

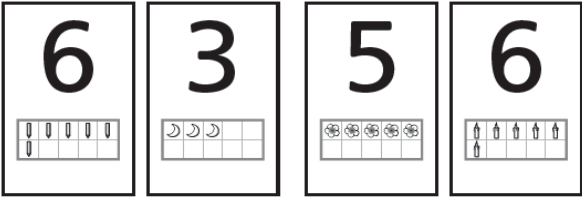
Matemáticas en Casa

Actividades de Suma y Resta para los Grados K a 4

¿Cómo resolviste eso? Para todas las actividades enumeradas a continuación, así como el trabajo que el maestro de su hijo(a) puede asignar, pídale a su hijo(a) que le diga cómo está pensando sumar y restar. Si sus estrategias no le son familiares, escuche atentamente la explicación de su hijo(a); incluso podría ensayar sus enfoques para resolver un problema o dos usted mismo. ¡Deje que su hijo(a) sea el maestro! Al explicar su pensamiento, los estudiantes aumentan su comprensión de la suma y la resta.

Actividades de Kindergarten

Doble Comparación. Necesitará una baraja de tarjetas sin los comodines. Cada jugador obtiene la mitad de la pila. Ambos jugadores dan la vuelta a sus dos primeras tarjetas, y la persona con total más grande dice “¡Yo!” y toma las tarjetas. El juego termina cuando no quedan más tarjetas boca abajo. Asegúrese de pedirle a su hijo(a) que le explique cómo sabe cual número es mayor. Puede que se sorprenda, aunque muchos niños cuentan o suman los dos números para encontrar y comparar los totales, algunos niños no lo hacen. En cambio, razonan sobre los números. También puede jugar este juego en línea. [Doble Comparación](#).



“Tengo 6 y 3. Tú tienes 5 y 6. Ambos tenemos 6, así que tienes más porque 5 es más que 3.”

Resolver problemas-cuento. Encuentre formas de inventarse problemas sobre combinar (sumar) y separar (restar) pequeñas cantidades usando situaciones comunes. Por ejemplo: “*Si Juan quiere 3 tacos y María quiere 4, ¿cuántos tacos necesito hacer?*” Anime a su hijo(a) a explicar cómo resuelven estos cuentos. La mayoría de los niños de kindergarten cuentan de uno en uno. Algunos pueden contar hacia adelante (o hacia atrás) o “simplemente saben” algunas combinaciones de números.

Actividades de Grado 1

¿Cuántos Escondo? Coloque 10 objetos pequeños como botones o monedas de un centavo y pídale a su hijo(a) que los cuente. Luego, mientras su hijo(a) se tapa los ojos, esconda algunos de los objetos. Muéstrole a su hijo(a) los objetos que no están ocultos y pregúntele: "*¿Cuántos escondo?*" Anime a su hijo(a) a explicar su pensamiento. Después de jugar algunas rondas, puede cambiar el número total (de 6 a 12 en total) y comenzar de nuevo. También puede jugar este juego en línea. [¿Cuántos Escondo?](#)

Pescar Diez. Necesitará una baraja de tarjetas sin los comodines. El objetivo del juego es hallar pares de tarjetas de números que formen 10. Reparta 5 cartas a cada jugador. Deje el resto en una pila. Cualquier jugador que pueda hacer 10 con 2 de sus cartas las deja a un lado y escoge 2 más. Luego, se turnan para pedirse una tarjeta. Por ejemplo, si tiene un 3, puede preguntarle a su hijo(a): "*¿Tienes un 7?*" Si obtiene un 7, haga un par y bájelo. Luego escoja una nueva tarjeta de la baraja. Si su hijo(a) no le da un 7, debe "*pescar*" y escoger una tarjeta nueva de la pila. Su turno se termina cuando no pueda hacer un 10. (También jugaremos este juego en la escuela para que su hijo(a) pueda enseñarle). Además, puede jugar este juego en línea. [Pescar Diez.](#)

Resolver Problemas de Suma y Resta. Busque oportunidades para inventar y resolver problemas-cuento con su hijo(a) que incluyan combinar dos cantidades o quitar una cantidad a otra. Por ejemplo, "*Veo 4 autos grises y 3 autos negros en el estacionamiento. ¿Cuántos autos hay en el estacionamiento?*" O: "*Tengo 10 centavos en mi bolsillo. Si te doy 3 de ellos, ¿cuántos centavos me quedarán?*" Anime a su hijo(a) a volver a contar el problema en sus propias palabras y le explique su estrategia para resolverlo.

Actividades de Grado 2

Monedas. Su hijo(a) puede examinar monedas y hablar con usted sobre lo que nota. Hágales preguntas como: "*¿Cómo se llama esta moneda?*", "*¿Puedes encontrar una moneda de 25¢?*" Y "*¿Cuántos centavos vale cada moneda?*" También puede comentar preguntas como: "*Aquí hay dos monedas de diez centavos. ¿Cuántos centavos hay? ... ¿Puedes hallar otra manera de formar 20¢?*" o "*Intercambiemos monedas. Te daré 2 monedas de 5¢ por una de 10¢.*"



Formar un Dólar. Examine algunas monedas y pídale a su hijo(a) que hable de cada una. Comenten a cuántas monedas de 1¢, 5¢, 10¢ y 25¢ equivale un dólar. Encuentren maneras de formar un dólar con diferentes combinaciones de monedas. Hablen sobre equivalencias: *“Aquí tenemos 4 monedas de 25¢. ¿Cuánto dinero hay? ¿Puedes hallar otra manera de formar un dólar? O “Tengo 7 monedas de 10¢. ¿Cuánto más necesito para completar un dólar?”* También puede jugar este juego en línea. [Formar un Dólar](#).

Gastar \$1.00. Necesitará una colección de monedas y dos dados. Cada persona toma \$1.00 en monedas. Túrnense para lanzar los dados y luego restar esa cantidad (en centavos) de un dólar. Después de cada turno, el jugador dice cuánto dinero les queda. El juego termina cuando los jugadores no tienen más dinero. También puede jugar este juego en línea. [Gastar \\$1.00](#).

Problemas de \$ 1.00. Plantee problemas para restar una cantidad de \$1.00. Por ejemplo. *“Si tienes \$ 1.00 y compras una pegatina por 55 ¢, ¿cuánto dinero te quedará?”* Anime a su hijo(a) a usar monedas para resolver el problema y a crear problemas similares para que usted los resuelva.

Resolver problemas de suma y resta. Busque situaciones para sumar y restar números de 2 y 3 dígitos en casa, tales como:

- Hay 36 arándanos azules en un recipiente y 28 fresas en otro. ¿Cuántas frutas hay en total?
- Si tienes 250 monedas de 1¢ en tu alcancía y le das 120 a un amigo, ¿cuántas monedas de 1¢ te quedan?

Tenga a mano lápiz y papel y pídale a su hijo(a) que le explique cómo está resolviendo los problemas. Anime a su hijo(a) a crear problemas para que usted los resuelva.

Actividades de Grado 3

Recolectar 1,000 Juntos, usted y su hijo(a) pueden juntar 1,000 unidades del mismo objeto pequeño para ver cómo es una colección de exactamente 1,000 objetos (como piedritas, clips para pan, tapas de envases de un galón de leche o palitos de paletas de helado). A medida que reúnan los objetos, organícenlos en grupos de 10 y grupos de 100 para llevar la cuenta. Antes de empezar, estimen

cuánto tiempo les tomará reunir 1,000 objetos y cuánto espacio creen que ocuparán. A medida que su colección crezca, pueden ajustar sus estimaciones basados en cuánto tiempo les ha tomado hasta el momento o cuánto espacio ocupan varios cientos de unidades del objeto.

Entender Números Grandes. Junto con su hijo(a), busquen números grandes en el periódico, en paquetes, en carteles y en su casa y su vecindario. Hablen sobre los números. Por ejemplo: "¿Cuánto costaría este televisor si obtuvieras un descuento de \$ 200?"



Cerca del 100 Pueden jugar [Cerca del 100](#) en línea, lo que implica formar pares de números que, al sumarlos, den un total que esté cerca de 100.

Actividades de Grado 4

Entender Números Grandes. Junto con su hijo(a), busquen números grandes en el periódico, en paquetes, en carteles y en su casa y su vecindario. Hablen y hagan preguntas sobre los números. Puede preguntar: "¿Cuánto costaría el carro si el vendedor nos ofrece un descuento de \$ 2,500?"



Cerca del 1,000 Pueden jugar [Cerca del 1,000](#) en línea, que consta en formar dos números que, al sumarlos, den un total que esté cerca del 1,000.