



Etapa 1: ¡Puedo escucharte!

Requisitos: la disposición y el interés en que la familia disfrute junta de las matemáticas

Introducción

Qué bonita etapa ver a su niño/niña descubrir el mundo. Son pequeñas esponjas que absorben todo lo que sucede a su alrededor y, además, ¡te escuchan! Juegan y experimentan continuamente y dan sentido al mundo. Aprenden a gatear, caminar, hablar e interactuar con todo lo que les rodea.

Las matemáticas son una parte natural del mundo que están descubriendo. Sin importar cuáles sean sus experiencias y sentimientos con las matemáticas, esta es tu oportunidad para convertirlas en una actividad lúdica y divertida que su familia pueda hacer junta.

Por ahora, la actividad principal que hará será exponer constantemente a su niño/niña al lenguaje y a los conceptos de matemáticas. Esto consiste simplemente en verbalizar lo que ya está pasando por su mente. Cuenta las cosas mientras las usas y nombra los juguetes con los que juegue su niño/niña. Esto pondrá en marcha el proceso de aprendizaje.

¡Diviértanse! ¡Este es un momento increíble para la familia!

Nuevos conceptos en esta etapa

Este es un listado breve de los temas que se abordarán en esta etapa.

- Diviértanse juntos con las matemáticas. Esto es lo más importante.
- Verbaliza las matemáticas - A menudo realizamos cálculos mentales. Para incluir a su niño/niña, haga esos cálculos en voz alta todo el tiempo.
- Señala y describe - Cuando hable sobre algo, señálelo y luego descríballo. Si su niño/niña puede responder, hágale preguntas al respecto.
- Exposición - Su niño/niña aprende cuando se expone a diferentes situaciones. Es probable que al principio no comprenda todo, pero con la exposición frecuente, comenzará a reconocer los patrones y entenderá lo que ocurre.
- Cuente todo en voz alta - Cuente en ambas direcciones, hacia adelante y hacia atrás, y de vez en cuando incluya el número cero.
- Los objetos presentan atributos que se pueden nombrar, describir, comparar y debatir. Estos atributos permiten descubrir patrones naturales y artificiales.

Aspectos legales

Cada familia debe tener la oportunidad de aprender y disfrutar en conjunto de las matemáticas. Early Family Math ofrece estos materiales a familias y educadores para que los editen, traduzcan, copien y distribuyan, sin necesidad de pedir permiso, únicamente para usos no comerciales. Ilustraciones de Chris Wright.

© Derechos de autor Early Family Math 2024 v.2.0 Licencia Creative Commons: Atribución-NoComercial 4.0 Internacional

Matemáticas en voz alta

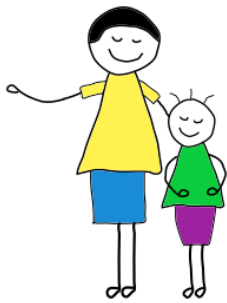
Requisitos: ninguno

Matemáticas en voz alta - General



Actividad

Exposición: la exposición es fundamental durante estos primeros años. Su niño/niña experimenta una gran variedad de cosas y siempre descubre patrones en todo lo que percibe. Además de exposición al mundo, presénteles conceptos y palabras sobre matemáticas. Muéstrelas lo divertido que puede ser jugar juntos con las matemáticas.



Empieza desde ya: comience este proceso incluso antes de que muestre señales de que entiende lo que le explica. Su niño/niña es como una esponja; absorbe más de lo que cree.

Señala, describe y pregunta: señale los objetos con los que su niño/niña interactúe y descríbalos con palabras relacionadas con números, figuras geométricas o colores. Si no son muchos objetos, cuéntelos en voz alta. A medida que su niño/niña crezca, señale los objetos que lo rodean y hágale preguntas sobre ellos.

Las diversas formas de hablar sobre matemáticas

Las matemáticas abarcan mucho más que los números.

- *Describe objetos. Hablen sobre el tamaño, color, textura, forma, suavidad, humedad, temperatura, brillo y más. Nombrar y describir estas características es fundamental para compararlas y reconocer patrones.*
- *Emplee palabras de comparación. Más grande, más pequeño, más alto, más ancho, más, menos, igual, etc.*
- *Emplee palabras de ubicación. Encima, debajo, entre, cerca, lejos, arriba, etc.*
- *Hablen de patrones y secuencias en el espacio y el tiempo. Use palabras como primero, segundo, tercero y último para hablar del orden de las cosas. Mencione lo que acaba de suceder, lo que está por suceder y las cosas que están ocurriendo en ese momento. Además, describa los patrones en los diseños que observe.*
- *Cuente en voz alta y utilice números para referirse a cantidades.*
- *Hable sobre agregar o quitar una o dos cosas de un grupo.*
- *Emplee palabras de medición como pulgada, centímetro, pie, metro, milla, kilómetro, taza, litro, cuarto, entre otros, para describir el tamaño de las cosas.*

Todo esto es parte de las matemáticas: decir las cosas de diferentes maneras y explicar cómo se relacionan es hablar de matemáticas. Aprender este vocabulario y entender estos conceptos ayudará a su niño/niña a desarrollar habilidades matemáticas y, además, facilitará su capacidad para leer y hablar sobre el mundo a su alrededor.

Matemáticas en voz alta

Requisitos: ninguno

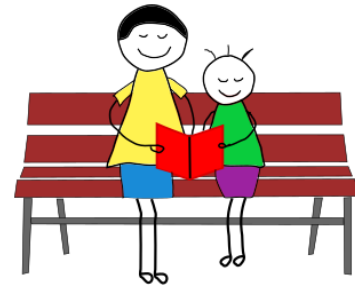
Matemáticas en voz alta - Cuento



Actividad

Qué acogedor: los cuentos son una excelente manera de incorporar las matemáticas en la vida de su niño/niña en un entorno cómodo y relajado. Esto ayuda a establecer asociaciones positivas con las matemáticas tanto para usted como para su niño/niña.

Hablen mientras lean: mientras leen un cuento, hablen de las cosas que vean en los dibujos y en el cuento. Por ejemplo, si hay un gran sol amarillo, señálelo y diga: "El sol es redondo y amarillo. La pared de esta habitación también es amarilla. ¿Puedes encontrar algo redondo en esta habitación?".



Conforme su niño/niña vaya creciendo, cuenten juntos; por ejemplo, los pétalos amarillos de esta imagen, o bien pídale que señale las cosas que usted describa. Además de hablar sobre los personajes del cuento, hable de las cosas que notaría si observara esas cosas en el mundo real.

Cuentos de Early Family Math

Early Family Math ofrece libros ilustrados en formato PDF de manera gratuita. Cada libro incluye comentarios y preguntas recomendadas para la lectura. Aplique estas ideas de debate matemático en las actividades cotidianas con su niño/niña.

Matemáticas en voz alta: tareas domésticas



Actividad

Lavar la ropa: cuando laven la ropa, sepárela en función de sus semejanzas y diferencias, como colores y tallas.

Organizar un lugar: ¿qué cosas van juntas y por qué? Si tienen una caja, ¿las cosas se meten dentro, debajo, encima o en otra parte? ¿Las cosas con la misma forma se agrupan? ¿Hay un lugar específico para cosas redondas o triangulares? ¿Qué juguetes van juntos?

Dormirse y despertarse: ambas situaciones son perfectas para hablar de hacer las cosas en un orden determinado y practicar palabras como primero, segundo, tercero, último y siguiente. Por ejemplo, ¿Dónde debe ir la ropa sucia? ¿Cómo se decide qué prendas van juntas al vestirse?

Matemáticas en voz alta

Requisitos: ninguno

Matemáticas en voz alta - Al momento de comer . . .



Actividad

Cocinar juntos: mientras prepare una comida, pídale a su niño/niña que le ayude a contar o a medir los ingredientes, y conversen sobre los pasos a seguir. Si aún no pueden realizar los pasos por su cuenta, permítale supervisar su trabajo.

Preparar y limpiar la mesa: mientras prepare la mesa, cuente cuántas personas estarán y luego hablen sobre qué cosas (plato, tenedor, vaso) necesitará cada una. ¿Habrá personas que necesitarán diferentes tipos de vasos para distintas bebidas?

Al momento de servir la comida, ¿cómo se decide la cantidad adecuada? Si hay seis piezas de fruta para tres personas, ¿cuántas piezas debe recibir cada persona para que sea justo?

Cuando llegue el momento de limpiar, ¿habrá cosas que se limpien de forma distinta a otras? ¿Cómo se sabe si una tapa va con una olla o sartén? ¿En qué lugares se guardan los distintos objetos?

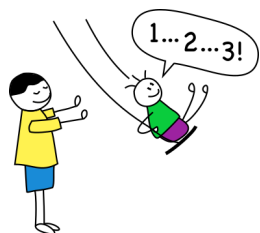
Cuando ordenen las compras: al acomodar los víveres, hablen sobre los productos que se agrupan. ¿Qué alimentos deben estar en el refrigerador?, ¿dónde se ponen las latas?, ¿dónde hay espacio para la caja grande? Use palabras como "arriba", "abajo", "alrededor" y "entre" para describir dónde van las cosas.

Matemáticas en voz alta - Hora de jugar



Actividad

Jugar en casa o en un parque ofrece muchas oportunidades para observar y describir conceptos matemáticos.



En el parque infantil: cuenten a los niños, el número de columpios, el número de escalones y cualquier otra cosa. Observen dónde se concentran más de cada uno.

En los columpios: empujar a su niño/niña en los columpios es una excelente oportunidad para contar juntos. Con cada impulso, cuenten "1, 2, 3, 4, 5". Después de que aprenda a contar hasta cinco, también intenten contar hacia atrás desde cinco. De vez en cuando, comiencen o terminen en cero.

Señala los círculos, las curvas, las líneas rectas, los triángulos y los rectángulos en el área de juegos. Comente cómo algunas cosas están encima, debajo, entre o sobre otras cosas.

En casa: mientras jueguen con juguetes o bloques, comparen los tamaños: ¿cuál torre es la más alta?, ¿se pueden hacer dos torres del mismo tamaño? Describan y comparen el tamaño, el número y los colores de los juguetes, de los animales en imágenes o de las cosas que veas afuera. Si arma un rompecabezas, describa la forma y el color de la pieza que necesiten.

Matemáticas en voz alta

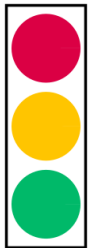
Requisitos: ninguno

Matemáticas en voz alta - Fuera de casa



Actividad

Durante los paseos, surgen muchas oportunidades para hablar sobre matemáticas con su niño/niña.



Si ve un automóvil rojo de un aspecto peculiar, señálelo y cuenten juntos otros automóviles rojos que sean parecidos. Del mismo modo, si ven un camión grande, comiencen a contar esos también.

Pregúntele sobre cosas más grandes, más pequeñas, más delgadas y más anchas, como edificios, ventanas, árboles y personas. ¿Cuáles están más cerca que otras y cuáles están más lejos?

figuras geométricas: si ve un círculo en algún diseño de un edificio, pídale a su niño/niña que identifique otros círculos que vea, como los que están en los semáforos. Las señales de tráfico y los letreros de las tiendas ofrecen una amplia variedad de figuras geométricas que se pueden describir y nombrar.



Una vez que se acostumbren a identificar figuras geométricas, colores y números, no habrá fin a lo que puedan encontrar y de lo que puedan hablar.

Matemáticas en voz alta - Compras



Actividad

En una tienda encontrarás muchas cosas para contar o describir mientras haces las compras.

Contar: cuando elija las manzanas, hablen sobre cuántas necesitan y vayan contándolas mientras las seleccionan. Además, cuenten a las personas en la fila y comparen el número con las otras filas.



Formas: observe las formas de las frutas o las imágenes en las cajas de alimentos. Comente cómo algunas cosas vienen en cajas y otras en botellas redondas.

Quizás necesiten algo de un estante alto o algo de un estante bajo. ¡Hay tantas cosas para describir y comparar!

Figuras geométricas

Requisitos: ninguno

Figuras dentro de figuras

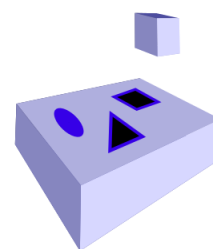


Actividad

Bríndele un entorno lleno de oportunidades para que su niño/niña experimente y descubra las relaciones físicas que existen entre las formas.

Cómo hacerlo: empiece con una caja, como una caja de cereal. Corte agujeros de diferentes formas (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo largo). Observe cómo su niño/niña experimenta para que los juguetes y otros objetos encajen en las formas.

Pinte cada agujero de un color distinto; por ejemplo: triángulo rojo, círculo azul, cuadrado amarillo. Cuando su niño/niña/a pase un juguete por uno de los agujeros, diga el nombre de la forma del juguete en voz alta para reforzar el nombre de la forma.

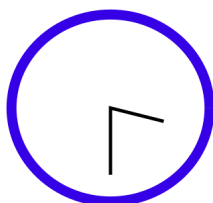


Búsqueda de figuras geométricas



Actividad

Este juego es parecido a veo, veo. Se puede jugar en cualquier lugar y en cualquier momento.



Cómo se organiza: una persona ve una forma y luego da pistas sobre la descripción y la posición del objeto a la otra persona.

Jugador 1: "Veo algo que tiene un enorme círculo azul."

Jugador 2: "¿La rueda de esa bicicleta?"

Jugador 1: "No. Está en el medio de una pared."

Jugador 2: "Ya lo vi. Es el reloj."

Variaciones

Participe por turnos con su niño/niña. Saber dar pistas efectivas es tan relevante como resolverlas para encontrar un objeto.

Comience con formas simples, luego agregue tamaño y color, y luego incluya formas dentro de otras formas u otras disposiciones. Añada información sobre la posición de un objeto en relación con otros objetos.

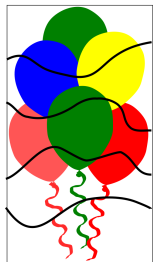
Figuras geométricas

Requisitos: ninguno

Cree un rompecabezas



Actividad



Cree un rompecabezas para que su niño/niña lo arme.

Utilice una caja que ya tenga una imagen, como una caja de cereal o de otro producto, o deje que su niño/niña pinte o dibuje en un pedazo de cartón o cartulina gruesa.

Corte el cartón o cartulina en pedazos grandes y guarde todas las piezas.

Y con esto ya tienes tu propio rompecabezas.

Mosaicos de colores

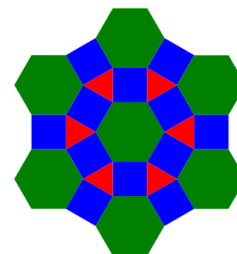


Actividad

Cómo hacerlos: cree un conjunto de mosaicos con cartón o cartulina gruesa. Utilice los diseños de Early Family Math disponibles en formato PDF u otros diseños de internet. Para cada forma, utilice solo uno o dos colores, como cuadrados rojos y triángulos azules. Esto ayudará a su niño/niña a reconocer las formas y los diseños serán más interesantes.

Observe cómo su niño/niña combina los mosaicos para crear patrones. Nombre las formas y los colores conforme lo hace.

Con niños más grandes, mencione los patrones que se repiten. Además, hablele sobre las simetrías en el diseño completo. Algunos diseños presentan un lado que es el reflejo del otro lado, lo cual se conoce como **simetría especular**.



Después de que su niño/niña haya hecho varios diseños, comience a señalar los patrones en los edificios y en las baldosas que vea cuando vayan caminando. Muchas veces, los trabajos de ladrillo o madera tienen patrones únicos.

Descripción de objetos

Requisitos: *familiaridad con las propiedades básicas de los objetos*

Clasificar la ropa



Actividad

Ordenar la ropa es una buena forma de analizar las propiedades que distinguen unas prendas de otras.



Ropa sucia: es posible que tenga que separar la ropa por colores claros, colores brillantes y colores oscuros. Quizás algunas prendas estén muy sucias o necesiten un lavado más delicado. Quizás una pila de ropa sea demasiado grande para lavarla junta. Todas estas son características que se pueden observar, describir y hablar.

Ropa limpia: quizás tenga que clasificar la ropa según a quién pertenece cada prenda. Algunas prendas pueden variar de tamaño, así que también puede clasificarlas por tallas. La tarea de emparejar calcetines puede ser muy divertida, implica colores, dibujos y tallas.

Búsqueda de objetos



Juego

Cree un juego de matemáticas para buscar objetos en casa o fuera de casa. Aproveche el juego para repasar conceptos que su niño/niña esté aprendiendo, como colores, tamaños (grande, mediano, pequeño), peso (pesado, ligero), cantidades y relación dentro de un espacio (dentro, encima, debajo).

Cómo se juega: existen dos versiones de este juego. En ambas, hay un “Descubridor”, que piensa en un objeto para encontrar, y un “Adivinador”, que intenta adivinar qué objeto es con la información del Descubridor.



Versión 1: el descubridor empieza a describir un objeto y el Adivinador trata de adivinar qué objeto es.

Versión 2: el adivinador hace preguntas de sí o no al Descubridor hasta adivinar qué objeto es.

Cómo se gana: trata de adivinar el objeto en la menor cantidad de intentos.

Patrones

Requisitos: *familiaridad con las propiedades básicas de los objetos*

Patrones



Hay patrones en todos lados. Descubra cuántos puede crear con su niño/niña.



Tipos de patrones

Estas son algunas características que puedes utilizar por separado o juntas:

- *Patrones de movimiento: caminar, brincar, saludar, asentir*
- *Patrones sonoros: aplaudir, dar palmadas en la rodilla, chasquear la lengua, pisotear*
- *Patrones de volumen: suave, medio, alto*
- *Patrones visuales: color, forma, tamaño*

Jugador uno: crea un patrón y reta a la otra persona a repetirlo. (Dar un paso, aplaudir, saltar).

Jugador dos: repite y luego agrega otra cosa al patrón para desafiar al jugador uno a que lo repita. (Da un paso, aplaude, salta, se toca la nariz).

A medida que mejoren, desafíense mutuamente a repetir de memoria patrones cada vez más largos.

Usen un patrón como código secreto para atravesar un pasadizo. También podría fabricar collares con su niño/niña. Utilicen hilo para enhebrar cuentas o trozos de comida, de modo que se cree un patrón repetitivo. Mientras caminan juntos de la mano, pueden usar patrones de apretón (corto, corto, largo, etc.).

Rompecabezas: si su niño/niña es más grande, dibuje un patrón con figuras geométricas para crear un rompecabezas. Una persona establece un patrón y luego deja espacios en la secuencia para que la otra la complete.

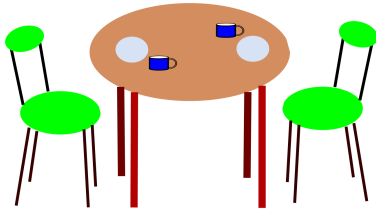
Contar hasta cinco

Requisitos: saber contar del 1 al 5

Búsqueda de números



Actividad



A la búsqueda: elija un número, por ejemplo, el dos. Rete a su niño/niña a una búsqueda del tesoro para encontrar la mayor cantidad posible de maneras en que aparezca el número dos a su alrededor. Puede aparecer como el número dos en una pared, en un letrero o en un edificio. También puede presentarse como dos de algo, como dos sillas, dos platos o dos tazas, tal como se muestra en esta ilustración.

Si prefieres, puedes convertirlo en un juego para ver quién encuentra la mayor cantidad del número.

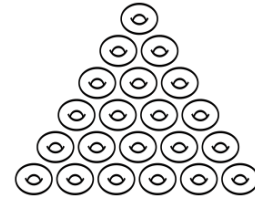
Devora números



Juego

Cómo se organiza: cree un triángulo de 21 piezas con algún alimento. Ponga una pieza en la fila de arriba, dos piezas en la siguiente fila y seis piezas en la última.

Cómo se juega: lancen un dado por turnos. Si el número coincide con una fila que aún esté en el triángulo, el jugador puede quitar esa fila y luego comérsela (delicioso) o ponerla en su pila personal.



Cómo se gana: para jugadores principiantes, empiecen por emparejar el número de puntos del dado con las piezas de comida de una de las filas. El jugador con el montón de comida más grande gana. Para decidir el ganador, comparen los dos montones para ver cuál es más grande.

Variaciones

Cambie el tamaño del montón según el rango de números que su niño/niña maneje con facilidad.

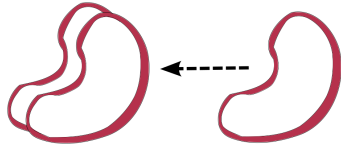
Números hasta el cinco

Requisitos: saber contar hasta el cinco, cartas con números, y tiza

Suma uno, resta uno



Actividad



A medida que su niño/niña comprenda mejor los primeros números, hágale preguntas de “uno más” o “uno menos”. Por ejemplo, sin mencionar cuántos objetos hay, pregúntele: “¿Quieres agregar uno?” o “¿Quieres quitar uno?”.

Cantidad y variación: comience a resaltar poco a poco la cantidad actual y cómo cambia. Cuenten juntos la cantidad de objetos, por ejemplo, dos rebanadas de manzana en un plato. Luego, confirme que hay dos rebanadas de manzana y pregunte si le gustaría añadir una rebanada más de manzana o quitar una. Si la cantidad cambia, pregúntele cuántas rebanadas de manzana hay ahora.

De paseo: de la misma forma, cuando estén paseando, busquen cosas para contar. Por ejemplo, si hay tres personas formadas frente a ustedes, cuenten cuántas son y luego pregúntele cuántas quedarían si una de ellas se va.

Bases

Comprender el concepto de “uno más” y “uno menos” es fundamental para entender cómo se ordenan los números, y es, además, la habilidad básica para iniciar con la suma y la resta.

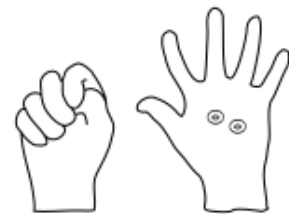
En la otra mano



Juego

Cómo se organiza: comience con un recipiente con trozos pequeños de comida.

Cómo se juega: pídale a su niño/niña que cuente en voz alta algunos objetos del recipiente y se los entregue. Divida en secreto estos elementos entre sus manos y después extiéndalas, una abierta y la otra cerrada. Su niño/niña deberá contar en voz alta los artículos en la mano abierta y luego elegir de cuál mano quitar. Antes de abrir la mano, pídale que adivine cuántos artículos cree que se llevará.



Cómo se gana: los artículos sustraídos se suman al montón de su niño/niña y usted se queda con los objetos restantes. El juego continúa por tantas rondas como sea necesario hasta que el recipiente quede vacío. Al final, ambos ponen sus objetos uno al lado del otro para ver quién tiene más.

Materiales

Requisitos: ninguno

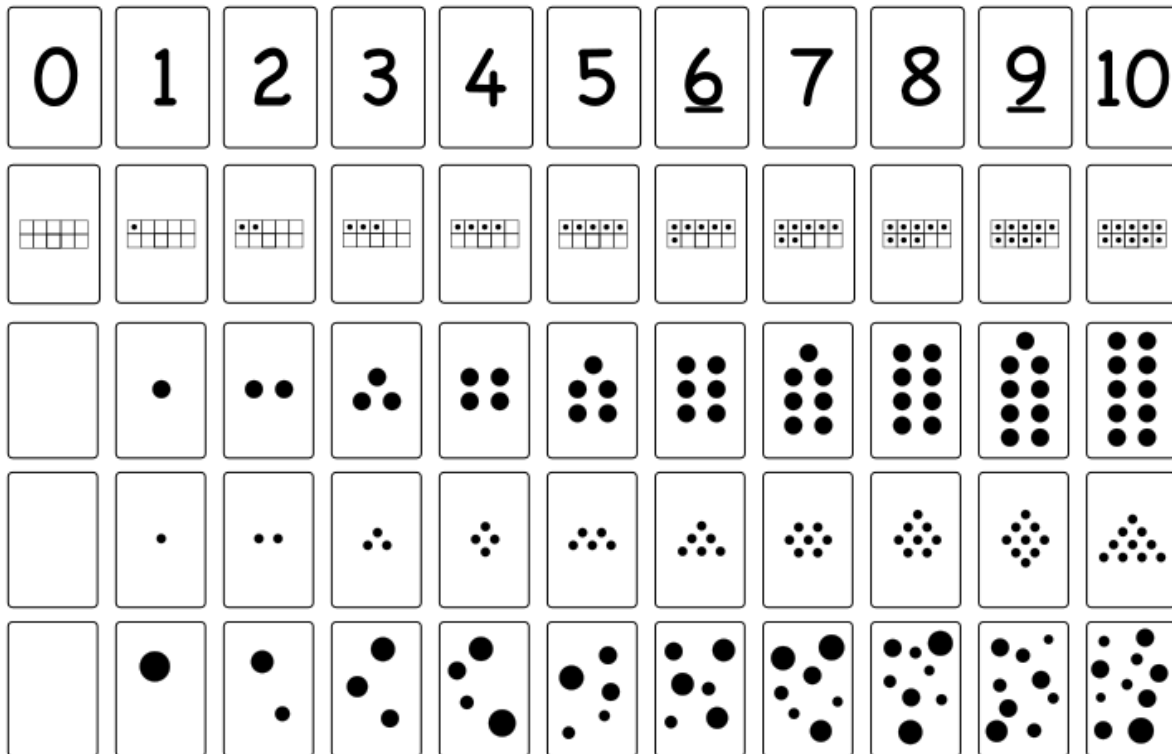
Introducción

Para realizar estas actividades de Early Family Math, solo se necesitarán unos pocos materiales, todos muy económicos y fáciles de conseguir. Esta es la lista:

- Cinco dados
- Un mazo de cartas
- Hilo (opcional)
- Tiza (opcional)
- Cartulina gruesa de varios colores (opcional)

Cree cartas con números

Muchas de las actividades de Early Family Math se pueden realizar con un mazo de cartas. Sin embargo, para enfocarse en conceptos que las cartas de juego normales no resaltan, es recomendable usar un mazo de cartas con números. Elabore sus propias cartas con cartulina o papel grueso. De igual forma, puede optar por utilizar el PDF suministrado en los Recursos o dibujar las suyas propias.

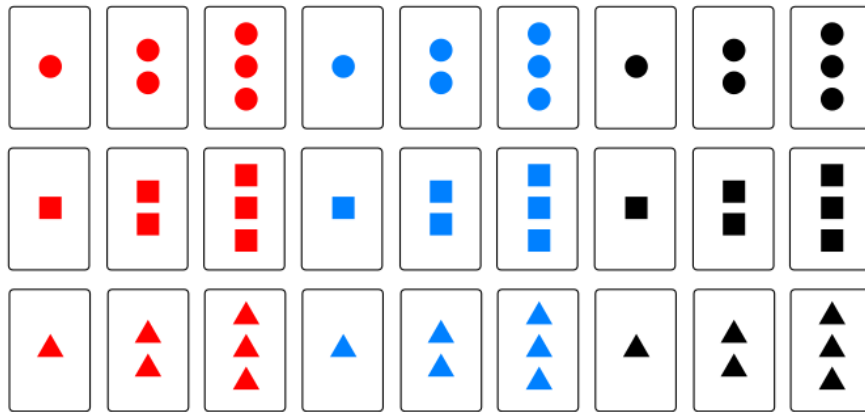


Materiales

Requisitos: ninguno

Cree cartas de figuras

En la página de juegos de cartas de figuras, encontrará algunas actividades y rompecabezas que requieren un mazo de figuras de 27 cartas. Si por casualidad tiene un juego de 81 cartas del juego SET, puede utilizar 27 de esas cartas de colores sólidos para crear mazo de cartas de figuras.

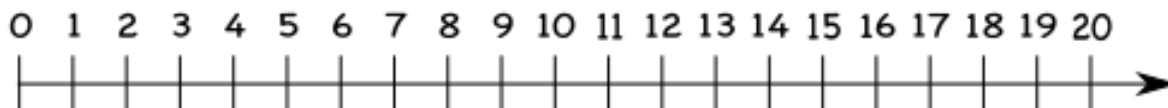


Para empezar, consiga un papel resistente, como cartulina. El papel común también sirve, solo que no es tan fácil de manipular ni tan resistente.

Cada una de las 27 cartas del mazo de figuras geométricas cuenta con tres atributos esenciales: una figura (círculo, triángulo o cuadrado), una cantidad (uno, dos o tres) y un color (rojo, azul o negro). Estas 27 cartas se representan en la imagen superior. Puedes utilizar el PDF suministrado en Recursos o crear tus propias cartas.

Recta numérica en la pared

Dibuje una recta numérica en una pared para que su niño/niña pueda ver los números y cómo van incrementando. La recta debe comenzar en cero (0) e ir incrementando hasta llegar al menos al veinte (20). Utilice papel común y marque los intervalos con líneas pequeñas y números grandes.



Números hasta el cinco

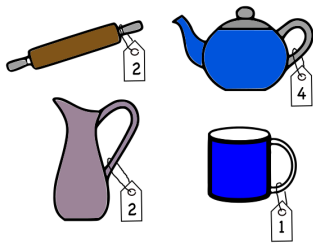
Requisitos: saber contar hasta el cinco, cartas con números, tiza para dibujar en la acera

Tu tienda



Actividad

A los niños les encanta jugar a la tienda. Cree etiquetas de precios con números pequeños. Si su niño/niña aún no ha aprendido los números, utilice puntos para representar las cantidades en las etiquetas.



Pegue etiquetas de precios en los objetos de la casa (juguetes, comida, libros, etc.). Utilice trozos de papel marcados con un "1" como dinero ficticio para comprar cosas en la tienda.

Después de cada "compra", pídale a su niño/niña que cuente la cantidad de billetes que necesita para pagar y luego cuente cuánto dinero le queda.

Rayuela



Juego

El juego de la rayuela es ideal para aprender a contar, tanto hacia adelante como hacia atrás. Copie este diseño o haga uno más simple. Si está afuera, use tiza; si está adentro, use cinta adhesiva.

1. Lance un marcador al primer cuadro. Si cae sobre una línea o fuera del cuadro, pierde su turno y debe pasar el marcador al siguiente jugador.
2. Salte en un pie hacia el primer cuadro vacío, y luego hacia cada cuadro vacío que siga. Evite el cuadro en el que esté su marcador.
3. En los pares (4-5 y 7-8), salte con ambos pies.
4. Al llegar al 10, salte con ambos pies, gire y regrese hacia el comienzo.
5. Cuando llegue de nuevo al cuadro marcado, recoja el marcador, en un pie, y continúe.
6. Si terminó sin cometer errores, pase el marcador al siguiente jugador. En su próximo turno, lance el marcador al siguiente número.
7. Si se cae, se sale de las líneas o si se salta un cuadro o un marcador, pierde su turno y debe repetir el mismo número en el siguiente turno. Quien llegue primero a diez, gana.



Variaciones más sencillas

Para niños/niñas de menor edad, simplifique las reglas y sustituya los saltos por pasos. Utilice un patrón con menos cuadros y números; por ejemplo, nada más hasta el número cinco.

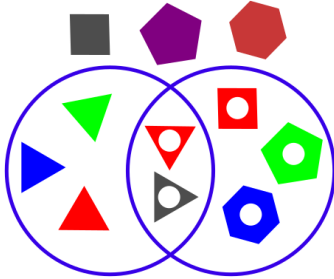
Propiedades de objetos

Requisitos: conocimientos de las propiedades básicas de objetos

En círculos



Actividad



Un círculo para cada propiedad: marque círculos grandes en el suelo con aros de hula hula, cuerda o con tiza. Cada círculo representará una propiedad única de un grupo de objetos. Por ejemplo, un círculo puede indicar objetos con cuatro patas, objetos más grandes que una muñeca u objetos de color rojo. Su niño/niña deberá poner dentro de cada círculo los objetos que coincidan con cada propiedad y fuera del círculo los que no coincidan.

Dos círculos: comience con un solo círculo para que su niño/niña se familiarice con la idea. Cuando cambie a dos círculos, asegúrese de que se superpongan un poco. Seleccione las propiedades de modo que algunos objetos tengan ambas.

Ejemplos: si tiene una caja de bloques, las propiedades podrían ser forma redonda y material de madera. Su niño/niña debe describir cómo decide dónde poner cada objeto.

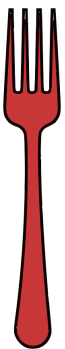
Variaciones

De forma inversa, ponga objetos en los círculos y desafíe a su niño/niña a identificar qué propiedad corresponde a cada círculo.

Igual y diferente



Actividad



Cómo se juega: seleccione dos artículos que se parezcan en algo. ¿En qué se parecen?, ¿en qué se diferencian? Dele libertad para pensar de manera creativa y que encuentre razones únicas. De vez en cuando, deje que su niño/niña elija los objetos y usted identifique las semejanzas y diferencias.

Ejemplos: una cuchara y un tenedor, ambos sirven para comer y suelen estar en la cocina. Sin embargo, difieren en la forma, ya que una es redonda (la cuchara) y la otra tiene un extremo puntiagudo (el tenedor).

Variaciones: otra opción sería elegir un objeto y preguntar qué otras cosas en la habitación se le asemejan y cuáles son diferentes.



Propiedades de objetos

Requisitos: conocimiento de las propiedades básicas de objetos

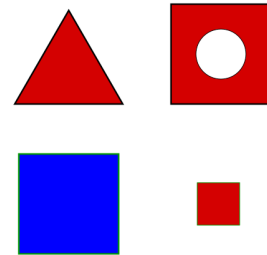
Uno de estos no es como los demás



Actividad

Presente un grupo de cuatro elementos o dibujos, en el que al menos uno destaque por ser diferente. Pídale a su niño/niña que identifique cuál es el que no pertenece al grupo y que explique por qué. Acepte cualquier explicación que tenga sentido sin importar que tan inusual sea.

Ejemplo - figuras geométricas: imagínese que tiene un triángulo rojo, un cuadrado rojo con un agujero, un cuadrado rojo pequeño y un cuadrado azul. El triángulo rojo es el único que no es un cuadrado, el cuadrado rojo con el agujero es el único con un agujero, el cuadrado azul es el único que no es rojo y el cuadrado rojo pequeño es mucho más pequeño que los demás. Recuerde que, aunque no siempre haya más de una respuesta correcta, es importante estar abierto a ideas creativas.



Ejemplo - Muebles: fíjese en estos cuatro muebles: una mesa redonda de tres patas, una silla (para sentarse), un mueble con cajones y un mueble con la parte superior roja.

Reconociendo figuras geométricas

Requisitos: conocimientos de las propiedades básicas de figuras geométricas y objetos

Descripción de escenas



Actividad

Cómo se organiza: establezca una barrera sencilla entre los dos jugadores para que no puedan ver lo que el otro esté haciendo. Otra opción sería trabajar de espalda a espalda. Cada persona cuenta con una hoja de papel y un juego idéntico de lápices de colores, crayones o bolígrafos.

Una persona dibuja varias figuras geométricas (como círculos, triángulos, cuadrados y rectángulos) en diferentes colores y las agrupa en posiciones específicas en su papel. Luego, esa persona da indicaciones detalladas para que la otra persona reproduzca el dibujo exactamente igual.

Al finalizar, se quita la barrera y se comparan los dos dibujos (por lo general, con mucha risa). Los jugadores comparten opiniones sobre qué instrucciones verbales funcionaron y cuáles no.

Variaciones

En esta dinámica, cada jugador puede usar un set de objetos apilables, como bloques de Lego, para crear una estructura única. Luego, uno de los jugadores describe la secuencia de pasos necesarios para que el otro jugador pueda replicar la misma estructura. Así, la actividad se convierte en una experiencia tridimensional, desafiante y divertida.

¿Qué forma soy?



Actividad

Organice una selección de figuras geométricas pequeñas, dibujos de figuras geométricas o nombres de figuras geométricas en cartas.

Cada persona pone una forma o carta en su frente. Por turnos, hagan preguntas de sí o no sobre su propia forma hasta que puedan identificar cuál es.

¿Quién es?



Actividad

Esta actividad es para varias personas. El líder elige en secreto a alguien del grupo. Para descubrir a la persona secreta, los jugadores deben hacer preguntas como: “¿Tiene puesta una camiseta con un triángulo?” o “¿Su cabello mide más de 30 cm?”.