



## Habla sobre matemáticas: General

Desde que nace, tu hijo está expuesto a muchas experiencias y va descubriendo patrones. Expón tu hijo a las matemáticas incluso antes de que pueda entender lo que le estás diciendo.

**Señala, describe y pregunta:** utiliza palabras relacionadas con números, formas, tamaños, texturas y colores.

Describe y pregunta sobre las propiedades de las cosas y cómo se relacionan entre sí.



# 2



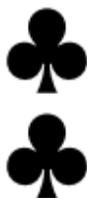
## Habla sobre matemáticas: Hora del cuento

Aprovecha la hora del cuento para que tu hijo vea las matemáticas como un rato agradable para



compartir. Habla de las cosas que aparecen en el cuento. Señala una pelota: "La pelota es

redonda y amarilla. La pared de la habitación también es amarilla. Encuentra algo redondo en esta habitación".



3



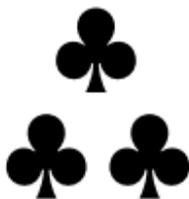
## Habla sobre matemáticas: Limpieza

**Propiedades y categorías:** ¿Dónde van los libros? Las cosas pequeñas van en esa caja, las grandes van donde haya espacio. ¿Este espacio es lo suficientemente grande?



**Relaciones:** Eso va encima o debajo de esa otra cosa. Las cosas planas van debajo de las cosas redondas.

¿Qué ropa es para personas mayores o más jóvenes?



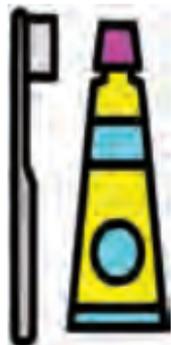
4



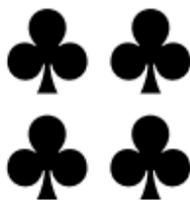
# Habla sobre matemáticas: Hora de dormir



Acostarse y levantarse implican pasos que, en la mayoría de los casos, se



hacen en orden. Discute los pasos y por qué algunas cosas deben hacerse antes o después de otras.



# 5



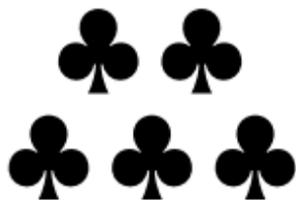
## Habla sobre matemáticas: Hora de comer

### Alimentos y preparación de comidas:



Pide dos cebollas (mostrando dos dedos).  
Mide líquidos o polvos.

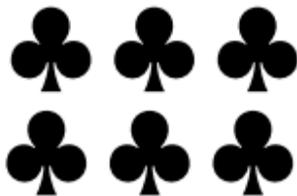
**Poner y limpiar la mesa:** prepara una mesa para 4 personas poniendo 4 de cada cosa. Después de comer, clasifica los artículos según cómo se limpian y guardan.



6  
♣

## Habla sobre matemáticas: Columpios

Cuenta con tu hijo en los columpios. Con cada empujón, cuenta "1, 2, 3, 4, 5". Cuando tu hijo aprenda a contar hasta 5, empieza a contar al revés de 5 hacia abajo. Empieza o termina a veces en 0.



# 7



## Habla sobre matemáticas: Hora de jugar

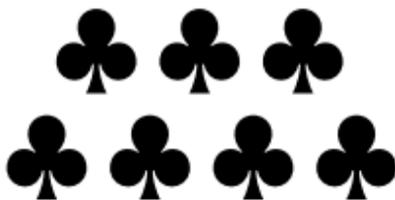
**Parque:** busca formas en las estructuras de juego. Cuenta y compara a las personas, los columpios y los escalones.

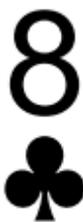


**En casa:** En casa:

¿Qué tan alto puedes construir una torre y cuál es más alta?

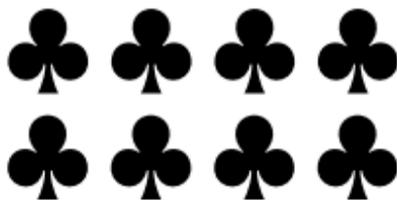
¿Cuáles son las diferentes formas, tamaños, colores y texturas de los objetos de juego?





## Habla sobre matemáticas: Fuera de casa

Si ves un carro morado, señálalo y cuenta cuántos más hay. Compara tamaños, formas y diseños de edificios. Relaciona el hexágono de una señal de tránsito con otros que veas.



9

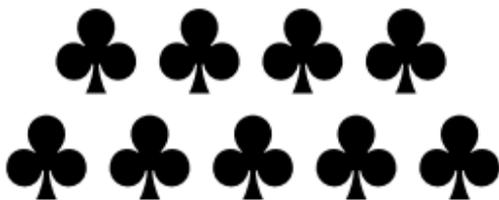


## Habla sobre matemáticas: Ir de compras

**Cuenta** los artículos o cuenta la longitud de las filas y encuentra la más corta.



**Señala** las formas de los artículos de la tienda. **Describe** la ubicación y el tamaño: un artículo pequeño está encima de una estantería; está entre algo o al lado de algo.



# 10

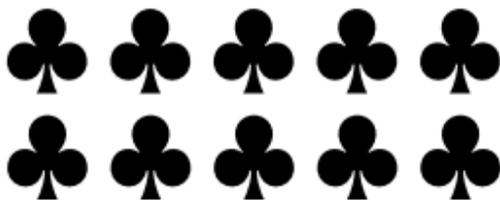


## Figuras dentro de figuras

Haz orificios con figuras en una caja de cartón e introduce objetos a través de ellos.



Utiliza colores para delinear los orificios (por ejemplo, triángulo rojo) y nombra la forma cuando tu hijo introduzca un juguete.





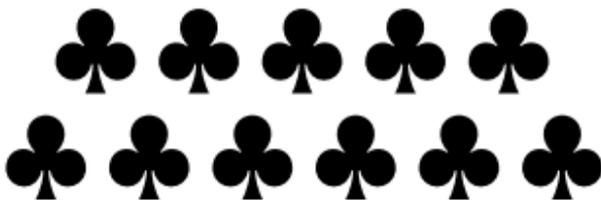
## Búsqueda de figuras

Esto es similar al juego veo veo.

**Jugador 1:** "Estoy pensando en un gran círculo azul".



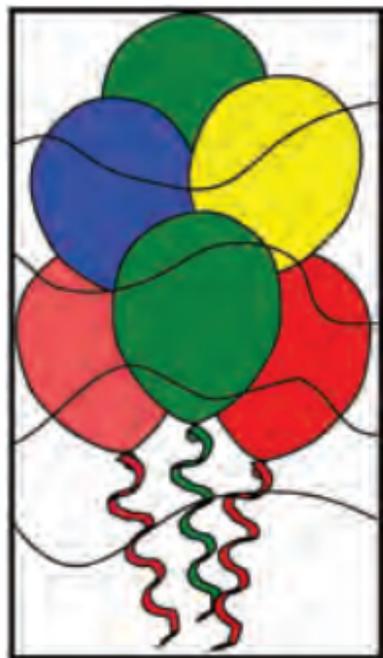
**Jugador 2:** "¡Ya lo veo! Es el reloj!"  
Por turnos observa y encuentra figuras. Empieza con figuras, añade tamaño y color, y luego añade figuras dentro de figuras.



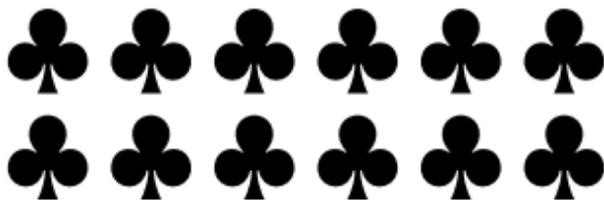
# Q



## Rompecabezas



Haz que tu hijo pinte o dibuje sobre un trozo de cartón o papel. Corta el papel en trozos grandes.  
¡Tienes un rompecabezas!

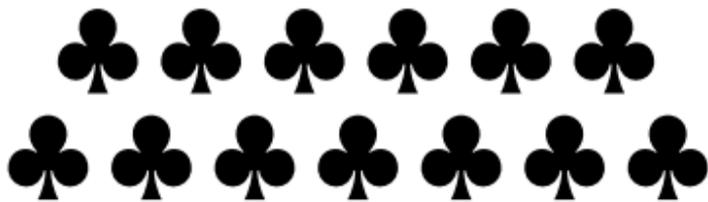


# K



## Techos de colores

Utiliza patrones con bloques o haz "baldosas" con papel rígido. Utiliza un color diferente para cada forma. Nombra las formas y los colores a medida que se hace el patrón. Señala los patrones de azulejos en los pisos y paredes que veas.





## Clasificación de la ropa



Practica con las propiedades que hacen que las cosas sean iguales o diferentes. Clasifica por colores para lavarlos juntos.

Clasifica por tipo (y tamaño) cuando estén limpios. Habla sobre por qué dos calcetines parecidos forman un par.



2  
♦

## Búsqueda de objetos



**Versión 1:** Una persona describe el objeto y otra persona intenta adivinarlo.

**Versión 2:** Quien está adivinando hace preguntas de sí/no hasta que adivina.

Practica con ideas como el color, el tamaño, el peso, la cantidad y las relaciones (dentro, encima, al lado).



# 3



## Patrones



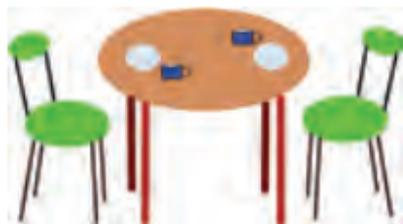
**Jugador 1:** Crea un patrón y reta al Jugador 2 a repetirlo. (Paso, palmada, salto) **Jugador 2:** Repite el patrón y luego lo amplía. (Paso, palmada, salto, tocarse la nariz). Crea patrones con formas, movimientos, sonidos y otras propiedades. Utiliza patrones para crear códigos secretos para entrar a las habitaciones.



4



## Búsqueda del Número



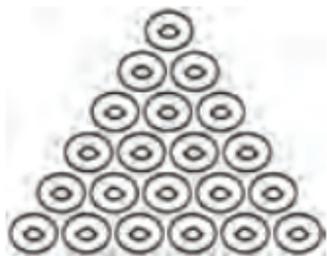
Elige un número, por ejemplo el 2. Haz una búsqueda del tesoro para encontrar todas las formas en que el 2 aparece a tu alrededor. Puede ser un número en una pared o una señal, o puede ser la cantidad de dos elementos, como dos sillas o dos platos.



# 5



## Devorador de números



Crea un triángulo con elementos de comida como se muestra en el dibujo. Por turnos tira un dado. Cuando el número del dado coincida con una fila que esté sin comer, retira esa fila y cómetela (ñam) o ponla en un montón/pila. Gana el jugador que tenga el montón/pila más grande.



6



## Uno más y Uno menos



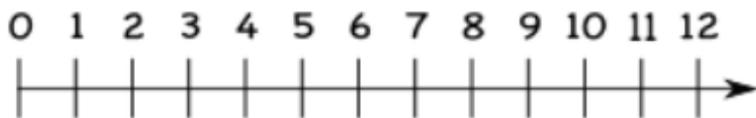
Haz preguntas del tipo "uno más" y "uno menos": "¿Quieres uno más (o uno menos)?" . Poco a poco, aumenta la cantidad. Cuenta el número de elementos que hay, quizá 2 rodajas de manzana, y pregunta a tu hijo si le gustaría una más o una menos.



# 7

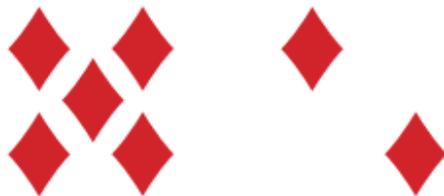


## Línea numérica en una pared



Pon en la pared una recta numérica que empiece en 0 y llegue al menos hasta 20 (en la foto sólo llega hasta 12), con los números aumentando a medida que se mueven de izquierda a derecha.

Utiliza chulos de verificación y números grandes.



8



## Tu propia tienda

Crea etiquetas con precios bajos. Pon estas etiquetas en las cosas de tu casa



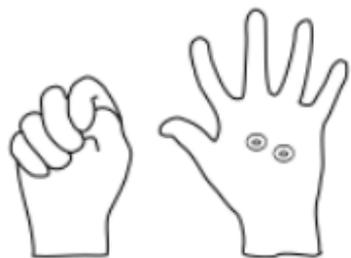
(juguetes, comida, libros, etc.). Dale a tu hijo dinero de papel para gastar. Después de cada "compra", pídele que calcule cuánto dinero le queda.



9



## En la otra mano



En un recipiente con objetos pequeños, pídele a tu hijo que cuente unos cuantos

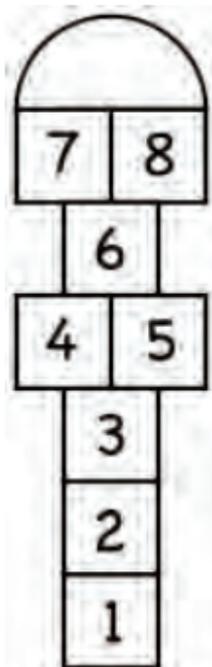
para dártelos. Repártelos entre tus manos. A continuación, extiende las manos con una de ellas abierta. Tu hijo elige una mano y cuenta cuántos objetos hay; tú te quedas con la otra mano. Cuando el recipiente esté vacío, miren quién tiene más.



# 10



## Rayuela



La rayuela es estupenda como recta numérica y para recordar el orden de los números hacia delante y hacia atrás. Para los niños más pequeños, cambia las reglas y sustituye los saltos por pasos.

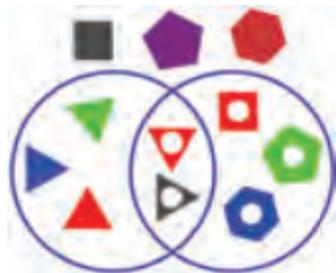


# J



## Girando en Círculos

Utiliza un círculo para una propiedad como 'tiene un agujero' o triángulos. Tome un



grupo de objetos: coloca aquellos con esa propiedad dentro del círculo y todo lo demás afuera. Cuando uses dos círculos, haz que se superpongan y elige propiedades de modo que algunos objetos tengan ambas propiedades.





## Igual y diferente



Elige dos objetos que sean parecidos. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? En el caso de una cuchara y un tenedor, son similares porque se come con ellos. Son diferentes porque uno es puntiagudo y el otro redondo.



# K

## Uno de ellos no es como los demás

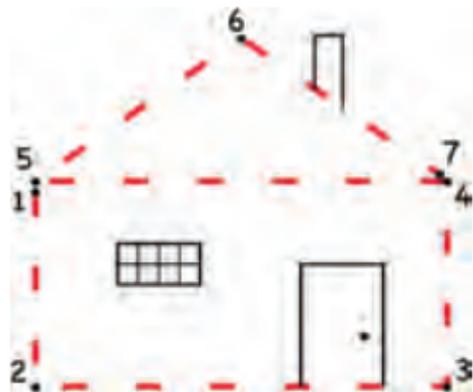


Utiliza un conjunto de cuatro objetos en el que uno sea diferente. **El desafío:** El reto consiste en identificar el que no es como los demás y explicar por qué. Con estos cuatro objetos, tu hijo puede elegir el cuadrado azul porque no es rojo, o el triángulo porque no es un cuadrado.



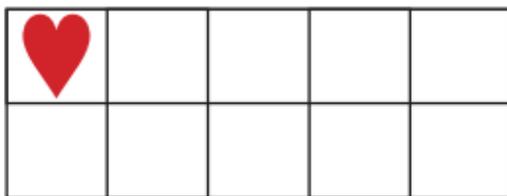


## Unir los puntos



Completa los dibujos uniendo los puntos numerados. Toma un dibujo, por ejemplo de una

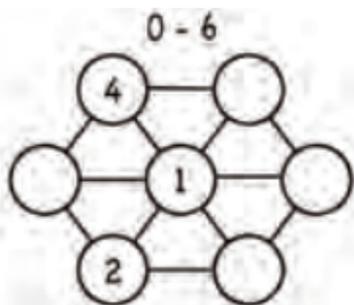
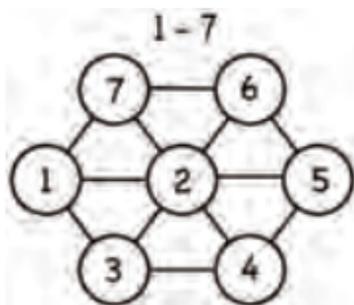
casa, sustituye algunas líneas rectas por puntos numerados y luego une los puntos para recrear el dibujo original.



# 2



## Salto de isla - Contar



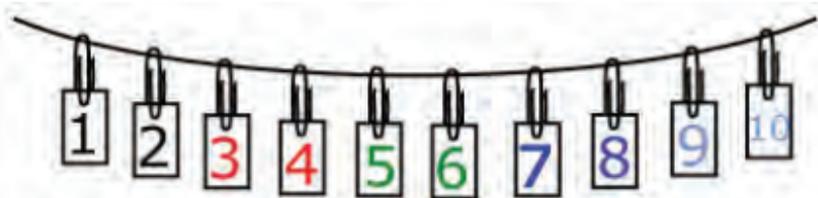
Las islas numeradas (círculos) están conectadas por puentes (líneas). Encuentra un camino que conecte las islas en orden. Para aumentar la dificultad, omite algunos números.

|   |   |  |  |  |
|---|---|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |

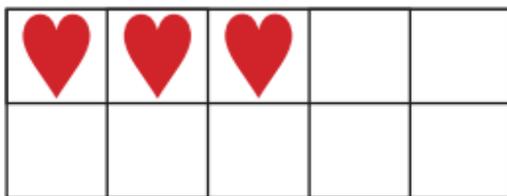
# 3



## Recta numérica con cuerda

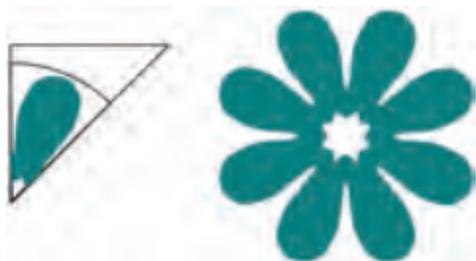


Haz una recta numérica con una cuerda tendida entre dos objetos. Utiliza clips para sujetar números hasta el 10 a lo largo de la cuerda. Posibles actividades: 1) Intercambia dos números y encuentra el error. 2) Omite un número y busca el que falta.

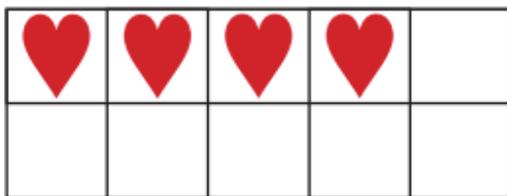


4  
♥

## Formas simétricas

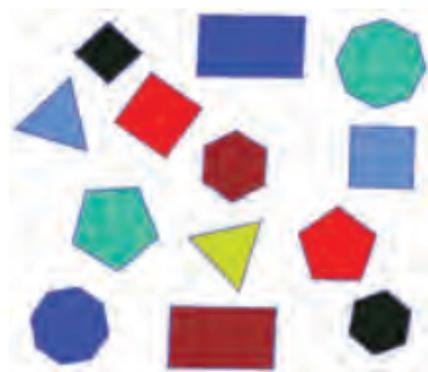


Dobla una hoja de papel una vez y córtala para hacer un diseño con una imagen especular. Corta caras, lámparas o formas. Dobla dos veces para crear diseños que sean imágenes especulares en dos direcciones, como flores.



5  
♥

## Formas en el piso



Coge formas grandes, como las de la imagen, y ponlas en el piso. Dale a tu hijo información

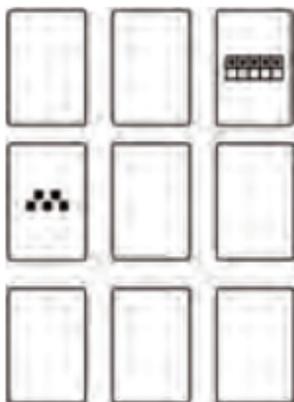
sobre la forma (por ejemplo, cuatro lados) y desafíalo a correr hacia esa forma o formas.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
|   |   |   |   |   |

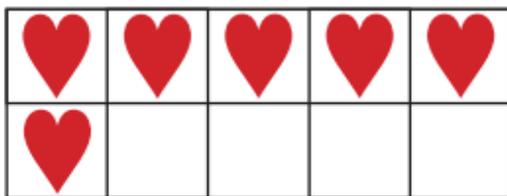


## Reto de memoria

Coloca las cartas boca abajo en una cuadrícula de 3 por 3; coloca el resto en un montón de robo. Por turnos, voltea 2 cartas. Si las cartas coinciden,



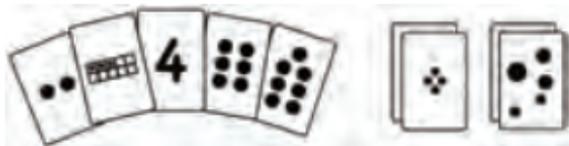
guárdalas, reemplázalas desde el montón de robo y continúa el turno. Si no coinciden, vuévelas a voltear: el turno termina. El jugador con más cartas gana al final.



7



# ¡A pescar!



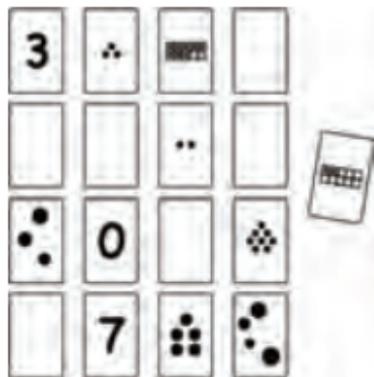
Reparte 5 cartas a todos, el resto queda en un montón. Un jugador pregunta a cualquiera si tiene una carta que coincida con una de las suyas. Si es así, entrega la carta. Si no, dice "¡A pescar!" y se coge una carta del montón. Las parejas iguales se ponen juntas. Gana el jugador que tenga más parejas.

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

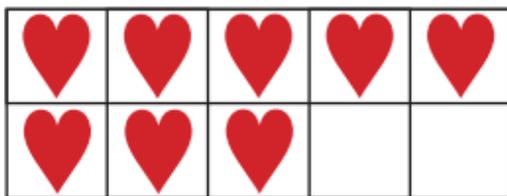


## Bingo con cartas

Cada jugador elige al azar cartas para ponerlas boca arriba creando una cuadrícula de 4 por 4. Se sacan cartas del montón y

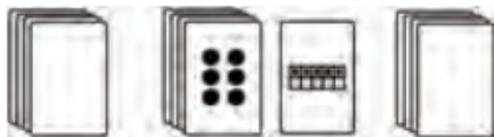


se leen los números. Cada jugador da la vuelta a una carta que coincida con el número leído. El primer jugador con 4 cartas seguidas gana y dice "¡Bingo!".



9  
♥

## En Uno o Dos



Divide las cartas, boca abajo, entre 2 jugadores. Por turnos, coloca una carta boca arriba en la pila del centro. Si la carta es una más, igual o una menos que la carta anterior, el primero en decir la relación se queda con toda la pila.  
Variante: usa una suma objetivo, grita cuando 2 cartas sumen el objetivo.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| ♥ | ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
| ♥ | ♥ | ♥ | ♥ |   |

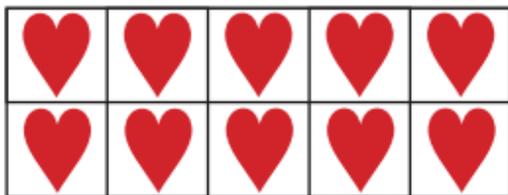
# 10



## Suma y resta invisible

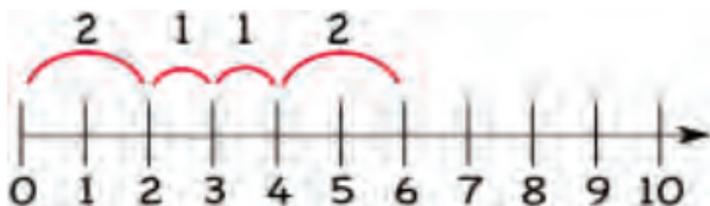


Cuenta un número pequeño de objetos para meterlos en una caja y pídele a tu hijo que señale con los dedos cuántos hay. Por último, añade (o quita) uno o dos objetos a la caja y pregúntale cuántos objetos hay en ella. Cuando sea demasiado fácil, añade o quita más objetos cada vez.



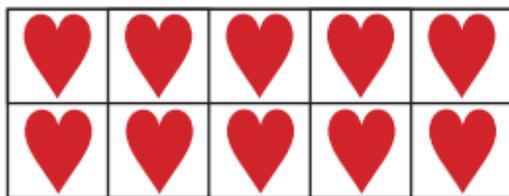


## Nim



Define un número objetivo, por ejemplo 10. Deja que tu hijo elija si quiere ser el primero. El total empieza en 0. En cada turno, una persona añade 1 ó 2 al total. Si se alcanza el objetivo, se gana.

Juega a restar empezando por el objetivo y restando 1 o 2. Si llega a 0, gana.



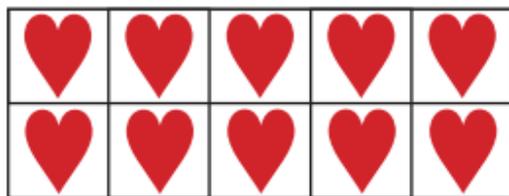
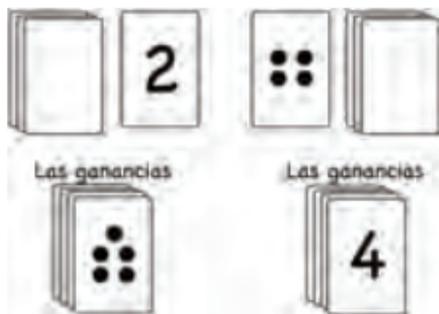


## Guerra - Comparación

Divide las cartas,  
boca abajo, entre  
2 jugadores.

Voltea las cartas  
superiores: la

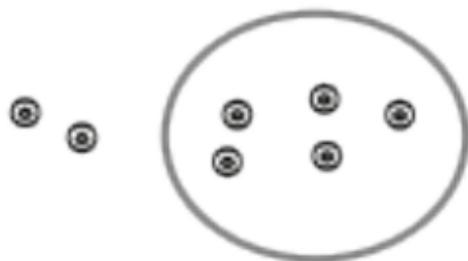
carta mas grande gana ambas. Si las  
cartas coinciden, voltea las siguientes  
cartas y el ganador se lleva las cuatro. El  
jugador con más cartas gana. Variante:  
juega donde la carta más pequeña gana.



# K

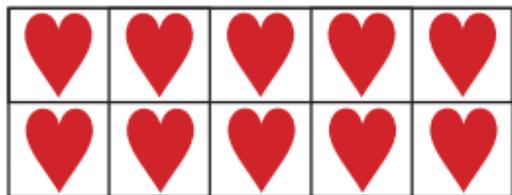


## Encajar



Entrega a tu hijo algunos objetos pequeños,

digamos siete, y cuéntenlos juntos. Elige otro número, digamos cinco. Pídele que coja cinco objetos de los siete, si es posible. Para mantener el interés, pídele números cada vez más grandes.





## El número más pequeño



Cada jugador elige un número en silencio. La cuenta empieza en 1. Con cada nuevo número, quien tenga ese número levanta la mano. Si hay más de uno, queda "fuera" y la cuenta continúa. Si sólo se levanta una mano, ¡gana!



2  
♠

## Estoy pensando en un número



Una persona dice: "Estoy pensando en un número (por ejemplo 6) del 0 al 8". El que adivina pregunta: "¿Cómo se compara tu número con el 3?" La persona responde: el número es menor, igual o mayor que 3.

**El desafío:** Descubrir el número en la menor cantidad de intentos posible.



# 3



## Números flash



Practica cantidades mostrando rápidamente un dibujo de un

marco de diez para identificar. O muestra los dedos de tus manos y haz que tu hijo reconozca el total. Cuando se usan las dos manos, una de ellas debería tener 5 dedos levantados, como en un marco de diez.



# 4



## ¿Qué falta?



Supongamos que tienes 6 pasas. Sin ser observado, cubre 2 de ellas. Cuando tu hijo

mire, cuenta las 4 pasas visibles y pregunta cuántas están cubiertas.

Encuentra la diferencia entre 4 y 6 ya sea contando hacia adelante desde 4 o hacia atrás desde 6.

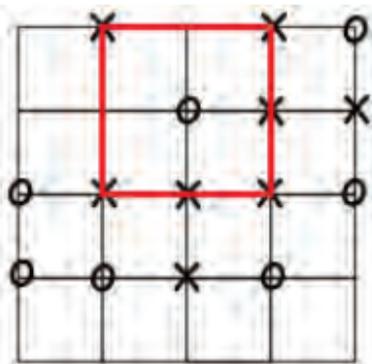


# 5

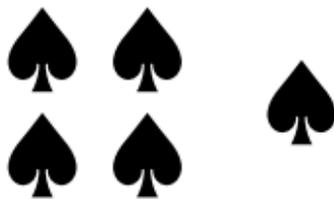


## Encontrar cuadrados

Crea una cuadrícula de 5 por 5. Los jugadores se turnan para colocar fichas en los puntos donde se cruzan las líneas.



Ganar consiste en colocar cuatro fichas en las esquinas de un cuadrado de cualquier tamaño. A medida que tu hijo mejora, permite cuadrados con lados diagonales.



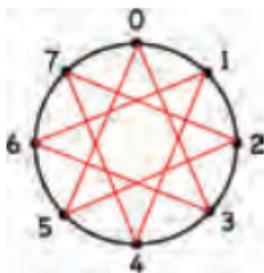
# 6



## Conecta los Puntos - Arte con Hilos



Conecta puntos con el mismo número en lados opuestos de un ángulo.

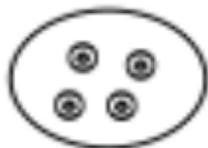
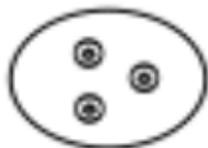


O distribuye puntos en un círculo, por ejemplo 8 y crea patrones conectándolos en orden, cada segundo punto o cada tercer punto.



7  
♠

## Historias de bolsas



Tú y tu hijo tienen una bolsa cada uno. Una persona crea una historia: "Tu bolsa tiene 3 uvas pasas y yo tengo una más. ¿Cuántas tengo yo?".

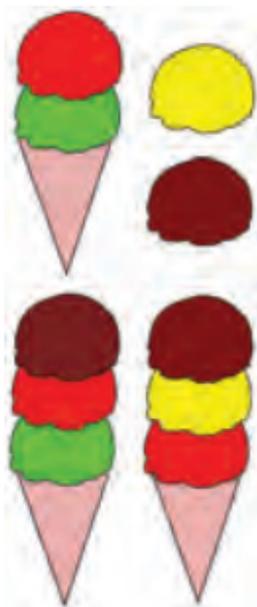
Con el tiempo, complejiza las preguntas.

**Por ejemplo:** "Yo tengo 2 galletas menos que tú. Juntos tenemos 6. ¿Cuántas galletas tengo yo?"



8  
♠

## Historias de matemáticas



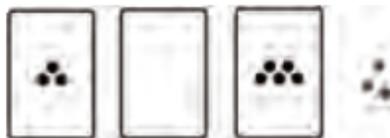
Las historias agregan interés a los cálculos.  
**Por ejemplo:** Mis dos amigos y yo vamos a comer helado. Le doy a cada amigo una cucharada más de helado que a mí. Si fueron diez cucharadas de helado, ¿cuántas cucharadas puedo tomar yo?



9



## Juego intermedio



Cada jugador recibe 20 fichas. Se reparten 2 cartas boca arriba y 1 boca abajo a un jugador. El jugador apuesta de 0 a 3 fichas a que la tercera carta está entre las otras dos. Si acierta, el jugador recibe esas fichas del otro jugador. Si se equivoca, entrega esa cantidad de fichas.



10  
♠

## Juego de estimación



A ver quién hace la mejor estimación del tamaño de un grupo. **Por ejemplo:** Un grupo de personas haciendo cola.

Oblígate a hacer una estimación rápida de cuantas personas hay para que nadie cuente. A continuación, cuenten para ver quién está más cerca.



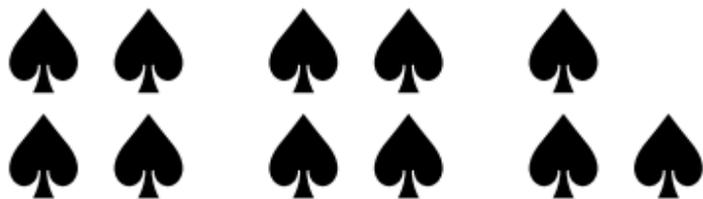


## Contra- ejemplos

Haz afirmaciones que otros demuestren que son erróneas.

**Tipo 1:** Algo siempre es cierto. Ejemplo: Todas las bicicletas tienen dos ruedas.

**Tipo 2:** Afirmaciones de la forma "Si, entonces...". Ejemplo: Si una persona es más alta, entonces es mayor".



Q



## Rompecódigos

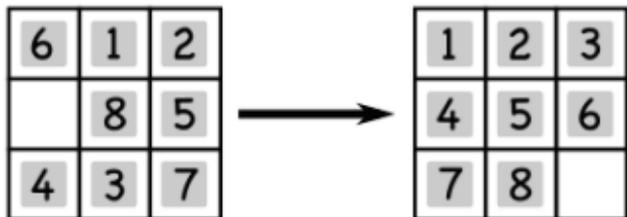
|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 2 | 1 |
| 1 | 3 | 1 |
| 4 | 5 | 4 |
| 2 | 3 | 2 |
| 1 | 3 | 2 |
| 3 | 2 | 1 |
|   |   |   |

El "Puzzler" crea un código, digamos "321", utilizando números del 1 al 5. El "Breaker" hace una suposición y el Puzzler dice qué tan cerca está. Si la suposición es 131, el Puzzler dice que un lugar es correcto y otro tiene el número correcto pero en un lugar incorrecto. Juega hasta que se descifre el código.





## Rompecabezas deslizante



Coloca trozos de papel numerados del 1 al 8 en una cuadrícula de 3 por 3. Un trozo puede moverse a un espacio vacío adyacente. **El desafío:** Coloca las piezas en orden. Crea estos rompecabezas moviéndote hacia atrás desde la respuesta.



# Joker

¿Qué le dice un 2 a un 0? ...  
*¡Veinte conmigo, amigo!*

¿Te sabes un chiste matemático? ...  
*Más o menos, ¿por?*

Joker

# Joker

¿Qué le dijo el 0 al 8? ...  
*¡Qué buen cinturón!*

¿Qué le dijo el número 3 al número 30?...  
*Para ser como yo, tienes que ser sincero.*

Joker

# Early Family Math

## EFM Stages 1 and 2

Disfruta de estas divertidas actividades de matemáticas durante los primeros cuatro años de vida de tu hijo/a. Este material va desde tréboles hasta diamantes, pasando por corazones y picas. Para más diversión en familia con las matemáticas, visita [www.EarlyFamilyMath.org](http://www.EarlyFamilyMath.org).



[www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-esp](http://www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-esp)

Early  
Family  
Math



math for love

© Copyright Early Family Math 2023

Ilustración del reverso de las cartas por Chen Liu



EarlyFamilyMath.org  
MathForLove.com