



## HOLA PADRES,

Los niños utilizan sus habilidades matemáticas emergentes a lo largo de sus actividades, experiencias y rutinas diarias, ya sea en la escuela o en casa. Las matemáticas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo del niño y le ayudan a comprender el mundo que le rodea. La motricidad fina es la coordinación de los músculos pequeños en el movimiento, y la motricidad gruesa es la coordinación de los músculos grandes en el movimiento. Estas habilidades motrices permiten a sus hijos realizar las tareas cotidianas. Incorporar las matemáticas a los juegos de motricidad fina y gruesa ayuda a sus hijos no sólo a tener una experiencia concreta antes de aprender conceptos matemáticos abstractos, sino también a desarrollar sus habilidades motrices finas y gruesas de forma divertida. En este boletín, ofrecemos actividades matemáticas que mejorarán la motricidad fina y gruesa de sus hijos.

## ACTIVIDADES BEBÉS (3 – 18 MESES)

### PESADO O LIGERO

#### MATERIALES:

- Diferentes juguetes

#### DIRECCIONES:

- Coloque los juguetes alrededor de su hijo/a.
- Anime a su hijo/a a gatear o caminar alrededor de los juguetes y a llevar un juguete cada vez.
- Cuando su hijo/a elija llevar un juguete pesado, dígame: "Pesado". Cuando su hijo/a lleve un juguete ligero, dígame: "Ligero".
- Para que el juego sea más difícil, anime a su hijo/a a llevar dos juguetes para comparar su peso.

[Pulse aquí](#) para ver más actividades.

## NIÑOS PEQUEÑOS (19 MESES – 2.5 AÑOS)

### FORMA DE LA CARRETERA

#### MATERIALES:

- Cinta adhesiva
- Carros de juguetes

#### DIRECCIONES:

- Con cinta adhesiva, haz grandes formas geométricas en el suelo. Éstas serán diferentes pistas de carretera.
- Invite a su hijo/a a mover sus carros de juguete a lo largo de las vías.
- Anime a su hijo/a a identificar las formas mientras conduce los carros.
- Cuente cuántos carros caben en cada forma.
- También puede ayudar a su hijo/a a crear formas básicas utilizando sus carros de juguete.

[Pulse aquí](#) para más actividades.

## NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR (2.5 – 5 AÑOS)

### LANZAMIENTO DE BOLAS DE NIEVE

#### MATERIALES:

- Revistas o periódicos viejos
- Dos cubos
- Cronómetro

#### DIRECCIONES:

- Estruja los periódicos para hacer "bolas de nieve" y colócalos en un cubo.
- Coloca otro cubo a un metro de distancia del primero.
- Pon el cronómetro en un minuto.
- Haz que tu hijo/a lance las "bolas de nieve" al otro cubo.
- Cuando se acabe el tiempo, pídele que cuente cuántas "bolas de nieve" ha lanzado al cubo.
- Para que el juego sea más difícil, aumente la distancia entre los dos cubos.
- Tomen turnos y comparen quién lanza más "bolas de nieve" en un tiempo determinado.

[Pulse aquí](#) para ver más actividades.

## JK/SK (4 – 6 AÑOS)

### EL NÚMERO MÁS ALTO O EL MÁS BAJO

#### MATERIALES:

- Cartas Uno

#### DIRECCIONES:

- Divide las cartas en pilas que correspondan al número de jugadores.
- Proporcione a cada jugador sus cartas boca abajo.
- Cada jugador sacará una carta a la vez, mirará el número que tiene y lo comparará con los números de los demás jugadores.
- El jugador que tenga el número más alto toma todas las cartas y las coloca en una segunda pila.
- Cuando se terminen las pilas, que cada jugador cuente cuántas cartas tiene en su segunda pila. El jugador que tenga más cartas gana.
- También se puede jugar a este juego en el que ganan los números más bajos.

[Pulse aquí](#) para ver más actividades.

## NIÑOS EN EDAD ESCOLAR (6 – 12 AÑOS)

### DARDOS MATEMÁTICOS

#### MATERIALES:

- Papel
- Dardos adhesivos
- Marcador

#### DIRECCIONES:

- En un papel grande, dibuja 10 círculos, uno dentro de otro.
- En cada círculo, escribe un número del 1 al 10 (el 10 estará en el círculo más pequeño).
- Cuelga el papel en la pared.
- Proporciona a cada jugador una hoja de papel y un rotulador para llevar la puntuación.
- En cada turno, los jugadores lanzarán los dardos adhesivos dos veces, escribirán los números que obtengan y los sumarán en su papel.
- El primer jugador que llegue a 100 ganará la partida.
- Para hacer este juego más desafiante, puedes multiplicar los dos números en cada turno y el primer jugador que llegue a 300 ganará.

[Pulse aquí](#) para más actividades.



### CONSEJO PARA HOY

- Anime a sus hijos a contar los pasos que da al subir o bajar las escaleras.
- Juegue al aire libre a juegos de motricidad gruesa como el salto de cuerda mientras cuenta.
- Dibuje, recorte y haga formas con diversos materiales.
- Anime a sus hijos a medir los ingredientes para hornear o cocinar.