**AUTORES:**

April Pulley Sayre y Jeff Sayre

Cuenta pies o patas y combinaciones de ellos en la playa. A continuación, explora cómo se pueden formar los múltiplos de 10 con diferentes combinaciones de pies o patas.

Edades: de 3 a 8 años

Lexile: 200L

ISBN: 9780763626310

Derechos de autor:
2003

One Is a Snail Ten Is a Crab

¿De cuántas formas distintas puedes contar hasta 50?

Temas: conteo, conteo salteado, combinaciones, adición, resolución de problemas, composición de números, multiplicación

Actividades Para Hacer Juntos:

Usa *One Is A Snail Ten Is a Crab* como introducción al conteo, el conteo salteado y diferentes formas de combinar números para crear un número mayor.

Antes de leer el libro con tu hijo/a:

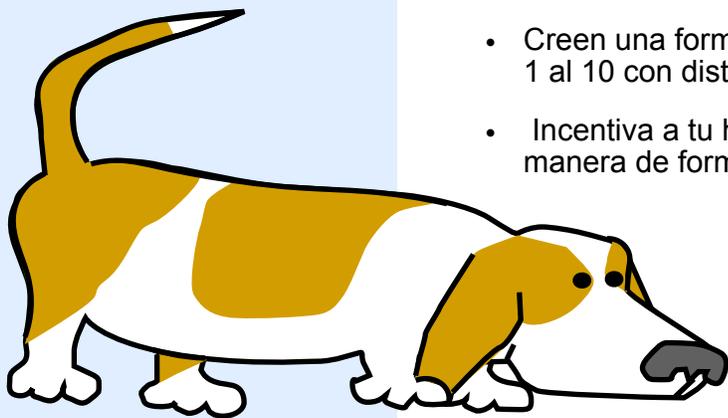
- Observen al caracol y al cangrejo. Hablen sobre sus diferencias. Pregúntale a tu hijo/a qué cree que quieren decir los autores cuando dicen que "1 es un caracol". ¿Cómo se puede representar el número 10 con un cangrejo?

Mientras leen el libro:

- Noten que los autores dicen: "4 es un perro". Pregúntale a tu hijo/a qué animal utilizaría para representar el número 4 si fuera el autor del cuento.
- Incentiva a tu hijo/a a predecir qué número aparecerá en la página siguiente del cuento y hablen de las diferentes combinaciones de patas de las criaturas que suman el número que predijeron.

Cuando hayan terminado de leer el libro, prueba lo siguiente:

- Incentiva a tu hijo/a a encontrar cuatro combinaciones diferentes de criaturas que sumen 10.
- Incentiva a tu hijo/a a encontrar su propia forma de representar los números del 1 al 10.
- Diviértanse componiendo una canción sobre los múltiplos de 10.
- Creen una forma diferente de representar los números del 1 al 10 con distintos objetos o animales.
- Incentiva a tu hijo/a a encontrar y compartir su propia manera de formar el número 100 con objetos o animales.



Preguntas de Extensión:

1. En el cuento, los números 3, 5, 7 y 9 se forman a partir de la combinación de dos criaturas. ¿Por qué crees que los autores utilizaron dos criaturas para formar cada uno de estos números?
2. ¿Con qué animal o animales formarías los números 2, 4 y 6?
3. ¿Qué animal utilizarías para representar el cero?
4. El autor dice que "20 son dos cangrejos". ¿De qué otras maneras puedes llegar al 20? ¿Cuál es tu combinación favorita para llegar al 20?
5. El libro dice que "100 son 10 cangrejos... o, si estás contando muy despacio... ¡100 caracoles!" ¿Qué crees que significa?

Recursos de Early Math Project:

Visita [Actividades de One is a Snail Ten is a Crab](http://www.earlymathca.org/one-is-a-snail-ten-is-a-crab) (www.earlymathca.org/one-is-a-snail-ten-is-a-crab)

Sigue este [enlace](#) o visita earlymathca.org/external-resources para obtener más recursos en línea.

Vocabulario**Palabras matemáticas que se encuentran en el cuento:**

y, conteo, ocho, ochenta, cincuenta, cinco, cuatro, cuarenta, frente, nueve, noventa, uno, cien, segundo, siete, setenta, seis, sesenta, diez, treinta, tres, veinte, dos

Palabras matemáticas relacionadas:

adición, combinaciones, múltiplos de diez, conteo salteado

Palabras para desarrollar la comprensión lectora:

garras, trabajo

Título en Español:

no disponible

También disponible en:

francés

Libros Relacionados:

One Watermelon Seed de Celia Barker Lottridge; *One Big Pair of Underwear* de Laura Gehl; *How Many Seeds in a Pumpkin?* de Margaret McNamara

Haz clic en este enlace al [World Catalog](#) o ingresa a bit.ly/3VgP40z para encontrar *One is a Snail Ten is a Crab* en la biblioteca pública.

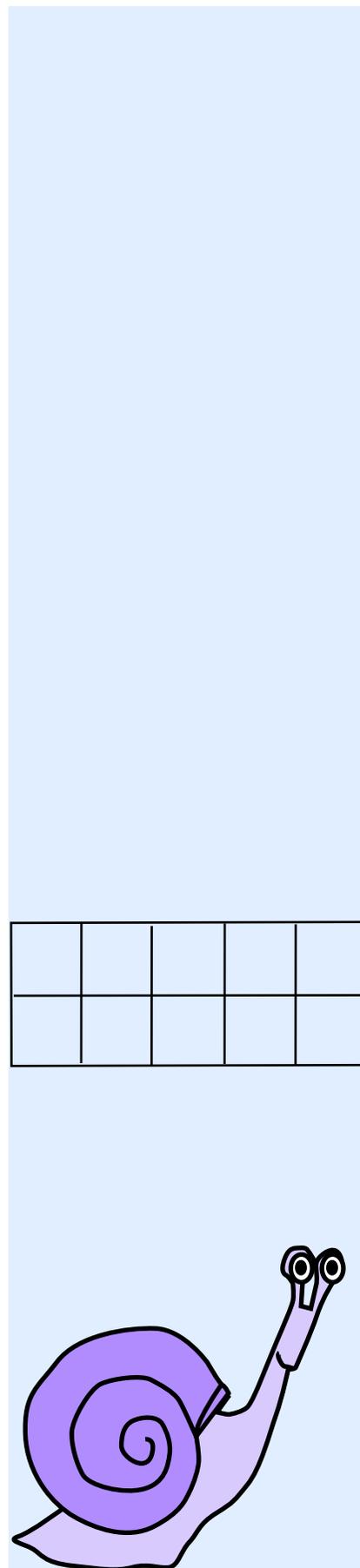
Conexiones Matemáticas: es importante que los niños vean diferentes representaciones de los números y exploren patrones y relaciones numéricas. Esto favorece su capacidad para trabajar con números, agruparlos y manipularlos de forma que tengan sentido. Usa *One Is A Snail Ten Is a Crab* como introducción al conteo, los números del 11 al 19, el conteo salteado, los múltiplos de 10 y la composición de números más grandes a partir de combinaciones de números más pequeños.

Mientras lees el cuento con tu hijo/a, hablen de por qué los autores dicen: “1 es un caracol”, “3 es una persona y un caracol” y “4 es un perro”. Hablen de otros animales que podrían representar los números del 1 al 10. ¿El 4 podría ser un gato y el 5 una estrella de mar? ¿Qué número podría representar un pulpo? Jueguen a encontrar combinaciones de criaturas que sumen el número favorito de tu hijo/a. ¿Tu hijo/a puede encontrar más de una manera para hacerlo?

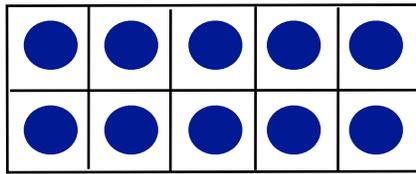
Exploren diferentes combinaciones de criaturas que sumen 10. Dale tiempo a tu hijo/a para que dibuje combinaciones de 10 utilizando los personajes del libro o animales de su propia elección. Pídele que comparta contigo sus resultados. Hablen de las distintas maneras en que tu hijo/a llegó al 10. ¿Cuál de esas maneras requiere más criaturas? Incentiva a tu hijo/a a encontrar todas las maneras exactas en que dos de las criaturas del libro pueden combinarse para llegar al 10. Refuerza la idea de que a menudo hay muchas maneras de representar una idea matemática y muchos enfoques y soluciones diferentes.

Después de leer el libro con tu hijo/a, pregúntale si hay una brecha en los números que aparecen en el libro. Puede que tu hijo/a se haya dado cuenta de que el libro salta del 10 al 20. Si tu hijo/a no está familiarizado con los números "adolescentes" (los números del 11 al 19), escribe estos números en un papel y analícenlos juntos. Cada uno de estos números está formado por una decena (un grupo de diez unidades) y algunas unidades. Señala cada uno de los números adolescentes y digan sus nombres juntos. Incentiva a tu hijo/a a que te cuente los patrones que observa en la forma de escribir y decir los números. Hablen sobre cómo cada uno de los números adolescentes tiene un valor mayor que diez.

Considera la posibilidad de hacer un cuadro de decenas: un rectángulo con diez espacios iguales, cinco arriba y cinco abajo, para explorar los números adolescentes con tu hijo/a.

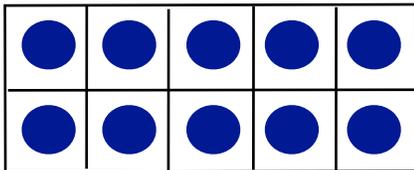


Puedes representar el número 10 con un punto o un centavo en cada uno de los espacios de esta forma:

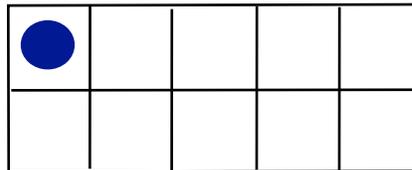


1 Decena

Forma el número 11 con diez cuadros:



1 Decena



1 Unidad

Juntos, formen los números adolescentes restantes (del 12 al 19). Incentiva a tu hijo/a a observar patrones y similitudes entre los números adolescentes. Hablen sobre cómo los nombres de los números 11, 12, 13 y 15 suenan diferente a los nombres de los otros números adolescentes.

One is a Snail Ten is a Crab también muestra cómo se pueden combinar números más pequeños para formar 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 100. Por ejemplo, en las páginas correspondientes al número 30, el lector ve que 30 puede representarse con 3 cangrejos de 10 patas o con 10 personas de 2 piernas y 1 cangrejo de 10 patas. Existen varias formas de representar cada uno de estos números. Diviértanse inventando juntos sus propios métodos.

Pregunta a tu hijo/a qué número cree que aparecerá a continuación y hablen de las combinaciones de patas de las criaturas que podrían sumar ese número. Por ejemplo, si tu hijo/a cree que el siguiente número del cuento va a ser 50, hablen de cuántos cangrejos serían, cuántos caracoles serían y busquen combinaciones de distintos animales que sumen 50.

Analicen juntos los múltiplos de 10. Escribe 10, 20, 30, 40, 50... etc. en un papel. Incentiva a tu hijo/a a buscar patrones en estos números y a idear una estrategia para enseñar a otra persona cómo saber qué número sigue al decir o escribir los múltiplos de 10. Pídele a tu hijo/a que te muestre su estrategia y te explique cómo funciona.

Pregunta a tu hijo/a qué ideas creativas tiene para representar números especiales (p. ej., un número de teléfono, una fecha de cumpleaños, etc.) utilizando las patas de las criaturas.

Nivel de edad	Fundamentos Preescolares Relacionados y Estándares Estatales de CA
Preescolar/ Kindergarten de Transición	Sentido Numérico 1.0 Los niños comienzan a comprender los números y las cantidades en su entorno diario. 1.2 Reconocer y conocer el nombre de algunos números escritos. 2.3 Comprender que, al juntar dos grupos de objetos, se forma un grupo más grande.
Kindergarten	Conteo y Cardinalidad K.CC.4. Contar para saber el número de objetos.
Primer Grado	Números y Operaciones 1.0A.6. Suma y resta hasta el 20.

