Juega a un juego geográfico con alguien. Digan nombres de países por turnos. Cada nombre debe empezar con la última letra del anterior (Canadá, Austria).</p> 	<p>Hojea un diccionario con una persona mayor. Elige una palabra que el adulto no conozca. Cuando encuentres una, lee la definición en voz alta; ¡los dos aprenderán una palabra nueva!</p>
	<p>Que cada miembro de tu familia se mire en el espejo y cuente los dientes que tiene. Averigua el promedio de dientes en tu familia. (Suma el total de dientes y divide por el número de personas.)</p>	<p>Forma letras y palabras con cuerda. Túrnate con alguien "escribiendo" palabras para que el otro las lea.</p>	<p>Desliza por un tobogán dos tipos distintos de bola (bolita de cristal, pelota de golf). Vaticina cuál llegará antes al suelo. ¿Acertaste?</p>	<p>Observa un mapa o un globo terráqueo. Nombra tantos tipos de formaciones de tierra y agua como puedas (montaña, océano, desierto).</p>		

## Recipes for Success

Resources for Educators, a division of CCH Incorporated ■ 128 N. Royal Avenue, Front Royal, VA 22630 ■ 800-394-5052 ■ [www.rfeonline.com](http://www.rfeonline.com)

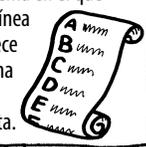
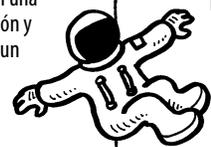
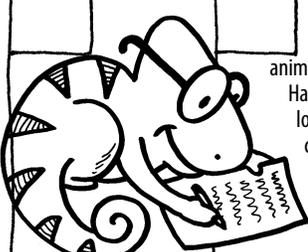
© 2019 Resources for Educators, a division of CCH Incorporated

RS19xx601S

**Nota a los padres:** ¡Cada día es un día estupendo para escribir! Cuelgue este calendario para inspirar a sus hijos a que escriban historias, instrucciones, redacciones convincentes y mucho más.

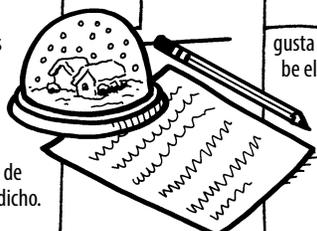
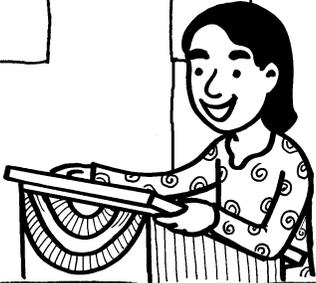
# Apuntes de escritura para cada día

M E S

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
		<p>Imagina que eres invisible. Escribe una historia sobre un día en tu vida. ¿Dónde irías y qué harías? ¿Cómo podrías ayudar a la gente si fueras invisible?</p>	<p>Conoces a una persona que ha viajado desde el pasado. Escribe una carta para convencerlo de que compre (y use) un teléfono inteligente.</p>	<p>Escribe instrucciones paso a paso que un alumno del jardín de infantes podría usar para atarse los zapatos. Pídele a alguien que ponga a prueba tus instrucciones.</p> 	<p>¿Sería un canchero una buena mascota? Escribe un argumento a favor o en contra. Cérciorate de que incluyes datos sobre los cancheros.</p>	<p>Describe algo en lo que eres experta. Explicale a otra persona cómo ella podría también hacerse experta.</p>
<p>Vuelve a escribir una historia desde el punto de vista de un personaje distinto. Por ejemplo, <i>Peter Pan</i> (J. M. Barrie) con el Capitán Garfio narrando la historia.</p>	<p>Rellena el espacio en blanco: Lo que más me gusta hacer en vacaciones es _____. A continuación, explica las razones de tu elección.</p>		<p>Imagina que has entrevistado a un personaje histórico famoso. Escribe un artículo de noticias sobre el personaje.</p>	<p>Escribe una carta presentándote a un nuevo maestro. ¿Qué debería saber de ti?</p>	<p>La onomatopeya es cuando una palabra suena como su propio nombre (<i>pum, crac</i>). Escribe una historia con formato de novela gráfica e incluye 10 ejemplos.</p>	<p>Escribe el abecedario en vertical hacia abajo en el margen izquierdo de un folio. Crea un poema en el que cada línea empiece con una letra distinta.</p> 
<p>Elige dos personajes muy distintos uno de otro de tu libro favorito. Imagina que mantienen una conversación y escríbelos un diálogo.</p> 	<p>Escribe una historia de aventuras sobre unos viajeros perdidos en el espacio. ¿Qué problemas les surgen y cómo los resuelven?</p>	<p>¿Qué tarea haces normalmente en casa? Escribe un anuncio tipo "se necesita ayuda" para esa tarea. ¿Qué información debería contener tu anuncio?</p>	<p>Selecciona una foto interesante de un libro, una revista o un álbum familiar. A continuación escribe una historia sobre la foto con un comienzo, una parte central y un final.</p> 	<p>Describe tu comida favorita. Elige palabras específicas para que alguien que no la ha probado nunca se haga una idea de su aspecto, de su olor y de su sabor.</p>	<p>Piensa en una persona que ha sido amable contigo o que te ha ayudado recientemente con un problema. Escribe una nota de agradecimiento a esa persona.</p>	<p>Recuerda una lección importante que aprendiste de pequeño y escribe sobre ella una historia tipo "cómo se hace". Ejemplo: "Como se hacen amistades".</p>
<p><math>3 \times 4 = 12</math></p> 	<p>Inventa un problema de matemáticas con un argumento basado en un cuento de hadas. Ejemplo: "Tres osos vivían en una casita. Si cada oso invitó a cuatro amigos a una fiesta, ¿cuántos invitados había?"</p>	<p>Imagina que estás empezando tu propio negocio. Escribe el guion de un anuncio que convencerá a los clientes de que compren tus mercancías o servicios.</p> 	<p>Usa un juego de mesa como inspiración para una historia. Puede que el coronel Mustard resuelva el misterio en Clue, o tal vez tu clase se irá de excursión a Candy Land.</p>	<p>Inventa una festividad y celébrala hoy. ¿Qué nombre le pondrías a tu festividad? ¿Cómo la celebrarías? Escribe todos los detalles!</p>	<p>¡Uy, hay escasez de palabras. Sólo dispones de 10 palabras para describirte, así que elige con cuidado. ¿Qué palabras elegirías?</p>	<p>Escribe sobre una opción difícil que tomaste. ¿Qué podías elegir y cómo decidiste lo que ibas a hacer?</p>
	<p>Imagina que te has convertido en tu animal favorito. Haz una lista de los pros y los contras de tu nueva vida y explícalos.</p>	<p>Nombra una causa que te importe como los derechos de los animales o el medio ambiente. Diseña un folleto con información que convencerá a otras personas a colaborar con tu causa.</p>	<p>Escribe un librito tipo "¿Sabías que?" que incluya datos fascinantes sobre el deporte, la afición o el lugar que prefieras.</p>	<p>Piensa en tu posesión más valiosa. Usa adjetivos vívidos que ayuden a tus lectores a "ver" tu tesoro cuando lean tu descripción.</p>		

**Nota a los padres:** ¡Cada día es un día estupendo para escribir! Cuelgue este calendario para inspirar a sus hijos a que escriban historias, instrucciones, redacciones convincentes y mucho más.

# Apuntes de escritura para cada día

MES						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
		Escribe un haiku sobre tu sonido favorito. Un haiku es un poema con tres versos. El primer verso y el tercero tienen cinco sílabas y el verso central tiene siete.	Inventa una idea para una historia que podría convertirse en una buena película. Escribe un resumen y un razonamiento explicando por qué un estudio cinematógráfico debería filmarla.		Intercambia con un amigo ideas para escribir. Cada uno de ustedes piensa en tres ideas para el otro. ¡Intercámbienlas y escríbanlas!	Narra una historia desde el punto de vista de una mascota. ¿En qué piensa la mascota? ¿Qué hace cuando no hay nadie en casa?
¿Deberían tener derechos los robots igual que los tienen las personas? Escribe un razonamiento defendiendo tu respuesta.	Haz una tarjeta para un amigo. Retrátalo o pega una foto suya en la tarjeta. Incluye un pie de foto para la imagen. 	Piensa en una expresión como "cuando los burros vuelen" o "quien mucho abarca poco aprieta". Escribe una historia que explique de dónde procede el dicho. 		¿Cuál es la estación del año que más te gusta y por qué? Describe el tiempo que hace y tus actividades favoritas en esa estación.	Escribe sobre un trabajo que te gustaría hacer de mayor. ¿Cómo sería una jornada laboral típica?	¿Explora la aliteración! Aver cuántas veces puedes usar el mismo sonido inicial en una sola frase. <i>Ejemplo:</i> "Susana se sintió sorprendentemente serena".
Entrevista a alguien de tu familia sobre lo más interesante que haya hecho en su vida. Escribe e ilustra un libro de imágenes al respecto y compártelo con esa persona.	Compón un poema titulado "Si mi día fuera un arcoíris". Usa un término para el color distinto en cada verso.	Escribe sobre un acontecimiento que quieras recordar siempre. Incluye respuestas para las cinco preguntas clave (quién, qué, cuándo, dónde y por qué). 	Inventa una identidad secreta para ti mismo. ¿Qué nombre te pondrías y qué superpoder tendrías?	Diseña un folleto de viaje para un extraterrestre de otro planeta que visite la Tierra. ¿Qué lugares son "obligatorios"? ¿Qué necesita saber de los seres humanos? 	Escribe instrucciones para actividades, una por ficha de cartulina, a prueba de aburrimiento y que no necesiten usar una pantalla.	Escribe una descripción de un miembro de tu familia que no incluya el nombre de la persona. ¿Puede tu familia adivinar a quién describiste?
Usa la hipérbole (una exageración enorme) para terminar esta frase: "El pez era tan grande que _____". 		Haz un experimento de ciencias. Escribe instrucciones detalladas que permitan a otro científico realizar el mismo experimento.	Si viajaras a una isla desierta, ¿qué tres cosas te llevarías? Escribe por qué cada una es importante para tu viaje. 	Describe a un animal de peluche usando al menos dos similares (comparaciones que usan la palabra <i>como</i> ) y dos metáforas (comparaciones sin esas palabras). 	Cierra los ojos y coloca un dedo sobre un lugar de un mapa o un globo terráqueo. Ahora abre los ojos y escribe una historia que tenga ese lugar como escenario.	Escribe un menú para el restaurante de tus sueños. Cérciorate de incluir descripciones apetitosas de los aperitivos, platos principales, guarniciones y postres.
¿Qué crees que es lo más difícil de ser una persona mayor? ¿Cómo se compara con lo más difícil de ser un niño? Explica ambos lados.	Inventa un nuevo juego de cartas. Ponle un nombre divertido y escribe el reglamento para jugarlo.	Escribe una obra o una breve dramatización basada en el libro, película o programa de TV que más te guste. 	Descubres una puerta secreta. Describe por escrito lo que te encuentras al otro lado.	Imagina que te presentas a un puesto para el consejo estudiantil. Escribe un discurso convincente sobre un cambio que te gustaría realizar en tu escuela.		

# Maravillosos Juegos Matemáticos V

Con una baraja de cartas, dados y unos cuantos objetos de uso doméstico, su hija puede jugar a todos los juegos en esta colección. Se divertirá contando, sumando y restando, calculando ¡y mucho más!



## Cuenta las cartas

El objetivo de este juego es reunir cartas del 1–10. Su hija practicará el conteo y el orden de los números.

**Necesitarán:** baraja de cartas (sin las figuras, as = 1)

1. Barajen las cartas, repartan 10 a cada jugador y coloquen el resto boca abajo.
2. En cada turno, saquen una carta del montón y descarten una de su mano, con el objetivo de conseguir cada número del 1 al 10. Si su hija saca un naipe que ya tiene, debería descartarlo.
3. Gana la partida la primera jugadora que consiga del 1–10 (en cualquier palo).



## Recogida de suma

¡Rápido! Atrapen—y retengan—tantos globos numerados como puedan. Cuanto más altos sean los números, mejor, en este divertido juego que permite a sus hijos practicar la suma.

**Necesitarán:** una docena de globos, marcador permanente, cronómetro, lápiz y papel (optativo)

1. Inflen los globos y ayude a su hijo a numerarlos con cuidado (1–12).
2. Pongan el cronómetro para que suene en 1 minuto.
3. Todos tratan de atrapar y de sujetar tantos globos como puedan.
4. Cuando suene el cronómetro, cada persona suma los números de los globos que tiene. (Nota: Sumen de cabeza o en papel.) Gana el jugador con el total más alto.

## Medida acuosa

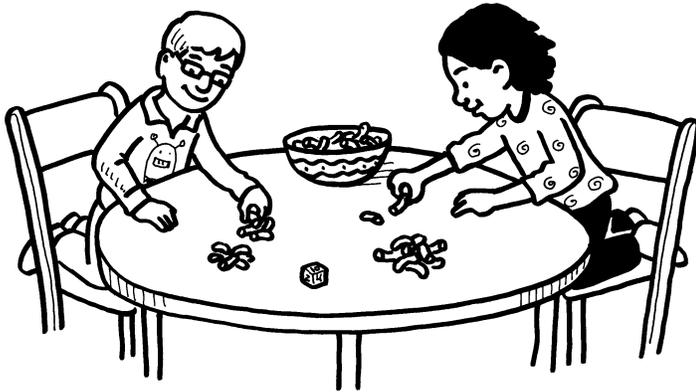
Anime a su hija a que calcule con más precisión con este juego al aire libre que es estupendo para un día cálido.

**Necesitarán:** recipientes de varios tamaños (cubos, cuencos), tazas de medir, papel, lápices, agua

1. Cada persona elige un recipiente y escribe cuántas tazas de agua calcula que necesitará para llenar su recipiente.
2. Dígales a los jugadores que llenen la medida de 1 taza con agua el número de veces que calcularon y lleven la cuenta con marcas en sus papeles. Si su hija calculó que su recipiente contendría 7 tazas, debería vaciar 7 tazas de agua en el cubo. Si su cálculo fue demasiado alto, lo que se salga se lo indicará inmediatamente y queda eliminada de esa ronda.
3. Las jugadoras restantes usan las tazas de medir para averiguar cuánta más agua necesitarían para terminar de llenar sus recipientes. Gana la jugadora que necesite menos cantidad de agua.
4. Elijan un nuevo recipiente y jueguen de nuevo.



continúa



## Restos de macarrones

¿Cómo pueden ayudar los “restos” de macarrones a que su hijo explore los números pares e impares y los grupos idénticos? ¡Al jugar a este juego en el que los números impares ayudan a ganar! *Ventaja:* Hacer grupos idénticos prepara a su hijo para la división.

*Necesitarán:* cuenco de macarrones secos (o frijoles)

1. Cada jugador toma un puñadito de macarrones.
2. Cada persona divide sus macarrones en dos grupos iguales. Si queda un macarrón quiere decir que el total es una cantidad *impar*. Digamos que su hijo tiene 13 macarrones. Debe hacer dos grupos de seis macarrones en cada uno, y le sobra uno. Tiene que quedarse el macarrón sobrante y colocar el resto en el cuenco. Si tiene una cantidad par, como 16, debería hacer dos grupos de ocho macarrones. No le sobra ninguno, así que debe devolver todos los macarrones al cuenco.
3. Al cabo de 10 turnos, los jugadores cuentan sus macarrones. Gana la persona con el mayor número de macarrones.

## Guerra de pares e impares

Esta variación para dos jugadores del clásico juego de naipes Guerra mejora la habilidad de su hija con la resta.

*Necesitarán:* baraja de cartas (sin las figuras, as = 1), papel y lápiz para cada jugador

1. Una jugadora es “impares” y la otra “pares”.
2. Barajen las cartas. Repártanlas entre los dos jugadores por igual en dos montones bocabajo.
3. Para empezar, los jugadores descubren al mismo tiempo la carta de encima. Quien tenga el número más alto, le resta el más



## Suma y resta con fichas de dominó

¿Qué tienen en común 1, 2, 3 y 8, 9, 10? Son *números consecutivos*, o números que decimos en orden cuando contamos. Para ganar este juego de suma y resta, hay que ser el primer jugador que haga tres frases numéricas cuyas respuestas sean consecutivas.

*Necesitarán:* fichas de dominó, papelitos adhesivos y un lápiz para cada jugador

1. Extiendan bocabajo todas las fichas de dominó.
2. Elijan por turnos una ficha y escriban una ecuación con ella en un papelito adhesivo, ¡elijan entre suma y resta! Para una ficha con 3 puntos en una mitad y 2 en la otra, su hijo podría escribir  $3 + 2 = 5$  o  $3 - 2 = 1$ .
3. Jueguen hasta que consigan respuestas que sean tres números consecutivos. Digamos que su hijo tiene un papelito adhesivo con  $6 - 5 = 1$  y otro con  $9 - 6 = 3$ , luego saca una ficha de dominó con 4 puntos en una mitad y 6 en la otra. Podría escribir o  $4 + 6 = 10$  o  $6 - 4 = 2$ . Como necesita un 2 (1, 2 y 3 son consecutivos), ¡el problema de resta podría ser el mejor para ganar!



*Consejo:* Sugíérales a los jugadores que coloquen sus papelitos adhesivos en orden para que vean con facilidad qué número necesitan para ganar.

bajo y da la respuesta. Así que si su hija descubre el 5 y usted descubre el 2, su hija diría 3 pues  $5 - 2 = 3$ . Luego ella dice si la respuesta es par o impar. La jugadora de los impares se lleva ambos naipes si la respuesta es impar, y la persona de los pares se las lleva si la respuesta es par. *Nota:* Las cartas iguales equivalen a cero, que es un número par.

4. Cuando hayan jugado todos los naipes, cuenten para ver quién tiene más y esa persona gana. Cambien de “pares” e “impares” y jueguen de nuevo.