

Lección 30

Objetivo: Crear portadas de carpetas para el trabajo que se llevará a casa y que ilustra el aprendizaje del año.

Nombre _____

Fecha _____

Completa una actividad de matemáticas todos los días. Colorea la casilla por cada día que hagas tu actividad sugerida.

Repaso de matemáticas para el verano: Semanas 1-5

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1	Cuenta del 87 al 120 y hacia atrás.	Juega a sumar con las tarjetas.	Usa tus piezas Tangram para hacer una imagen del 4 de julio.	Usa decenas y unidades para dibujar el 76.	Completa un Sprint.
Semana 2	Haz sentadillas mientras cuentas. Cuenta del 45 al 60 y hacia atrás con el Say Ten Way.	Juega a restar con las tarjetas.	Haz una gráfica de los tipos de frutas en tu cocina. ¿Qué averiguaste con tu gráfica?	Resuelve $36 + 57$. Dibuja una imagen para mostrar tu razonamiento.	Completa un Sprint.
Semana 3	Escribe los números del 37 hasta donde puedas en un minuto, mientras cuentas susurrando el Say Ten Way.	Juega a tiro al blanco o Shake Those Disks para 9 y 10.	Mide una mesa con cucharas y luego con tenedores. ¿De cuál necesitaste más? ¿Por qué?	Usa monedas reales o dibuja monedas para mostrar tantas maneras de hacer 25 centavos como puedas.	Completa un Sprint.
Semana 4	Haz saltos de tijera mientras cuentas de diez en diez hasta 120 y luego de regreso a 0.	Juega Race and Roll Addition o a sumar con tarjetas.	Sal y busca objetos con diferentes formas. Encuentra tantos rectángulos o prismas rectangulares como puedas.	Usa decenas y unidades para dibujar el 45 y 54. Encierra con un círculo el número más grande.	Completa un Sprint.
Semana 5	Escribe los números del 75 al 120.	Juega Race and Roll Subtraction o a restar con tarjetas.	Mida la ruta del baño a tu habitación. Camina con un pie detrás del otro y cuenta tus pasos.	Añade 5 decenas a 23. Añade 2. ¿Qué número obtuviste?	Completa un Sprint.

Nombre _____

Fecha _____

Completa una actividad de matemáticas todos los días. Colorea la casilla por cada día que hagas tu actividad sugerida.

Repaso de matemáticas para el verano: Semanas 6-10

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 6	Cuenta de uno en uno del 112 al 82. Luego cuenta del 82 al 112.	Juega Missing Part para 7.	Escribe un problema para $9 + 4$.	Resuelve $64 + 38$. Dibuja una imagen para mostrar tu razonamiento.	Completa un set de práctica de fluidez básica.
Semana 7	Haz sentadillas mientras cuentas. Cuenta hacia atrás del 99 al 75 con el Say Ten Way.	Juega Race and Roll Addition o a sumar con tarjetas.	Haz gráfica con los colores de todos sus pantaloncillos. ¿Qué averiguaste con tu gráfica?	Dibuja 14 centavos usando dimes y pennies. Dibuja 10 más. ¿Cuántas monedas usaste?	Completa un set de práctica de fluidez básica.
Semana 8	Escribe los números del 116 hacia atrás hasta donde puedas en un minuto.	Juega Missing Part para 8.	Escribe un problema para $7 + \underline{\quad} = 12$.	Usa decenas y unidades para dibujar el 76. Dibuja dimes y pennies para mostrar 59 centavos.	Completa un set de práctica de fluidez básica.
Semana 9	Haz saltos de tijera mientras cuentas de diez en diez del 9 al 119 y luego de regreso a 0.	Juega Race and Roll Subtraction o a restar con tarjetas.	Sal y busca objetos con diferentes formas. Encuentra tantos círculos o esferas como puedas.	Usa decenas y unidades para dibujar el 89 y 84. Encierra con un círculo el número que sea menor.	Completa un set de práctica de fluidez básica.
Semana 10	Escribe los números del 82 hasta donde puedas en un minuto, mientras cuentas susurrando el Say Ten Way.	Juega a tiro al blanco o Shake Those Disks para 6 y 7.	Mide los pasos de tu habitación a la cocina, caminando con un pie detrás del otro, y luego pide a un miembro de la familia que haga lo mismo. Compara.	Resuelve $47 + 24$. Dibuja una imagen para mostrar tu razonamiento.	Completa un set de práctica de fluidez básica.

Juega a sumar (o restar) con las tarjetas.

Materiales: 2 sets de tarjetas numéricas 0–10

- Revuelve las tarjetas y colócalas cara abajo entre los dos jugadores.
- Cada jugador voltea dos tarjetas y suma o resta el número más pequeño del más grande.
- El jugador con la suma más grande o la diferencia más pequeña se queda con las tarjetas jugadas por ambos jugadores en esa ronda.
- Si las diferencias son iguales, las tarjetas se dejan de lado y el ganador de la próxima ronda se queda con las tarjetas de las dos rondas.
- El jugador que tenga más tarjetas al final del juego gana.

Sprint

Materiales: Sprint (Lados A y B)

- Haz tantos problemas del Lado A como puedas en un minuto. Luego intenta ver si puedes mejorar tu puntuación respondiendo incluso más problemas del Lado B en un minuto.

Práctica de tiro

Materiales: 1 dado

- Selecciona un número objetivo para practicar (p. ej. 10).
- Tira el dado y di el otro número necesario para alcanzar el objetivo. Por ejemplo, si tiras un 6, di 4, porque 6 y 4 hacen diez.

Shake Those Disks

Materiales: Pennies

La cantidad de pennies necesarios depende del número que se practica. Por ejemplo, si estás practicando sumas de 10, necesitarás 10 pennies.

- Agita tus pennies y déjalos caer sobre la mesa.
- Di dos enunciados de suma que sumen las caras y los sellos. (Por ejemplo, si vez 7 caras y 3 sellos, dirías $7 + 3 = 10$ y $3 + 7 = 10$)
- Desafío: Di cuatro enunciados de suma en lugar de dos. (Por ejemplo, $10 = 7 + 3$, $10 = 3 + 7$, $7 + 3 = 10$, y $3 + 7 = 10$.)

Juega Race and Roll Addition (o Subtraction)

Materiales: 1 dado

- Ambos jugadores comienzan en 0.
- Cada uno tira un dado y dice un enunciado numérico sumando el número lanzado a su total. (Por ejemplo, si el primer lanzamiento de un jugador es 5, el jugador dice $0 + 5 = 5$)
- Siguen lanzando el dado rápidamente y diciendo enunciados numéricos hasta que alguien llegue a 20 sin pasarse. (Por ejemplo, si un jugador está en 18 y tira 5, el jugador seguiría lanzando hasta que consiga un 2.)
- El primer jugador que llegue a 20 gana.