

Estimadas familias de Brockton,

¡Este verano, los estudiantes pueden participar en 10 semanas divertidas y atractivas de matemáticas de verano de dos maneras diferentes! Ambas opciones asegurarán que los estudiantes tengan práctica con recursos para continuar su aprendizaje durante el verano. Como saben, hemos estado usando ST Math como parte de nuestro plan de estudios de matemáticas. El enfoque único y patentado de ST Math brinda a los estudiantes un acceso equitativo al aprendizaje a través de rompecabezas desafiantes, resolución de problemas no rutinarios y comentarios informativos.

Opción 1: Jugar ST en un Dispositivo

Los estudiantes continúan teniendo acceso a ST Math durante el verano. Los estudiantes pueden jugar ST Math de manera bastante independiente, ¡siempre que funcione mejor para su horario! Ustedes pueden apoyar el aprendizaje de su estudiante este verano con ST Math alentándolo a hacer sesiones diarias de 15 minutos. Un rastreador de estudiantes está incluido en este paquete.

Opción 2: Versión Desconectada

Una opción adicional es que su hijo haga el Verano de Matemáticas de Jiji - Versión Desconectada. Vean las páginas adjuntas para más detalles. Esta versión también incluye un rastreador de estudiantes.

Los estudiantes que completen uno o ambos rastreadores pueden pasárselos a su maestro en el otoño.

¿Necesitan ayuda? ¡El equipo de ST Math está aquí para ayudar! Envíen un correo electrónico a massprogram@mindresearch.org con sus preguntas.

¡Gracias por continuar el aprendizaje de su hijo desde casa este verano!

Atentamente,

Kate Gearon

Coordinadora de Matemáticas y Ciencias K-5



Verano de Matemáticas de Jiji - *VERSIÓN DESCONECTADA*

Calendario de eventos de verano desconectado

Echa un vistazo al juego de cartas de matemáticas de cada semana durante el verano. Juega con un amigo o un miembro de la familia y registra tus sesiones en el rastreador en la parte posterior. Todo lo que necesitas es una baraja de cartas. Las instrucciones para cada juego se encuentran a continuación.

| | | | |
|------------------------------|-----------------------|--------------------------------|---------------------|
| Semana 1: 24 de junio | Place Value War G | Semana 6: 29 de julio | Hit the Target |
| Semana 2: 1 de julio | I Spy | Semana 7: 5 de agosto | Substracción Top-it |
| Semana 3: 8 de julio | Sort It or Close Call | Semana 8: 12 de agosto | Give me 10 |
| Semana 4: 15 de julio | Addition Top-it | Semana 9: 19 de agosto | Red or Black |
| Semana 5: 22 de julio | Make it BIG | Semana 10: 26 de agosto | Make 10 Go Fish |



Place Value War

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas con figuras y cartas de 10 eliminadas, As que vale 1

Cómo jugar: Da la vuelta a 1, 2 o 3 cartas (dependiendo del nivel de dificultad que se necesite). Cada jugador las coloca en cualquier posición para hacer el mayor número posible. El número más alto gana todas las cartas de ese turno. Trate de pedirle a su hijo que compare los números en voz alta. Ejemplo: "365 es mayor que 243" Cuando se acaba la baraja de cartas, gana el jugador con más cartas.

I Spy

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras que valen 10, As que vale 1 o 11

Cómo jugar: Reparte toda la baraja de cartas en una formación de 13 x 4 (13 filas y 4 columnas). Encuentra dos cartas una al lado de la otra, vertical u horizontalmente, que se suman para formar un número. "Veo dos cartas con una suma de 10". También puedes jugar el juego con la multiplicación, "Veo dos cartas con un producto de 40". El otro jugador busca dos cartas que se multipliquen para hacer la suma o el producto y las retira. Después de muchos turnos, la formación se puede reformar para continuar jugando.

Sort It

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas

Cómo jugar: Elige una forma de clasificar las cartas (color, palo o números). Reparte la baraja y los jugadores se turnan para encontrar cartas que se ajusten a su tipo. Busca formas creativas de ordenar; números pares, números impares, dos cartas con una suma de 10, etc.

Close Call

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras que valen 10, As que vale 1

Cómo jugar: Cada jugador recibe cuatro cartas. El jugador dispone sus cuatro cartas en cualquier combinación para hacer un problema de suma cuya suma sea lo más cercana posible a 100 sin pasar de 100. El ganador de la ronda es la persona con la suma más cercana a 100.

Variación: Usando cuatro cartas, haga un problema de resta de 100, siendo el ganador de la ronda el más cercano a cero.

Addition Top-It

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras que valen 10, As que vale 1 o 11

Cómo jugar: Cada jugador voltea dos cartas y las suma. El jugador con la mayor suma gana todas las cartas. Continúe hasta que todas las cartas se terminen. El jugador con más cartas gana.

Modificaciones: Facilite el juego sacando cartas de dígitos más altos de la baraja.

Desafío: Haz el juego más difícil sumar 3 cartas o multiplicándolas.

Make It BIG

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas con las cartas de 10 eliminadas, As que vale 1, papel borrador.

Cómo jugar: En un pedazo de papel borrador, dibuja un tablero de juego con cinco ranuras para números y una ranura para bote de basura como la que se muestra a continuación:



Reparte 6 cartas a cada jugador. Cada jugador voltea una carta a la vez y decide dónde colocarla para formar el mayor número posible. Los jugadores deben pensar cuidadosamente dónde colocar una carta. Una vez colocada, una carta no se puede mover. ¡Las 6 cartas deben tener un lugar! Intenta crear el mayor número posible. El jugador con el número más grande gana esa ronda.

Hit the Target

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras que valen 10, As que vale 1 o 11.

Cómo jugar: Coloca cinco cartas boca arriba. Luego elige una carta adicional para que sea el número objetivo. Puede sumar, restar, multiplicar o dividir para alcanzar el número objetivo. Intenta usar las cinco cartas, pero debes usar al menos 2 cartas. El jugador que usa más cartas gana la ronda. El ganador toma las cartas de la ecuación, más el número objetivo.

Subtraction Top-It

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras que valen 10, As que vale 1 o 11

Cómo jugar: Cada jugador da la vuelta a dos cartas y resta el dígito más pequeño del dígito más grande. El jugador con la menor diferencia gana todas las cartas. Continúa hasta que todas las cartas se terminen. El jugador con más cartas gana.

Modificaciones: Facilita el juego sacando cartas de dígitos más altos de la baraja.

Desafío: Haz que el juego sea más difícil jugando con restas de 2 dígitos - 1 dígito o usando la división para obtener el cociente más pequeño.

Give Me 10

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras eliminadas, As que vale 1

Cómo jugar: Reparte 10 cartas boca arriba. Los jugadores se turnan para encontrar y eliminar combinaciones de cartas que suman 10. Reparte las cartas para que siempre haya 10 cartas boca arriba. Para que sea un desafío, encuentra tres cartas que sumen un número objetivo (3 números que sumen 20).

Red or Black

Jugadores: 2

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras que valen 10, As que vale 1, papel borrador y lápiz

Cómo jugar: Divide la baraja en partes iguales entre los jugadores. El juego comienza con la baraja de cartas de cada jugador apilado boca abajo y una puntuación inicial de 10 escrita en la parte superior de su papel. Cada jugador voltea su carta superior. Si es una tarjeta roja, el número se suma a la puntuación del jugador, si es una tarjeta negra, el número se resta de la puntuación. El jugador escribe la ecuación y la nueva puntuación total en su papel y saca otra carta. El juego continúa de esta manera durante 20 rondas. El ganador del juego es la persona con la puntuación más alta al final del juego.

Desafío: Si la carta volteada es roja, multiplica el número por 10 para obtener la nueva puntuación del jugador. Si la carta es negra, divide 10 por el número de la carta negra.

Make 10 Go Fish

Jugadores: 2-5

Materiales: Baraja de cartas, cartas con figuras eliminadas, As que vale 1.

Cómo jugar: Reparte 5 cartas a cada jugador y deja las cartas restantes apiladas boca abajo. El objetivo del juego es coleccionar pares de cartas con una suma de 10. Cualquier par de cartas con una suma total de 10 que un jugador tenga del reparto inicial puede colocarse sobre la mesa. Luego, el primer jugador le pide a cualquier otro jugador una carta que sumará 10 cuando se agregue a una carta que ya está en la mano de ese jugador. El jugador solicitado deberá entregar la carta solicitada si la tiene. El primer jugador ahora ha creado un par de Make 10 y quita esas dos cartas de su mano y las coloca sobre la mesa. Si el jugador al que se le pregunta no tiene la carta solicitada, el jugador dice: "Go Fish". En este caso, el primer jugador debe sacar una carta de la pila central. Si la carta extraída crea un par de Make 10, el par de cartas se puede colocar sobre la mesa. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa hasta el siguiente jugador, quien luego puede solicitar una carta de cualquier otro jugador. El juego continúa hasta que a alguien no le queden cartas en la mano o se termine la pila. El ganador es el jugador que más ha creado pares de Make10.

Versión desconectada de Verano de Matemáticas de JiJi

Hoja de registro del juego (desconectada)

Nombre: _____

- Juega cada juego con cada uno y registra tu número de sesiones y minutos
- Al final de la semana, registra tu calificación del juego. ¿Qué te pareció? ¿Cuántas estrellas le darías?
- ¡Completa el rastreador y devuélvalo a tu maestro el próximo año!

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>24 de junio - 28 de junio Place Value War</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> | <p>1 de julio - 5 de julio I Spy</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> | <p>8 de julio - 12 de julio Sort It o Close Call</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> |
| <p>15 de julio - 19 de julio Addition Top-it</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> | <p>22 de julio - 26 de julio Make it BIG</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> | <p>28 de julio - 2 de agosto Hit the Target</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> |
| <p>5 de agosto - 9 de agosto Subtraction Top-it</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> | <p>12 de agosto - 16 de agosto Give me 10</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> | <p>19 de agosto - 23 de agosto Red or Black</p> <p># de sesiones: _____ # de minutos: _____</p> <p>Tu calificación del juego:</p> <p></p> |

26 de agosto - 30 de agosto

Make 10 Go Fish

de sesiones: _____

de minutos: _____

Tu calificación del juego:



Preguntas de Reflexión

- ¿Qué juego te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Cuál fue el más fácil?
- ¿Con qué matemáticas te ayudaron los juegos?
- ¿Puedes pensar en tu propio juego de cartas de matemáticas?



¡BRAVO!



Club de verano de JiJi

Nombre: _____

Curso en 2024-25: _____

Mi principal meta para el verano es: _____

Semana 1

Meta:

- Recuerde, trata de jugar **20 minutos al día** con ST Math.
- Al final de la semana, registra el número total de minutos jugados y acertijos completados en este registro.
- Completa el registro y entregalo el proximo.

de Minutos: ____

de acertijos: ____

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Semana 2 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 3 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 4 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 5 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 6 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ |
| Week 7 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 8 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 9 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 10 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ | Semana 11 Meta: # de Minutos: ____ # de acertijos: ____ |

Ayuda con ST Math: si su hijo tiene dificultades técnicas o problemas con un acertijo, contacte con St Math al 888 -491-6603 de 8 a. m. a 8 p. m. EST; support@mindresearch.org