

## Enfoque básico

- Número: Asociando representaciones de números del 11 al 20
- Número: Analizando número con una sola decena
- Objetos 3D: Identificando y clasificando objetos

## Números del 11 al 20

Las lecciones de este módulo se centran en desarrollar el sentido numérico relacionado con los números del 11 al 20, incluyendo la escritura de los números con una sola decena y los nombres de esos números, y cómo reconocer 10 y algunas unidades como números con una sola decena.

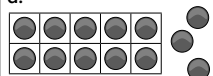
## Analizando números con una sola decena

- Los estudiantes comienzan a analizar los *números con una sola decena* para comprender que cada uno es un grupo de diez y algunas unidades.

Número: Analizando números con una sola decena

Escribe el número de decenas y unidades. 74

a.



decena y unidades


En esta lección los estudiantes identifican un grupo de diez y algunas unidades.

- Los números con una sola decena son difíciles porque al decir sus nombres éstos no son consistentes con el orden de sus escrituras. Otros nombres de números, como *cuarenta y siete*, son más fáciles ya que cuando se dice el nombre del número oralmente éste es consistente con el orden de su escritura.

Número: Asociando representaciones del 14, 16 y del 17

Dibuja el número correspondiente de figuras. Luego traza sobre el nombre del número. 71

a.



En esta lección los estudiantes aprenden los nombres de los números con una sola decena.

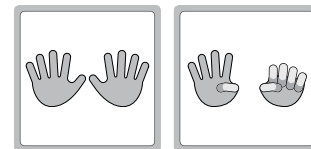
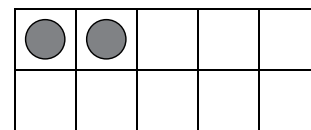
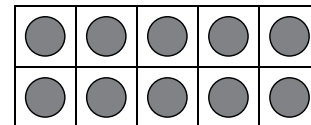
- Las actividades se centran en dibujar una imagen de un número con una sola decena, decir el nombre de número, y asociar ambos con el numeral.
- Primero se introducen los números catorce, dieciséis, diecisiete, dieciocho, y diecinueve. Más tarde se introducen el 11, 12, 13 y 15.

## Ideas para el hogar

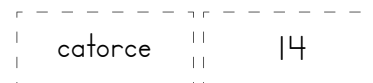
- Escriba los números con una sola decena en trozos de papel y mézclelos. Elija dos trozos al azar y pida a su niño que le diga cuál número es mayor (o menor). Pregúntele cómo sabe.
- Su niño puede utilizar *dimes* y *pennies* para practicar la estrategia de contar hacia delante. Diciendo, por ejemplo: "10 (señalando los *dimes*), 11, 12, 13, 14 (señalando cuatro *pennies*)". Pídale que describa el total diciendo: "Un *dime* y cuatro *pennies* son 14 centavos."

## Glosario

- ▶ El **marco de diez** y los dedos, o manipulativos, ayudan a indicar los números con una sola decena como un grupo de diez y algunas unidades.



- ▶ Los estudiantes aprenden a escribir los **nombres** y los **numerales** para los números con una sola decena.



## Objetos 3D

- Gran parte del estudio de la geometría implica el uso del lenguaje. El lenguaje utilizado en el kínder para hablar de **objetos 3D** proviene de las sugerencias hechas por los estudiantes. Ellos describen diferentes características de los objetos, pero se centran en describir los objetos por su superficie (solo superficies planas, solo superficies curvas, superficies planas y curvas).



En esta lección los estudiantes observan objetos y describen si tienen superficies curvas o planas. Los estudiantes luego clasifican los objetos de acuerdo a esos atributos.

- Después de clasificar los objetos 3D, los estudiantes aprenden el nombre geométrico de cada objeto (por ejemplo, cono, cilindro, esfera y cubo).



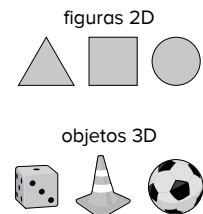
En esta lección los estudiantes asocian objetos 3D con sus nombres.

## Ideas para el hogar

- Pida a su niño que busque cilindros, cubos, esferas y conos en su casa. Una lata de comida es un ejemplo de un cilindro, una caja de regalo puede ser un cubo, y un balón de fútbol es una esfera. Motive a su niño a nombrar los objetos utilizando el vocabulario correcto.
- Ayude a su niño a desarrollar sus habilidades de visualización espacial hablando de las figuras en el entorno. Ej., hablar de cómo una caja de cereal y un libro son similares y diferentes, con respecto a sus formas.

## Glosario

- Los estudiantes aprenden la diferencia entre figuras **2D** y objetos **3D**.



- Los objetos tridimensionales pueden tener superficies **planas** (lados de una caja) o superficies **curvas** (una pelota), mientras que algunos tienen ambas (una lata tiene la parte superior y la parte inferior planas y un lado curvo).

