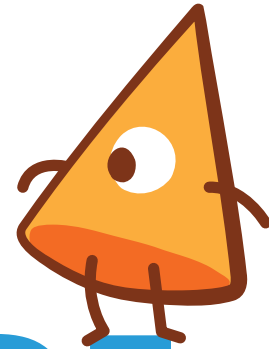




ST Math.  
Summer Immersion



# DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

---

# CON EL FOLLETO DE DISEÑO

---

*Este diario pertenece a:*

---



Grado 1

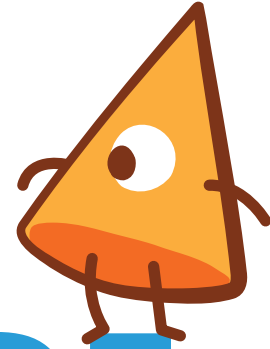
ISBN [978-1-6066-5323-4]

©2024 by MIND Education. All rights reserved.  
No part of this work may be used or reproduced  
in any manner whatsoever without the written  
permission of MIND Education.

MIND Research Institute  
5281 California Avenue, Suite 300  
Irvine, CA 92617



ST Math.  
Summer Immersion



# DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

---

# CON EL FOLLETO DE DISEÑO

---

*Este diario pertenece a:*

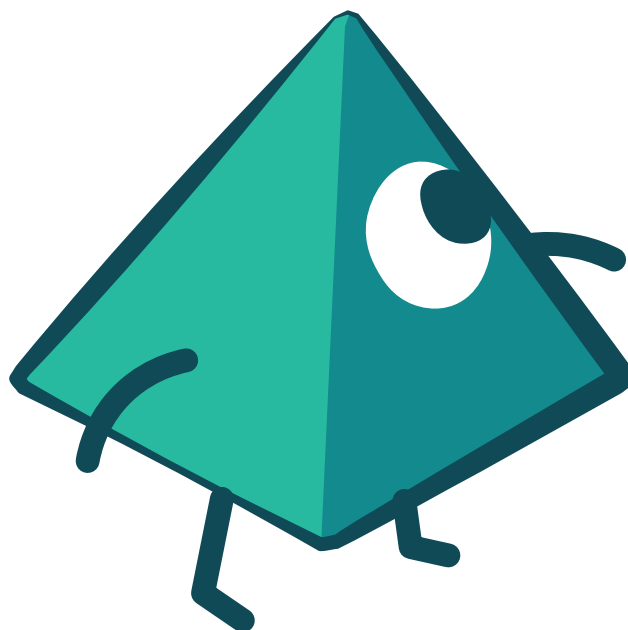
---



Grado 1

# Tabla de contenido

<b>Diario de resolución de problemas de primer grado.....</b>	<b>3</b>
Módulo 1.....	3
Módulo 2.....	9
Módulo 3.....	16
Módulo 4 .....	23
Módulo 5.....	30
 <b>Libro de diseño .....</b>	 <b>33</b>





# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Empezando mi camino de mate



¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?



## PROBLEMA DEL DÍA 1

Crea un gráfico de la clase "Conociendo nuestra clase".



color de ojos



tipo de zapato



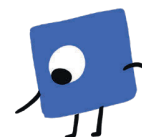
color de pelo



## PROBLEMA DEL DÍA 2

Describe la clase matemáticamente. Use marcas de conteo  para completar las tablas.

### Nuestra clase matemáticamente




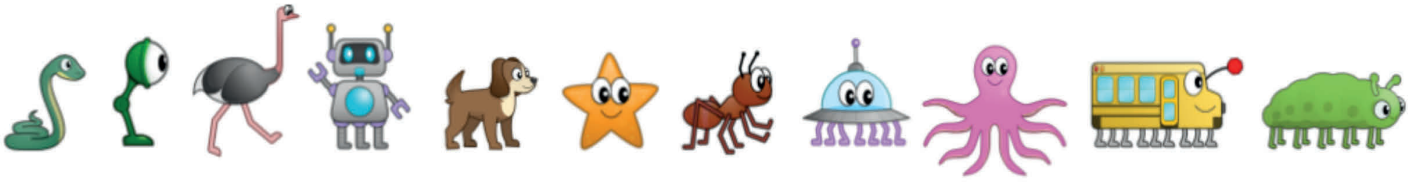
Mascotas de clase	
perro	
gato	
peces	
pájaro	





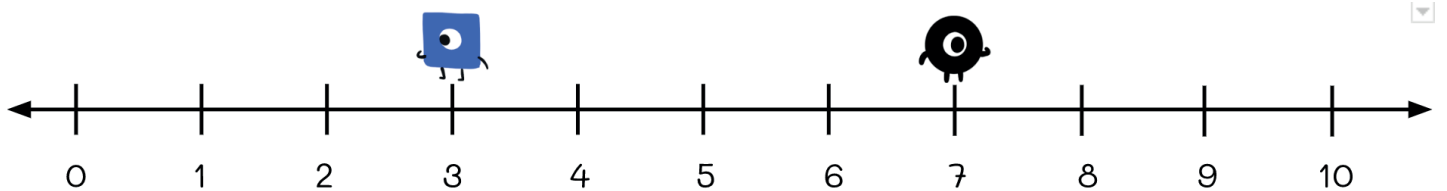
### PROBLEMA DEL DÍA 3

¿Cuales criaturas pueden usar 10  zapatos?



### PROBLEMA DEL DÍA 4

Encuentre el número que falta para completar la ecuación.



$$2 + \square = \text{black circle character}$$

$$\square + 6 = \text{black circle character}$$

$$7 - \square = \text{blue square character}$$

$$\square - 1 = \text{blue square character}$$



## Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

### Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?



Aprendí...

Tengo una pregunta...

Blank space for writing 'Aprendí...'

Blank space for writing 'Tengo una pregunta...'

Hice lo mejor que pude...

\_\_\_ ¡Lo compré!



\_\_\_ Tengo una pregunta.



\_\_\_ Necesito ayuda.



Porque...

Large blank space for writing 'Porque...'

# ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Dibuja lo que pasó.

Primero

Después

Luego

Al final



¿Qué aprendiste?



# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Empezando mi camino de mate



¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?



# PROBLEMA DEL DÍA 1

¿Cuánto quiere comer el monstruo de tarta?

$5 + 4 = \square$

$3 + \square = \square$

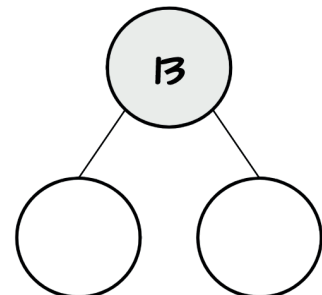
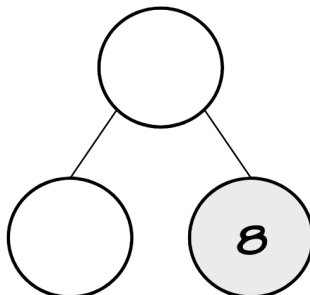
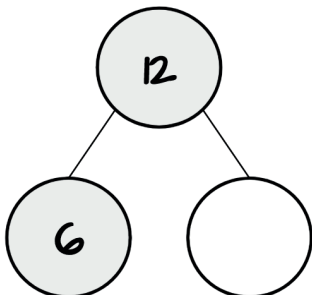
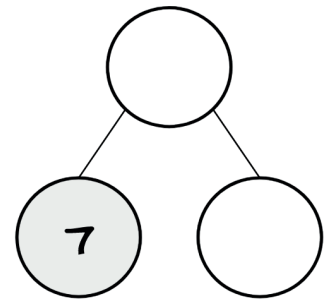
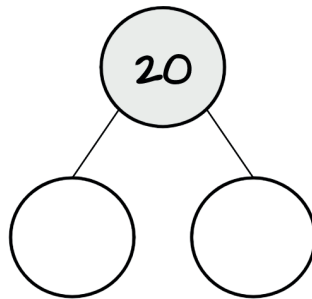
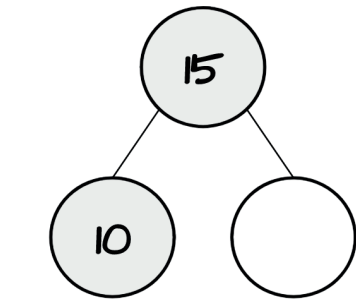
$\square + \square = \square$



# PROBLEMA DEL DÍA 2

Complete los enlaces numéricos.

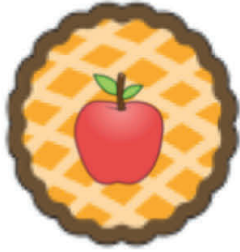
## Enlaces Numéricos



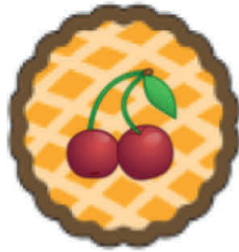


## PROBLEMA DEL DÍA 3

Hay tartas de manzana, de cerezas y de fresas. Hay 17 tartas en total.



tarta de manzanas =



tarta de cerezas =



tarta de fresas =

La mayoría de las tartas (círculo una)



## PROBLEMA DEL DÍA 4

Hay 19 carros.

Tus carros



¿Cuántos carros tienes?

Los carros de tu amigo



¿Cuántos carros tiene tus amigos?

¿Quién tiene más carros? \_\_\_\_\_

¿Cuántos tiene de más?



## Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

### Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?



Actividad de cierre

Aprendí...

Tengo una pregunta...

Blank space for writing 'Aprendí...'

Blank space for writing 'Tengo una pregunta...'



Actividad de cierre

Hice lo mejor que pude...

\_\_\_ ¡Lo compré!



\_\_\_ Tengo una pregunta.



\_\_\_ Necesito ayuda.



Porque...

Large blank space for writing 'Porque...'

# ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Dibuja lo que pasó.

Primero

Después

Luego

Al final



¿Qué aprendiste?



## ST Math Reflexiones de Rompecabezas 2

¿Qué aprendiste?



Dibuja una imagen.

Palabras matemáticas.



# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Empezando mi camino de mate



¿Qué me pregunto?

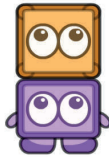
¿Que sé yo?



## PROBLEMA DEL DÍA 1

¿Cuántos bloques de criaturas hay?

Haz una pila de 8 bloques de criaturas.



Si 3 bloques de criaturas se caen, ¿cuántos quedarán?


Si vuelves a poner los 3 bloques de criaturas más 2 más, ¿cuántos bloques de altura tiene la pila?





## PROBLEMA DEL DÍA 2

Haz cuatro pulseras diferentes con 6 cuentas. Algunas cuentas son rojas, algunas cuentas son azules. Muestra la ecuación de cada pulsera.

  $\square + \square = \square$

  $\square + \square = \square$

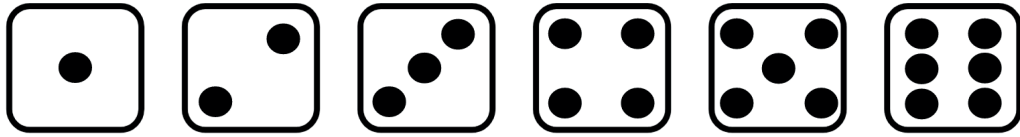
  $\square + \square = \square$

  $\square + \square = \square$



### PROBLEMA DEL DÍA 3

Use los dados a continuación.



¿Qué dados hacen 7? Completa las ecuaciones.

$$\square + \square = 7$$

$$\square + \square = 7$$

$$\square + \square + \square = 7$$



### PROBLEMA DEL DÍA 4

Resuelva.

$$\text{6 dots} + \text{5 dots} = \underline{\quad}$$

$$7 - \text{1 dot} = \underline{\quad}$$

$$\text{5 dots} + \square = 8$$

$$\text{6 dots} + \text{6 dots} = \underline{\quad}$$

$$\text{4 dots} + \text{3 dots} + \text{2 dots} = \underline{\quad}$$



# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?



Actividad de cierre

Aprendí...

Tengo una pregunta...

Blank space for writing 'Aprendí...'

Blank space for writing 'Tengo una pregunta...'



Actividad de cierre

Hice lo mejor que pude...

\_\_\_ ¡Lo compré!



\_\_\_ Tengo una pregunta.



\_\_\_ Necesito ayuda.



Porque...

Large blank space for writing 'Porque...'

# ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Dibuja lo que pasó.

Primero

Después

Luego

Al final



¿Qué aprendiste?

## ST Math Reflexiones de Rompecabezas 2

¿Qué aprendiste?



Dibuja una imagen.

Palabras matemáticas.





# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Empezando mi camino de mate



¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?



## PROBLEMA DEL DÍA 1

JiJi está jugando videojuegos.



### LA PUNTUACIÓN DE JIJI

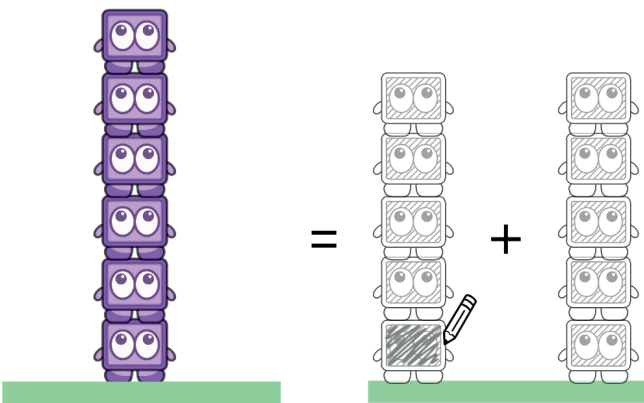
Nivel 1	ganó 16 puntos
Nivel 2	ganó 10 puntos
Nivel 3	perdió 4 puntos

¿Cuántos puntos tiene JiJi?

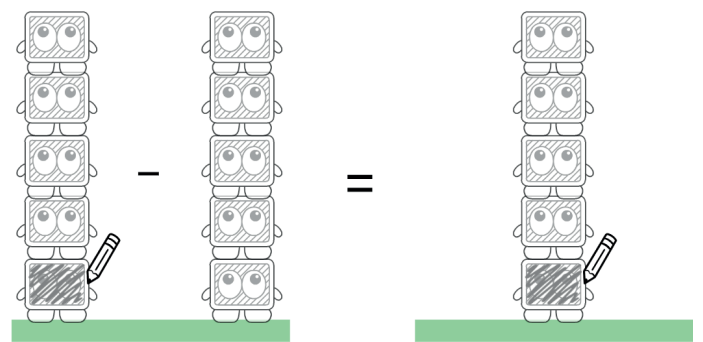


## PROBLEMA DEL DÍA 2

Coloree las criaturas para hacer una ecuación.



$$\square = \square + \square$$

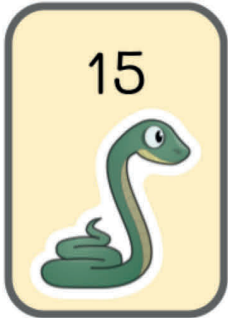
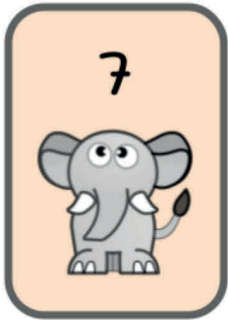


$$\square - \square = \square$$



### PROBLEMA DEL DÍA 3

Complete.



$$\text{Snake} + \text{Turtle} = \square$$

$$\text{Elephant} + \square = 15$$

$$\square - \text{Dolphin} = 7$$



### PROBLEMA DEL DÍA 4

Juego de pesca.



¿Qué dos peces harían 25?

$$\square + \square = 25$$

$$\square + \square = 25$$

¿Qué tres peces harían 25?

$$\square + \square + \square = 25$$

$$\square + \square + \square = 25$$



# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?

Aprendí...

Tengo una pregunta...

Blank space for writing.

Blank space for writing.

Hice lo mejor que pude...

\_\_\_ ¡Lo compré!



\_\_\_ Tengo una pregunta.



\_\_\_ Necesito ayuda.



Porque...

Large blank space for writing.

# ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Dibuja lo que pasó.

Primero

Después

Luego

Al final



¿Qué aprendiste?

## ST Math Reflexiones de Rompecabezas 2

¿Qué aprendiste?



Dibuja una imagen.

Palabras matemáticas.



# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Empezando mi camino de mate



¿Qué me pregunto?

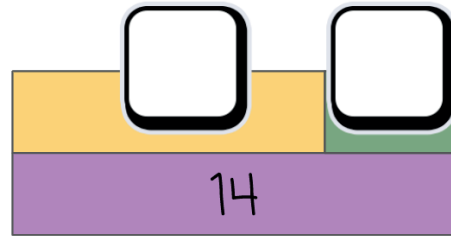
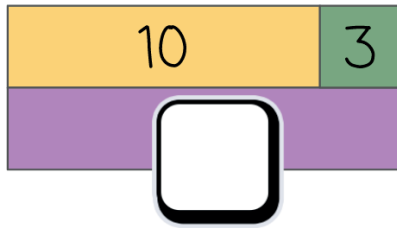
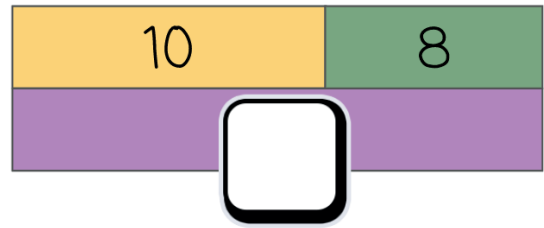
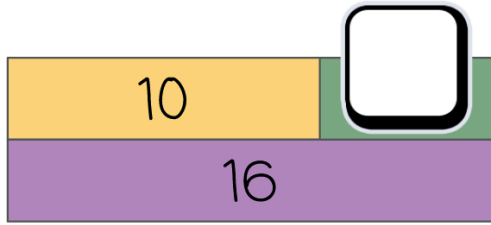
¿Que sé yo?





## PROBLEMA DEL DÍA 1

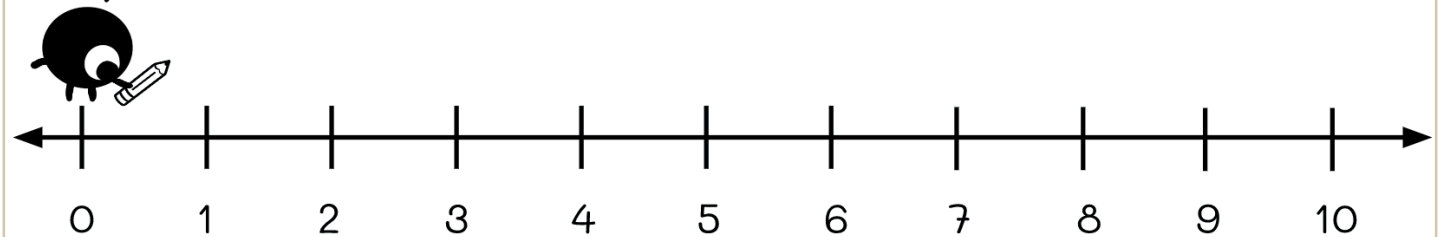
¿Cuál largo es la barra?



## PROBLEMA DEL DÍA 2

Llegando al 8 en la recta numérica.

Muéstrame todas las formas en que puedo llegar a 8 en dos saltos.





# Mi camino de razonamiento

TEMA: \_\_\_\_\_

## Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?



# PASO 1: PREGUNTAR

## JUGAR JUEGOS



### Pateador de números

Me gusta este juego porque

Escribe o dibuja las matemáticas que aprendiste en este juego

# PASO 1: PREGUNTAR



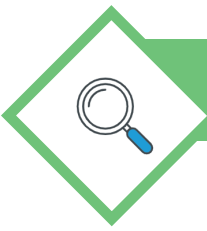
## JUGAR JUEGOS

Hacer Diez Concentración



Me gusta este juego porque

Escribe o dibuja las matemáticas que aprendiste en este juego



# PASO 2: INVESTIGAR

## JUEGOS

### Mi juego favorito

Mi juego favorito es (Pon un X al lado de tu juego favorito)

Pateador de números

Hacer diez concentración

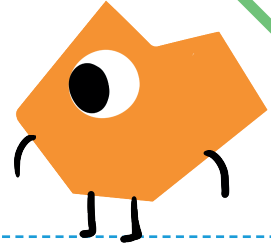
Este juego es mi favorito porque

# PASO 2: INVESTIGAR



## JUEGOS

Lo que debe tener un juego



1

2

3



# PASO 3 - IMAGINAR

## CONCEPTO MATEMÁTICO

### Idea matemática

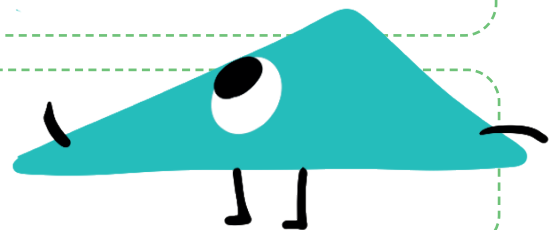
1 Nuestro concepto es

2 Escribe o dibuja para contar más sobre él

Creo que el concepto matemático fue

\_\_\_ fácil

\_\_\_ difícil



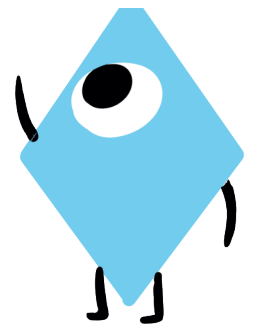
# PASO 3 - IMAGINAR



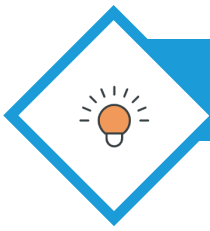
COMPARTIR

## Mis ideas

¿Qué ideas tienes para tu juego? Escribe o dibuja sobre ellas.

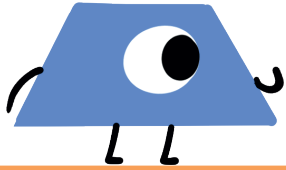






# PASO 3: IMAGINAR

## EL PLAN DEL JUEGO



### Nuestro Juego

El juego que estamos haciendo es

Elegimos este juego porque

# PASO 3: IMAGINAR



## LAS REGLAS DEL JUEGO

### Las reglas

Describe cómo se juega el gato

Empty box for describing the rules of the game.

Mi nueva regla es

Empty box for describing a new rule.

Mi nueva regla hizo el juego (circule uno)





# PASO 4: PLANIFICAR

## HACIENDO UN DISEÑO.

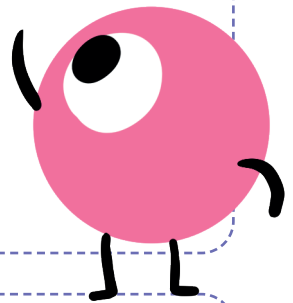
### La planificación

1 Nuestro juego se llama

2 Número de jugadores

3 Cosas que necesitamos para construir nuestro juego

4 Personas de mi equipo



# PASO 4: PLANIFICAR



## HACIENDO UN DISEÑO

### Reglas de tu juego

**1** Describe cómo juegas tu juego

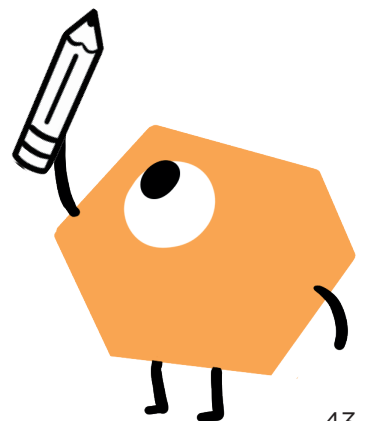
**2** Ganas nuestro juego por

**3** Da un ejemplo de las matemáticas en tu juego



## PASO 4: PLANIFICAR

HAZ UN DIBUJO DE TU TABLERO DE JUEGO



# PASO 5: CREAR

## TRABAJANDO JUNTOS



### Mi trabajo

Ayudaré a construir el juego por

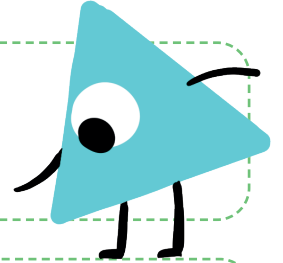
Lo que necesito para hacer mi trabajo



# PASO 6: PROBAR

## REVISAR MI JUEGO

### QUÉ PIENSAN LAS DEMÁS



1 ¿Las reglas del juego eran fáciles de entender?

\_\_\_ sí

\_\_\_ no

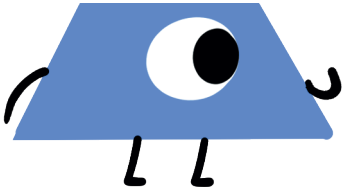
2 Explica por qué

3 Una cosa que quiero cambiar es

# PASO 7: MEJORAR



## REFLEXIONANDO SOBRE EL JUEGO



### REVISAR EL JUEGO

*Para diseñadores de juegos*

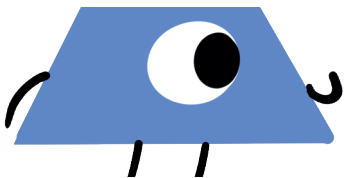
- 1 Mejoraré mi juego por
- 2 Esto hace que mi juego sea mejor porque
- 3 Algo que aprendí probando mi juego es





# PRESENTANDO TU JUEGO

DIBUJA UN CARTEL SOBRE TU JUEGO



# PROCESO DE DISEÑO





**ST Math® Summer Immersion provides students in grades K-5 with an opportunity to accelerate math learning during the summer months. Students experience engaging and fun puzzles, lessons, and projects that focus on grade-level development of content knowledge, reasoning skills, and growth mindset.**

ISBN 978-1-60-665323-4



9 781606 653234 >