



ST Math.
Summer Immersion



DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CON EL FOLLETO DE DISEÑO

Este diario pertenece a:



Grado K

ISBN [978-1-6066-5316-6]

©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

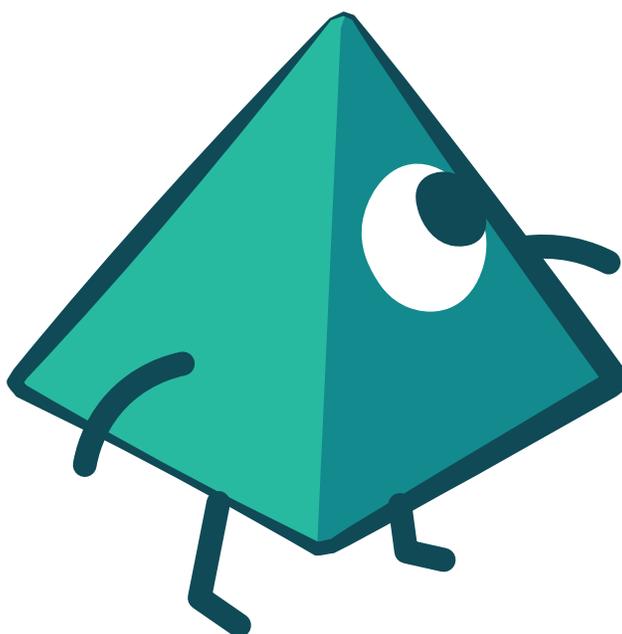
Este diario pertenece a:



Grado K

Tabla de contenido

Diario de resolución de problemas de grado K.....	3
Módulo 1.....	3
Módulo 2.....	9
Módulo 3.....	16
Módulo 4	23
Módulo 5.....	30
 Libro de diseño	 33





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



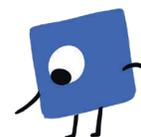
color de pelo



PROBLEMA DEL DÍA 2

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

Nuestra clase matemáticamente



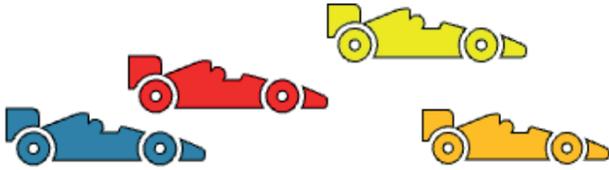
Mascotas de clase	
perro	
gato	
peces	
pájaro	



PROBLEMA DEL DÍA 3

Juegos de carros

Los carros de JiJi's



¿Cuántos carros
tiene JiJi?

Los carros de Paco



¿Cuántos carros tiene
tu amigo?

¿Cuántos carros debe JiJi darle a Paco para
que tengan el mismo número de carros?



PROBLEMA DEL DÍA 4

Las Gominolas



Yo tengo gominolas.



Mi amigo tiene gominolas.

Use estas gominolas para mostrar cómo cada amigo podría tener la misma cantidad. Haz un dibujo para mostrar tu pensamiento.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?

Aprendí...

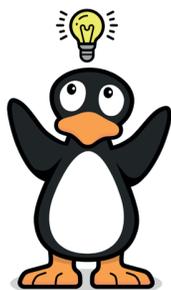
Tengo una pregunta...

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?



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Empezando mi camino de mate



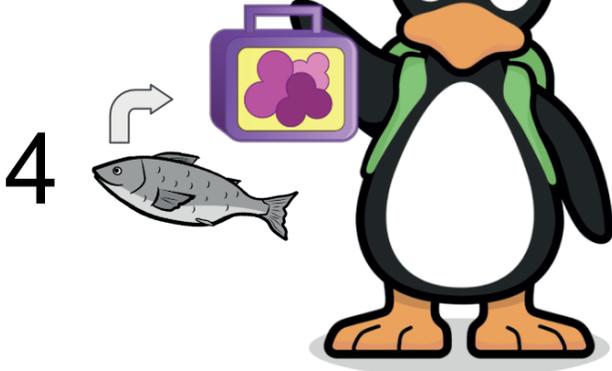
¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?

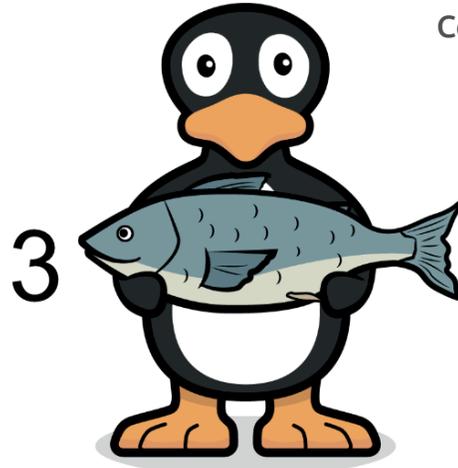


PROBLEMA DEL DÍA 1

Almuerzo de Jiji



Cena de Jiji

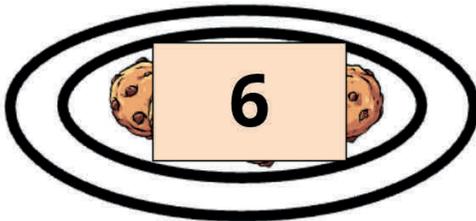


¿Cuántos peces comió Jiji en total?



PROBLEMA DEL DÍA 2

Había 6 galletas en el plato y 2 galletas en la bolsa.

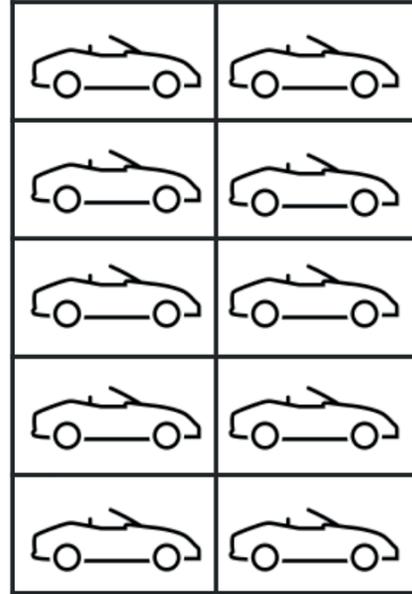
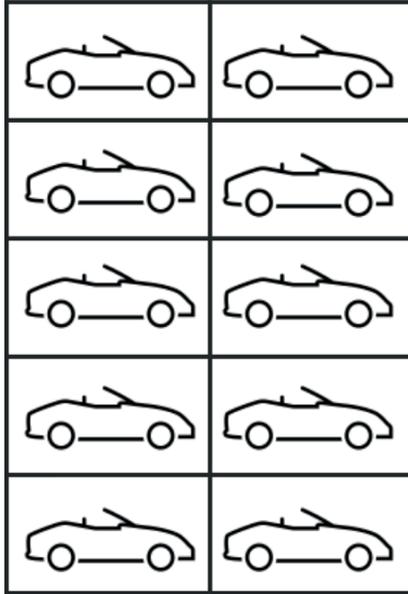


¿Cuántas galletas hay en total?



PROBLEMA DEL DÍA 3

Juan tenía 10 carros de juguete en una caja. Algunos eran rojos y otros eran azules. ¿Cuántos podrían ser rojos y cuántos podrían ser azules? Colorea los carros para mostrar dos formas diferentes en que podría tener 10 carros de juguete.



PROBLEMA DEL DÍA 4

Escribe una oración numérica para cada caja de carro de juguete que hayas coloreado en la imagen de arriba.



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

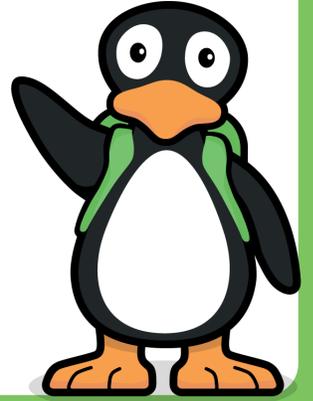
Al final



¿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

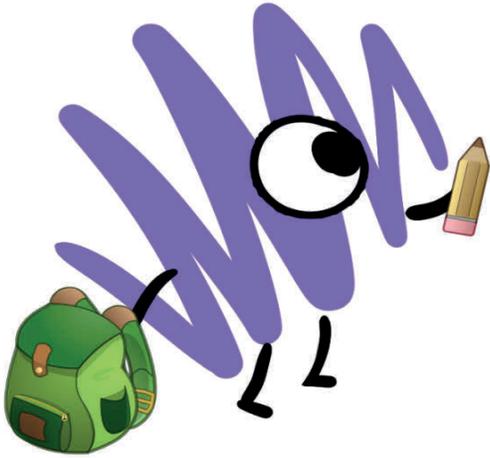


¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?



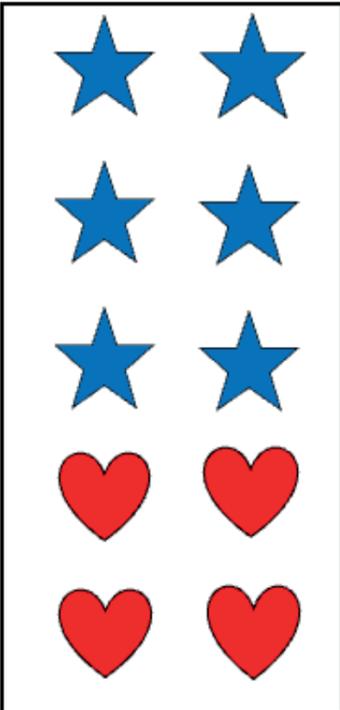
PROBLEMA DEL DÍA 1



Scribbles tenía 7  en su . Le dio a su amiga algunos . Le quedan 5 . ¿Cuántos  le dio a su amiga?



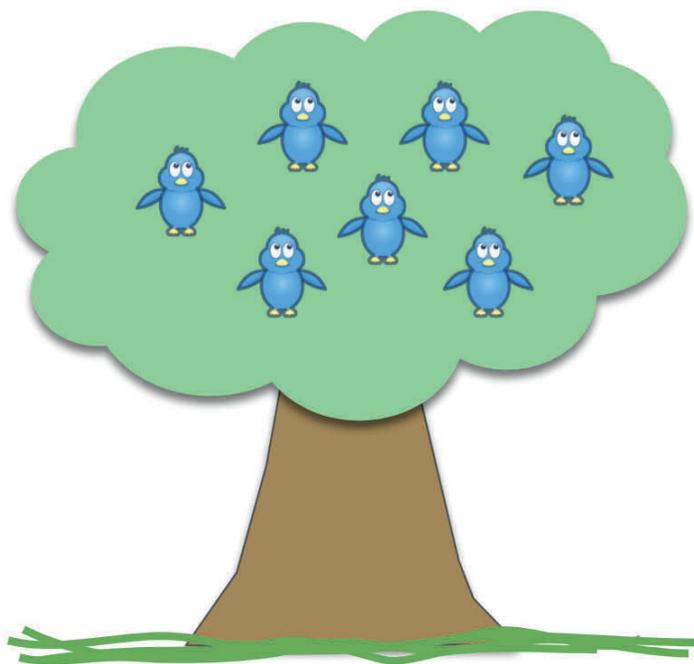
PROBLEMA DEL DÍA 2



Greg tiene 10 pegatinas. Puso 1 pegatina de  en su mochila y 3 pegatinas  en su caja de lápices. ¿Cuántas pegatinas le quedan?



PROBLEMA DEL DÍA 3



Hay 7  en el . Si 3  vuelan, ¿cuántos  quedaron en el ?



PROBLEMA DEL DÍA 4



Mio horneó 8  galletas. Ella comió un poco y algunos quedaron en la bandeja. ¿Cuántos  se comió?



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?



Aprendí...

Blank space for writing.

Tengo una pregunta...

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



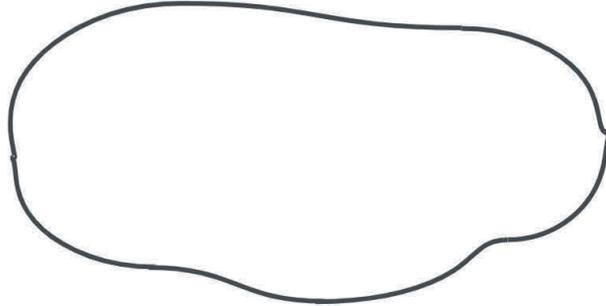
¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?

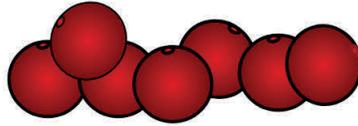


PROBLEMA DEL DÍA 1

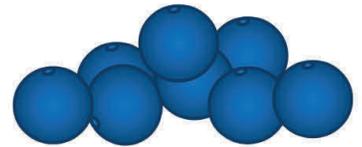
Dibuja una pulsera con 3 cuentas rojas y 2 cuentas azules. ¿Cuántas cuentas blancas necesitas agregar para hacer 10 cuentas? Dibuja las cuentas blancas.



cuentas blancas



cuentas rojas

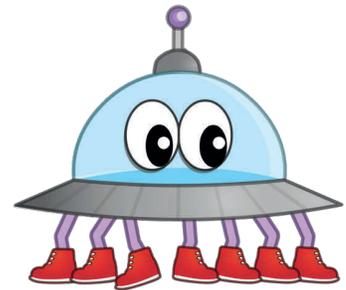


cuentas azules



PROBLEMA DEL DÍA 2

Muéstrale a la nave extraterrestre todas las formas de hacer 7.



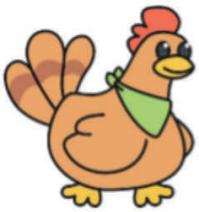


PROBLEMA DEL DÍA 3

Hay 8 bizcochitos. Algunos tienen glaseado rosa y otros tienen glaseado amarillo. ¿Cuántos son rosados y cuántos son amarillos?



PROBLEMA DEL DÍA 4



gallinas

Un granjero cuenta 10 pies. ¿Cuántas gallinas y cuántas ovejas contó el granjero?



ovejas



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

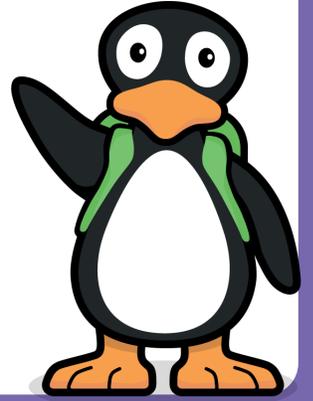
Al final



¿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



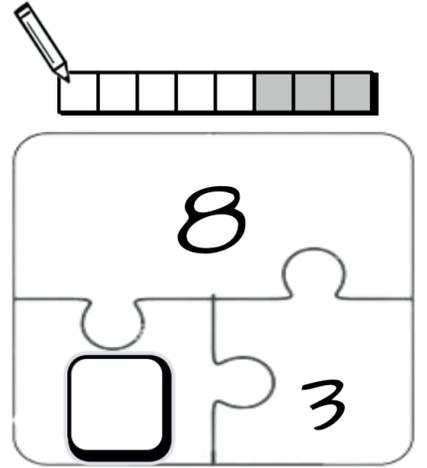
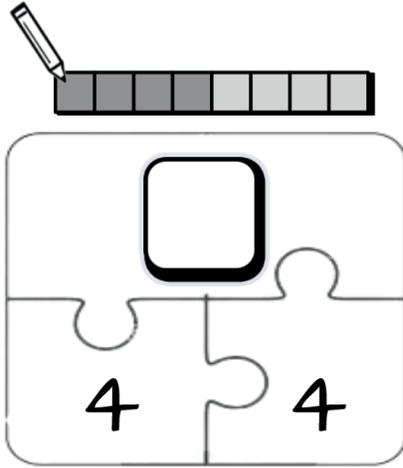
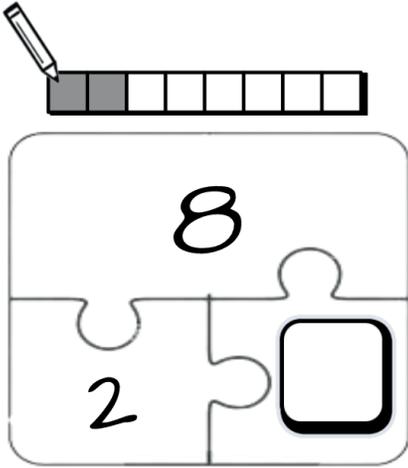
¿Qué me pregunto?

¿Que sé yo?



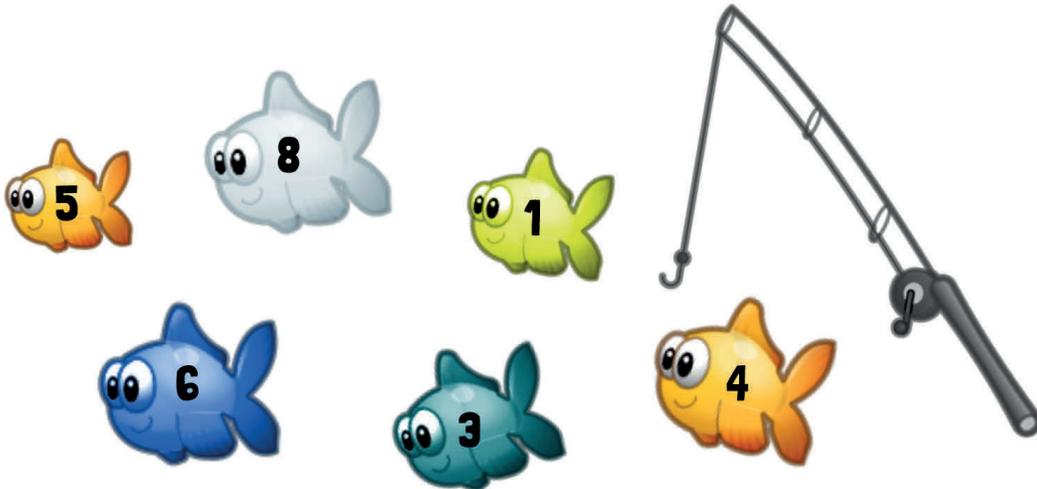
PROBLEMA DEL DÍA 1

Resuelva los rompecabezas.



PROBLEMA DEL DÍA 2

Juego de pesca: Circule dos peces que harán 9 puntos.





Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



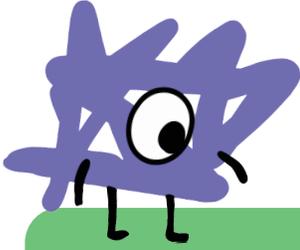
¿Qué aprendí?

¿Qué me sigo preguntando?



PASO 1: PREGUNTAR

JUGAR JUEGOS



Pateador de números

Me gusta este juego porque

Empty box for writing the reason for liking the game.

Escribe o dibuja las matemáticas que aprendiste en este juego

Empty box for writing or drawing math concepts learned from the game.

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

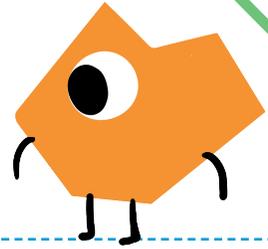
Este juego es mi favorito porque

PASO 2: INVESTIGAR



JUEGOS

Lo que debe tener un juego



1

2

3



PASO 3 - IMAGINAR

CONCEPTO MATEMÁTICO

Idea matemática

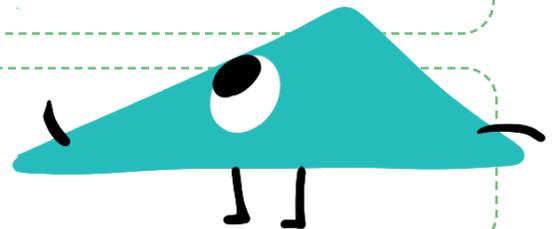
1 Nuestro concepto es

2 Escribe o dibuja para contar más sobre él

Creo que el concepto matemático fue

___ fácil

___ difícil



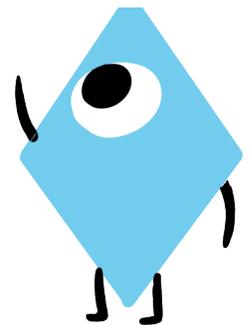
PASO 3 - IMAGINAR



COMPARTIR

Mis ideas

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





PASO 3: IMAGINAR

EL PLAN DEL JUEGO

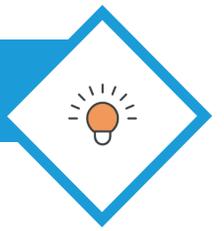


Nuestro Juego

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 space for describing the rules of the game.

Mi nueva regla es

Empty space for describing a new rule.

Mi nueva regla hizo el juego (circule uno)





PASO 4: PLANIFICAR

HACIENDO UN DISEÑO.

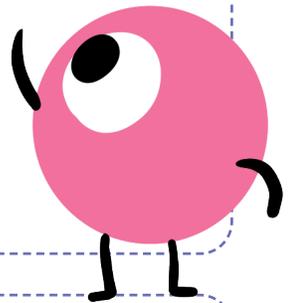
La planificación

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

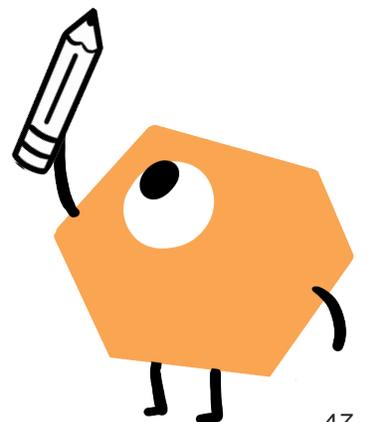
2 Ganas nuestro juego por

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

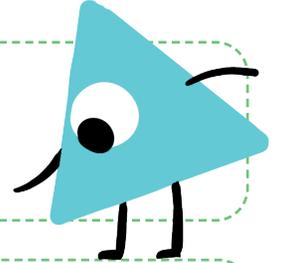
Lo que necesito para hacer mi trabajo



PASO 6: PROBAR

REVISAR MI JUEGO

QUÉ PIENSAN LAS DEMÁS



1 ¿Las reglas del juego eran fáciles de entender?

___ sí

___ no

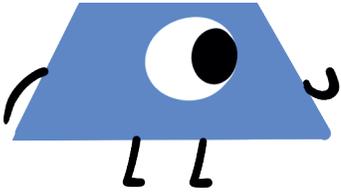
2 Explica por qué

3 Una cosa que quiero cambiar es

PASO 7: MEJORAR



REFLEXIONANDO SOBRE EL JUEGO



REVISAR EL JUEGO

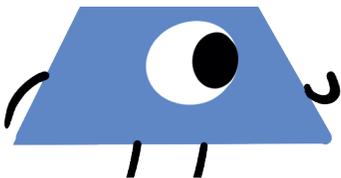
Para diseñadores de juegos

- 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 978-1-60-665316-6



9 781606 653166 >