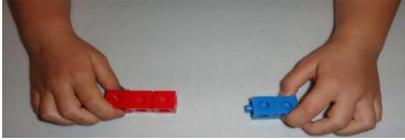


Resolver problemas

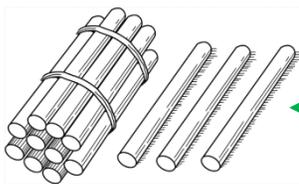
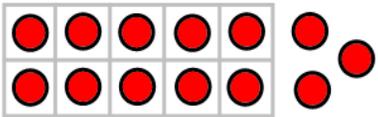
Van a resolver simples problemas de palabras. En este ejemplo usa cubos rojos y azules para entender cómo resolver el problema.



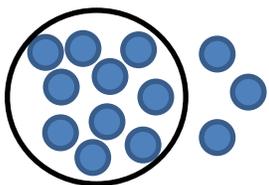
Hay un grupo de niños. Tres (3) son niñas y dos (2) son niños. ¿Cuántos niños hay en el grupo?

Trabajo con números del 11 al 19

Los números del 11 al 19 deben ser estudiados como diez unidades y unas unidades más. Los estudiantes de kínder pueden marcar esto usando un dibujo o una ecuación.



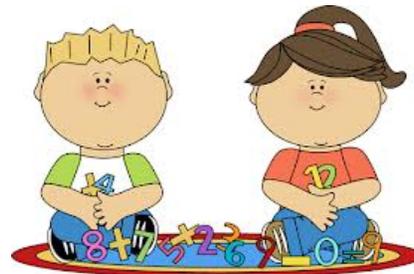
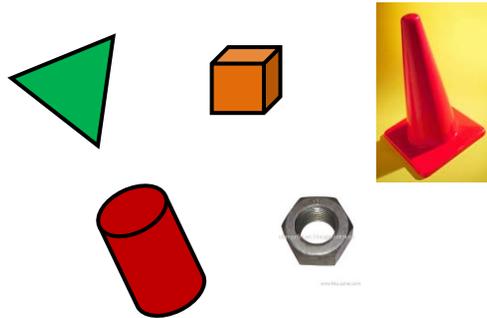
Diez unidades
y tres unidades
más



$$10 + 3 = 13$$

Geometría

Además de contar, la geometría es otra área importante para los estudiantes del kínder. Van a trabajar con figuras planas y sólidas para aprender a identificar en su ambiente figuras como cuadrados, triángulos, rectángulos, círculos, hexágonos, conos, cilindros y esferas en. Van a reconocerlas sin importar la orientación ni el tamaño.



Los niños de kínder deben ser expuestos a ecuaciones de suma y resta. Se les anima a que escriban las ecuaciones aunque no se les requiere que lo hagan.

Guía de estrategias en matemáticas para kínder

Estrategias para contar y geometría



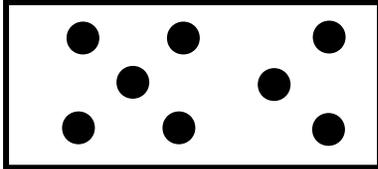
Escuelas del Condado de Cobb

Matemáticas



Estrategias para comenzar a contar

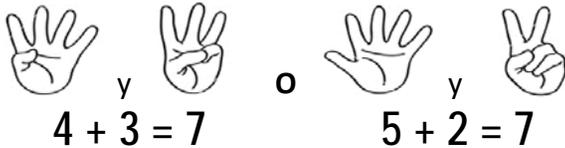
Coche de puntos



La meta es que aprendan a contar. En este ejemplo, pueden contar los primeros cinco puntos y luego los otros tres para llegar a ocho o pueden contar dos grupos de tres puntos y luego contar dos puntos más para llegar a ocho.

Matemáticas con las manos

Para completar 7

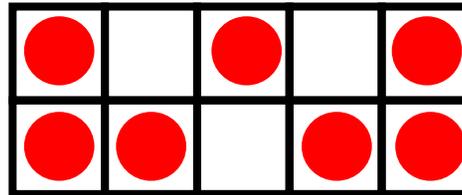


Pueden construir números usando sus dedos. Muestran diferentes combinaciones o formas de completar un número. En este ejemplo completan 7 con 4 dedos y 3 dedos o con 5 dedos y 2 dedos.

Marcos de cinco



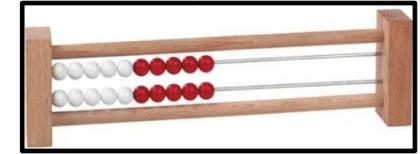
Marcos de diez



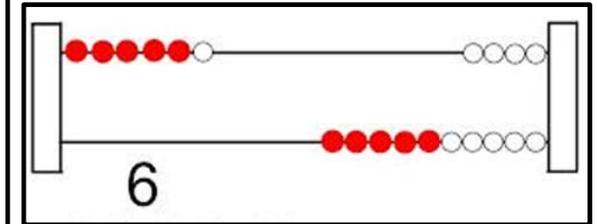
La meta es que puedan reconocer las combinaciones de puntos en patrones diferentes en marcos de cinco o de diez. El uso de estos marcos desarrolla la habilidad de reconocer grupos de objetos al instante (estimación), la fluidez y el cálculo de suma y resta. En este ejemplo, pueden ver tres puntos arriba y cuatro abajo para ser siete. También pueden ver dos grupos de tres puntos y un punto más para ser siete puntos.

Rekenrek

(Cuentas para contar)



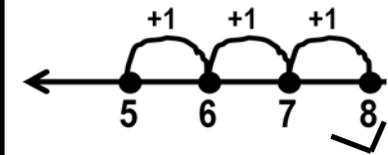
La meta es que reconozcan rápidamente la cantidad de cuentas usando su conocimiento de 5. El uso de rekenreks los anima a hacer operaciones y estimaciones de sumas y restas de una manera fluida.



En este ejemplo pueden ver que el 6 son 5 cuentas rojas y una cuenta blanca.

Para sumar

Al sumar $3 + 5$, se les pide que comiencen con el número más grande y que de ahí comiencen a contar. Esto se puede hacer con una línea, con botones, con frijoles, etc.



Comencé con 5 y añadí 3 más.

$$5 + 3 = 8$$