



Cómo prevenir el retroceso académico en el verano: Matemáticas Kínder a 5° Grado

Las actividades de **Kínder a 2° grado** se concentran en la comprensión fundamental de la suma y la resta. La cartelera de opciones les permite a padres y niños escoger el nivel de suma y resta que quisieran practicar. El nivel de grado que se presenta muestra en qué grado se enseñó esta destreza,

<p><u>Lanzar bolas de nieve hasta llegar a 10</u></p> <p>Haga "bolas de nieve" de papel (o como quiera) y colóquelas en una cubeta en un extremo del salón. El juego comienza pidiendo a los niños que lancen las bolas de nieve hacia otra cubeta hasta que lleguen a 10 (o cualquier otro número). Luego, aumente el desafío colocando algunas de las bolas de nieve en cada cubeta y permita que los niños encuentren cuántas más necesitan lanzar para llegar a 10 en cada cubeta.</p> <p>(Kínder)</p>	<p><u>Verdadero o falso</u></p> <p>Escriba ecuaciones en diferentes tarjetas o notas autoadherentes. Algunas de las ecuaciones deben ser verdaderas y otras deben ser falsas. Pídale a su niño que clasifique las ecuaciones en pilas de verdaderas y de falsas. Pídale que justifique sus respuestas.</p> <p>Ejemplos: $8 = 4 + 5$ $17 - 10 = 7$ $9 + 6 = 0 + 14$</p> <table border="1" data-bbox="581 1024 1050 1129"> <thead> <tr> <th>Verdadero</th> <th>Falso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>(1°)</p>	Verdadero	Falso			<p><u>¿Está por encima o por debajo?</u></p> <p>Escoja un número meta. Presente a los niños problemas de suma o resta y pídeles que determinen si está por encima o por debajo del número meta sin resolver el problema. Pida al niño que explique cómo sabe la respuesta para cada problema. Luego, pídale que haga el cálculo y pruebe que su respuesta es correcta. Cambie el número meta y la operación en cada ronda.</p> <p>Ejemplo: Meta 200 $37 + 15 + 75$ (¿por encima o por debajo de 200?)</p> <p>(2°)</p>
Verdadero	Falso					
<p><u>Cara o cruz</u></p> <p>En esta actividad se les pide a los niños que llenen un vaso plástico con 10 centavos. Sacuda el vaso y eche los centavos sobre la mesa. El niño debe determinar cuántas monedas cayeron en cara y cuántas en cruz. Pueden registrar sus respuestas con dibujos o ecuaciones. Los niños deben mezclar y lanzar las monedas varias veces para mostrar diferentes pares de números que sumen 10. Puede repetir esta actividad con diferentes números meta y monedas.</p> <p>(Kínder)</p>	<p><u>Alcánzalo sumando o restando</u></p> <p>Utilizando un naipe (cartas de figuras = 10, ases = 1 u 11) cada jugador voltea dos cartas y las suma. El jugador con la respuesta más alta se gana todas las cartas. En Alcánzalo restando, cada jugador voltea dos cartas y resta el número menor del mayor. El jugador con la respuesta más baja se gana todas las cartas. Continúe el juego hasta usar todas las cartas del naipe.</p> <p>(1°)</p>	<p><u>Más cercano a 500</u></p> <p>Utilizando un naipe de cartas (el as vale 1, el 10 vale 0) o dígitos hechos en casa del 0 al 9, voltee 6 dígitos y seleccione 5 para crear un problema de suma y buscar una respuesta que esté lo más cerca posible de 500 sin pasarse. Practique la resta tratando de buscar la respuesta más cercana a 0. Pídale al niño que escriba un problema de uno o dos pasos que concuerde con las ecuaciones creadas,</p> <p>(2°)</p>				



Las actividades de **3° a 5° grado** se concentran en la comprensión de la multiplicación y la división. La cartelera de opciones les permite a padres y niños escoger el nivel de multiplicación y división que quisieran practicar. El nivel de grado que se presenta muestra en qué grado se enseñó esta destreza.

<p><u>Mantener el factor fijo</u> Para darle un giro al juego de cartas tradicional, saque los reyes y las jotas (el as = 1, la reina = 0). Identifique el factor (número) y saque una carta con ese número boca arriba en el centro. Los jugadores dividen el resto de las cartas equitativamente y las colocan boca abajo. Todos los jugadores voltean las cartas boca arriba a la vez y las multiplican por el factor que está en el centro. El ganador será el jugador que diga la oración completa de multiplicación correctamente y tenga la respuesta más alta. Continúe el juego hasta usar todas las cartas del naipe. Cambie el factor fijo en cada juego.</p> <p>(3°).</p>	<p><u>Pelota de baloncesto más alta o más baja</u> Etiquete dos canastas como "más alta" y "más baja". Muéstreles a los estudiantes de 4° grado un problema matemático de multiplicación o división.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo: 73×18 <p>Escriba el problema que podría usarse para estimar el resultado en diferentes hojas de un cuaderno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo: 70×20, 75×10, 73×15, 75×20 <p>El niño debe predecir si las respuestas estimadas son "más altas" o "más bajas" que el problema original. Luego, los estudiantes formarán pelotas con el papel y la lanzarán a la canasta que concuerde con las predicciones. Se otorgarán puntos por las respuestas correctas y la justificación.</p> <p>(4°)</p>	<p><u>Planifique un viaje familiar por carretera</u> Usted y su familia desean realizar un viaje por carretera de una semana. Indíquelo a su niño los parámetros para el viaje y permita que calcule el costo total, del viaje. Debe calcular la cantidad total de gasolina, el costo de hospedaje y cualquier actividad de turismo.</p> <p>Entréguele recursos (como folletos en línea, millas por galón del carro de la familia, etc.) para que determine el costo total. En este problema se suma o resta a nivel de decimales y se multiplica o divide con varios números.</p> <p>(5°)</p>
<p><u>Salpicado de números</u> Esta actividad al aire libre requiere tiza para aceras y globos de agua. Con la tiza para aceras, dibuje círculos y escriba respuestas a alguna operación o práctica matemática. Para 3° grado pueden ser operaciones de multiplicación y división. Diga la ecuación en voz alta y pídale al niño que lance un globo de agua hacia la respuesta correcta.</p> <p>(3°)</p>	<p><u>Diseño y construya un juego de matemáticas</u> Pídale a su niño que escoja su concepto matemático favorito o el que se le haya más difícil este año. Permítale al niño que diseñe y construya un juego matemático de mesa, de cartas o al aire libre para reforzar ese concepto. Júzguelo en familia. Si su niño acaba de culminar 4° grado, anímelo a usar multiplicaciones y divisiones de varios dígitos.</p> <p>(4°)</p>	<p><u>Cocinando con fracciones</u> Cuando se sigue una receta hay que medir los ingredientes. Si está cocinando, pídale al niño que lo ayude a determinar las cantidades fraccionadas para distintas recetas. Anímelo a multiplicar o dividir (fracciones unitarias por un entero) cantidades fraccionarias en función de las raciones necesarias.</p> <p>(5°)</p>