



# Resource Sample

Grade K (Spanish)

## Table of Contents

Learn and Create Guide (3 pages)

Sample Game Cards (4 cards)





# Guía para aprender y crear de kínder

**¡Bienvenidos!**

¡Saludos a todos los estudiantes de kínder! Hemos diseñado esta guía solo para ustedes.

- Hay dos libros para leer.
- Hay juegos de cartas para que se diviertan.
- ¡Y pueden hacer un montón de actividades!

¡Van a leer, pensar y crear!



## Resumen de los libros

**Ficción:**

***Ricitos de Oro y los tres osos***

Ricitos de Oro busca que todo esté a la medida. ¡Pero busca en la casa equivocada!



**No ficción:**

***Los osos***

Los osos tienen un cuerpo especial. ¡Aprende todo sobre los osos!



## Memoria (de 2 a 4 jugadores)

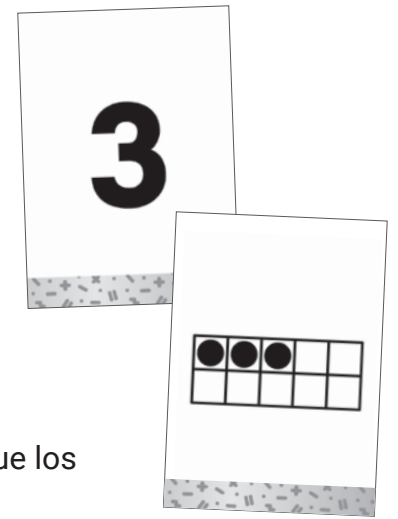
**Meta:** Encuentra las cartas que tengan el mismo número y reúne la mayor cantidad de cartas.

**Organizar:** Coloca las cartas verdes y amarillas boca abajo en cuatro filas de cinco. (Para futuros juegos, prueba usar las cartas rojas y azules).

### Reglas

1. Todos voltean una carta. Quien voltee la carta más alta va primero.
2. Cuando sea tu turno, volteas dos cartas y déjalas boca arriba para que los otros jugadores las vean.
  - ◆ Si tus cartas coinciden, colócalas en tu pila de puntajes.
  - ◆ Si tus cartas no coinciden, voltéalas nuevamente boca abajo. Las cartas deben permanecer en su lugar.
3. Ahora es el turno del jugador a tu izquierda.

**Cómo ganar:** Cuando ya no queden cartas que voltear, cuenta cuántas cartas tienes. El jugador con la mayor cantidad de cartas gana.



## A pescar (de 2 a 4 jugadores)

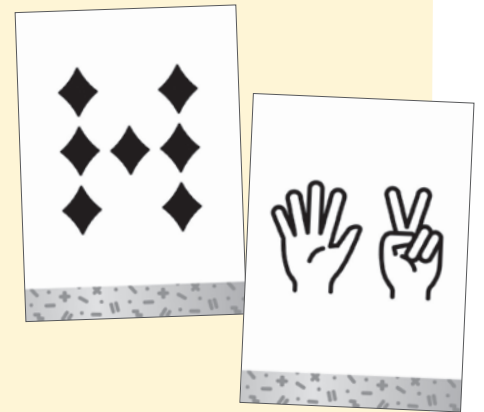
**Meta:** Crea pares de cartas que tengan el mismo número y reúne la mayor cantidad de cartas.

**Organizar:** Mezcla las cartas rojas, azules, verdes y amarillas. Reparte a cada jugador cuatro cartas. Esparce el resto de las cartas en el centro, boca abajo.

### Reglas

1. El jugador con más edad empieza.
2. Busca cartas que sean iguales, o pares, en tu mano. Pon los pares en tu pila de puntajes. Si tienes pares, recoge cartas del centro hasta que tengas 4 cartas en tu mano.
3. Para empezar tu turno, pregúntale a un jugador si tiene el número que necesitas. Por ejemplo, di: "¿Tienes algún 7?".
  - ◆ El jugador debe darte la carta, si la tiene. Coloca ambas cartas en tu pila de puntajes y recoge cartas del centro hasta que tengas 4 cartas en tu mano.
  - ◆ Si el jugador no tiene la carta que le has pedido, debe decir "A pescar". Entonces, recoge una carta del centro.
4. Ahora es el turno del jugador a tu izquierda.

**Cómo ganar:** El juego termina cuando todas las cartas se han emparejado. El jugador con la mayor cantidad de cartas gana.



# Tiempo en familia

## Apoyo a su estudiante de kínder



Como cuidadores, ustedes juegan un papel vital en reforzar y dar el ejemplo de comportamientos positivos en casa. Estas son algunas maneras de fomentar habilidades positivas para la vida en su estudiante de kínder.

- ◆ Ayude a su niño a tener buenos hábitos para escuchar dando el ejemplo. Túrnense cuando hablen para que aprenda cómo ser un buen amigo, miembro de familia y compañero de clase.
- ◆ Represente diferentes situaciones que le enseñen a su niño maneras apropiadas de expresar sentimientos como enojo, frustración o decepción de manera saludable.
- ◆ Léale historias que destaquen personajes que muestren empatía y amabilidad y que sepan resolver conflictos de manera pacífica. Hablen sobre lo que son los comportamientos positivos.
- ◆ Intenten seguir rutinas y reglas de manera consistente para desarrollar autodisciplina y responsabilidad.
- ◆ Elogie los esfuerzos de su niño al probar cosas nuevas, su perseverancia ante los desafíos y el control de sus impulsos, no solo los éxitos logrados.



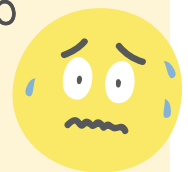
FELIZ



TRISTE



EMOCIONADO



ASUSTADO



ENOJADO



SORPRENDIDO



Learn  
— and —  
Create

MEMORY  
AND GO FISH

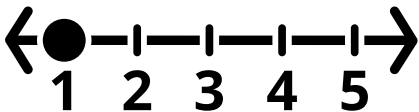
TCM Teacher  
Created  
Materials

2-4 players

154125 (154126)



979-8-7659-9567-9



8



