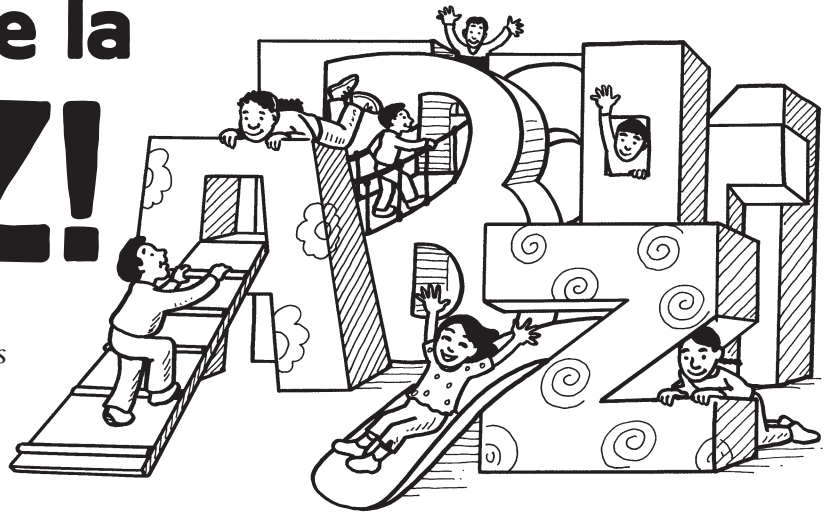


¡Aprendamos de la A a la Z!



Su hija puede recorrer todo el abecedario con estas 26 actividades. ¡Practicará la lectura, la escritura, las matemáticas, las ciencias y mucho más!

Acción matemática

Que su hija convierta los problemas matemáticos con palabras en teatrillos y los represente. Para “Annie tenía cinco manzanas.



Le dio tres a

Dan. ¿Cuántas manzanas le quedan?”, podría juntar varias manzanas, emplear muñecas que hagan de Annie y Dan e inventarse un diálogo divertido.

Bloques a la vista

Utilicen papel cuadriculado para fortalecer la ortografía y el vocabulario. Hagan un recuadro de 15 x 15 en el papel y túrnense escribiendo palabras al estilo de un crucigrama hasta que no quepan más palabras. Anótese un punto por cada letra que añadan. Gana el tanteo más alto.

Cuenta monedas

Enseñe a sus hijos a administrar el dinero cuando cen en fuera. *Ejemplo:* ¿Cuántos cuartos de dólar cuesta el plato de pollo? Su hijo puede usar papel y lápiz para averiguar la respuesta. (Si cuesta \$5.75 dividiría 5.75 por .25 y la respuesta sería 23 cuartos.)

Dentro, fuera

Enseñe a su hijo a clasificar. Piense en una



categoría (materiales escolares) para que su hijo intente adivinarla mencionando varios objetos. Si el objeto que menciona está dentro de la categoría (lapiceros), diga: “Dentro”. Si no lo está (tomates), diga: “Fuera”. Cuando su hijo adivine la categoría se encarga él de empezar un nuevo turno.

Escucha y verás

Practiquen la escucha jugando a este juego con una radio o un audiolibro. Elijan una palabra o expresión relativamente común (*por favor, música, mesa*). El primer jugador que la oiga levanta la mano y decide qué palabra van a escuchar a continuación.

Finales y comienzos

Digan el nombre de un animal (*conejo*). La siguiente persona dice el nombre de un animal que empiece con la última letra del primer animal (*oveja*). Continúen (*antílope, elefante*) hasta que no se le ocurra nada más a nadie. Luego elijan un tema nuevo (títulos de películas, comidas) y jueguen otra vez.

Grande y sé por qué

Corten media pulgada de la parte superior de dos zanahorias. Coloquen cada trozo en platillos distintos con agua. Pongan uno en un lugar soleado y otro en un lugar oscuro. Que su hijo los observe a diario y añada agua cuando la necesiten. ¿Cuál crece más rápidamente?

Hurra en el aire

Celebren su propio concurso de ortografía con lenguaje de señas. Elija palabras de la lista para el dictado de su hija o de uno de sus libros favoritos y que ella haga las letras con señas en vez de escribirlas. *Idea:* Saquen de la biblioteca un libro de lenguaje de señas o miren en la red para aprenderse el alfabeto de señas.

Intenta describirlo

Elija un objeto, ponga el cronómetro para un minuto, y que cada jugador haga una lista de palabras que describan el objeto. Para una roca su hija podría escribir: “gris, dura, redonda, áspera”. Cuando se termine el tiempo los jugadores comparan sus listas y tachan los términos repetidos. Gana el jugador cuya lista acabe con el mayor número de palabras.

Jaleo de números

Practiquen el valor por posición y la suma con este juego de tres dados. Lancen el dado por turnos y formen el número más alto posible con tres cifras. Escriban en un papel los números que les salgan. *Ejemplo:* Si saca 2, 5 y 1, su hija podría escribir 521. Sumen los números conseguidos al cabo de cinco turnos. Gana quien obtenga el total más alto.

K. o.

Con un marcador indeleble escriban los números 5, 10, 15, 20 y 25 en cinco vasos de papel. Coloquen los vasos en el suelo a 10 pies de distancia. Lancen por turnos una pelota pequeña y anoten el

continúa

total escrito en los vasos que derriben. Vuelvan a colocarlos para el próximo lanzamiento.

Letras en alerta

Que su hijo escriba siete letras en un trozo de papel. Cuando vayan en el auto dígame que busque sitios que empiecen con esas letras. *Ejemplo:* Para la “O”, su hija podría escribir “oficina de correos” o “Opal Street”. *Variación:* Jueguen en casa con un atlas o un mapa de carreteras.

Magnetismo Matractivo

Experimenten con imanes de distintos tamaños.

Que su hija calcule cuántos objetos pequeños (clips para papel, alfileres, clavos) puede atraer cada imán al mismo tiempo. Que compruebe su cálculo. ¿Influye en algo el tamaño del imán?



Nombre en el juego

Mientras hacen cola en algún sitio, desafíe a su hijo a hacer tantas frases como pueda. ¿El truco? Cada palabra de la frase debe empezar con una letra distinta de su nombre. *Ejemplo:* Luis = Las urracas inventan silbatos.

Orden al contar

Túrnense contando hasta 30 diciendo uno, dos o tres números. El objetivo del juego es no ser la persona que diga “30”. *Ejemplo:* El primer jugador dice “1, 2”. El segundo puede decir “3, 4, 5”. Sigán contando hasta que alguien se vea forzado a decir “30”.

Pinturas y escritos

Busquen en la biblioteca un libro sobre jeroglíficos egipcios. Luego diga a su hijo que se invente su propio lenguaje de imágenes y lo emplee para escribirle a usted una nota. Procure adivinar qué significa cada símbolo y pregúntele a su hijo si lo ha hecho bien.

¿Qué me cuentas?

Piense en el personaje de un cuento que su hija conozca bien (El cerdi-

to Wilbur en *La telaraña de Carlota* de E. B. White). Dígame que le haga a usted preguntas sobre el cuento para adivinar de quién se trata. Por ejemplo si le pregunta: “¿Qué problema tiene el personaje?” usted podría contestar: “Tiene miedo de que el granjero se lo coma”. Que los niños mayores hagan sólo preguntas de sí o no (“¿Es un ser humano?”). Cuando su hija lo adivine, le toca a ella elegir un personaje.

Rapear con ritmo

Experimenten con la poesía sugiriendo a su hijo que escriba un rap con la música de “María tenía un corderito”. Procure que lleve siempre el mismo ritmo. *Ejemplo:* “No te puedes escapar” encaja en la primera línea; “La gente huye de los perros” no lo hace. Enséñele a contar sílabas para llevar el ritmo. Luego, que cante su nuevo poema como una estrella rapera.

Saca 12

Dé tres naipes a cada jugador. Que cada jugador saque un naipe de la baraja y descarte uno hasta que alguien pueda hacer una ecuación cuyo resultado sea 12 ($5 \times 4 - 8 = 12$; $4 + 9 - 1 = 12$). Ese jugador se anota un tanto. Jueguen hasta que alguien se anote 10 puntos. *Nota:* Ases = 1; naipes con figuras = 10.

Te pillé

¿Son buenos observadores sus hijos? Lo averiguará con este juego. Los jugadores cierran los ojos mientras una persona (el “ladrón”) retira un objeto de la habitación en secreto. Cuando todos abren los ojos intentan descubrir qué falta. El primero que lo descubre se convierte en el ladrón.



Ubica la tapa

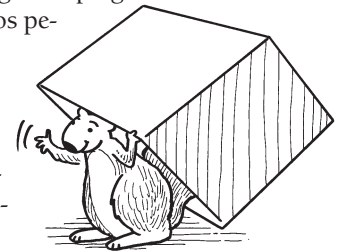
Desarrolle la noción del espacio con esta actividad. Quite las tapas de 10 o más recipientes de plástico de distintos tamaños. Ponga un cronómetro y desafíe a su hijo a que coloque cada tapa en el recipiente adecuado antes de que se acabe el tiempo.

Vocabulario a la vista

Miren juntos por la ventana y elijan un objeto que conozcan bien. A continuación, cada uno de ustedes escribe todo lo que da forma al objeto. Por ejemplo, una lista para “árbol” podría incluir ramas, hojas, corteza y flores. Gana la lista más larga.

¿Washington tiene playa?

Haga una pregunta absurda a su hija (“¿Y si los perros volaran?”). A ver si se le ocurre a ella una respuesta igualmente absurda. (“Las ardillas no podrían esconderse en los árboles.”) Luego, que ella le haga a usted una pregunta absurda. Sigán jugando hasta que a uno de ustedes no se le ocurra una respuesta o no puedan parar de reír.



X como los rayos

Su hija puede crear mensajes invisibles mojando un bastoncito de algodón en jugo de limón y escribiendo en papel normal. Cuando se seque la “tinta”, las palabras desaparecerán. Para leer los mensajes, diga a su hija que ponga el papel cerca de la luz. ¡Las letras reaparecerán por arte de magia!

Yardas a la carrera

En vez de la velocidad, la distancia determina quién gana esta carrera. Por turnos, deslicen autos de juguete por el suelo y que su hija use una vara de medir o cinta métrica para medir la distancia que recorren. Gana el auto que recorra la mayor distancia.

Zarandeo de palabras

¿Puede su hijo descubrir el significado oculto de “caletín caletín” (par de calcetines), “ciclociclociclo” (triciclo) o ^{tiene peso} (tiene sobrepeso)? Empleen fichas de cartulina para hacer una baraja de misterios de palabras para que el otro los resuelva. Para hacerlo aún más divertido, su hijo podría ilustrar cada carta.