

## Set de actividades razonamiento matemático en casa

¿Por qué es importante estimular el razonamiento lógico matemático en el hogar? El razonamiento lógico matemático es una habilidad relacionada con la forma abstracta de ver los números o cantidades y poder realizar operaciones con ellas.

Pero ¿para qué les sirve a los niños y niñas? A los estudiantes les sirve para comprender la relación que tienen ellos como personas con el resto del mundo, con su entorno, el tiempo, el espacio y las cantidades. El razonamiento lógico matemático incluye cálculos, pensamiento numérico, resolución de problemas, comprensión de conceptos abstractos y comprensión de relaciones, entre otras. Todas estas habilidades van mucho más allá de las matemáticas entendidas como sumar, restar, multiplicar y dividir porque ayudan a los niños/as a entender el mundo que los rodea.

Consejos para estimular el pensamiento matemático de su hijo/a.

- Permita que su hijo/a pueda manipular y experimentar con diferentes objetos: que puedan darse cuenta de semejanzas y diferencias entre las cosas, comparando por forma, tamaño, color, número, etc. (¿en qué se parece una mesa con una silla?)
- Muéstrelle los efectos sobre las cosas en situaciones de la vida diaria, por ejemplo, al calentar el agua se produce un efecto y se crea vapor (el agua transforma su estado de líquido a gaseoso).
- Preocúpese de tener un ambiente tranquilo para la concentración y la observación.
- Use diferentes juegos que ayuden al desarrollo de este pensamiento, como dominó, juegos de cartas, adivinanzas, puzzle, etc.
- Deje que manipule y emplee cantidades, en situaciones de utilidad. Puede hacerle pensar en los precios, jugar a adivinar cuántos lápices habrá en un estuche, etc.
- Cuando su hijo/a tenga que enfrentar problemas matemáticos, deje que primero busque solo/a la solución. Ayude dando pistas o una guía, pero deben ser ellos mismos los que piensen en una forma que los lleve a la solución.

Bibliografía:

- Heidenreich M., Laubis Th., Schnitzer E. (2014). Lerntheken und Spiele in der Grundschule. Offenburg 77610, Deutschland. Mildenerger Verlag GmbH.
- Text Gut in Mathe für Klasse 1 und 2 (2011). Offenburg 77610, Deutschland. Mildenerger Verlag GmbH.
- Text Das Mathebuch 2. (2011) Offenburg 77610, Deutschland. Mildenerger Verlag GmbH

## Objetos escondidos

En esta lámina hay muchos objetos, son los dibujos que están más abajo. Encuéntralos y enciérralos con un círculo.



Cuando encuentres algún dibujo debes marcar 😊. Si no aparece en la lámina, marca ☹️



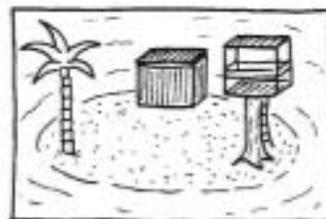
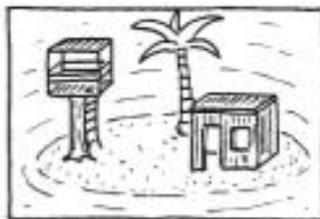
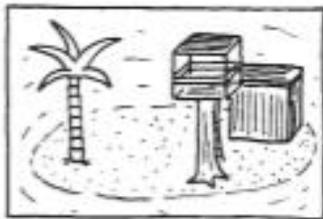
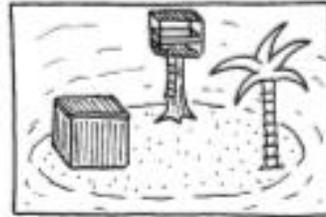
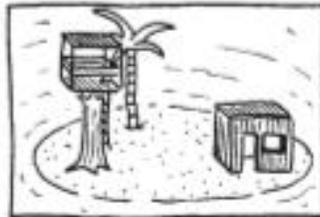
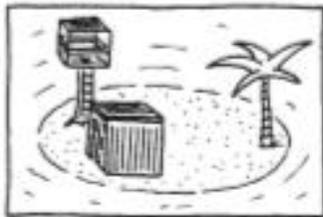
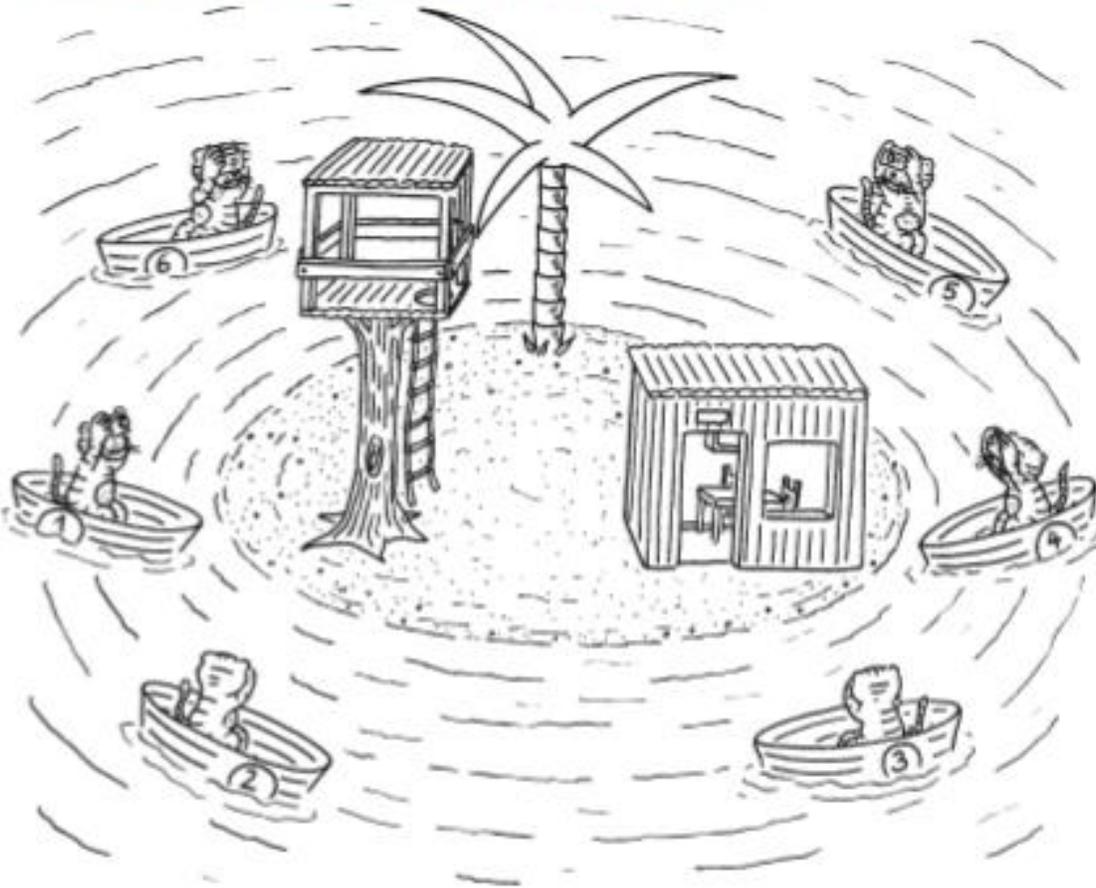
Números pares.

Para descubrir que hace este amigo tigre, debes unir con una línea los números pero contando de 2 en 2. Comienza con el número 2 hasta llegar al 100



## Distintos puntos de vista

1. ¿Desde cuál bote tomó las fotos el tigre? Antes de responder, pon mucha atención a la ubicación de las cosas. Fíjate en el número de cada bote y lo escribes debajo de la foto que corresponda.



2. Luego pinta con tus colores preferidos las fotos y la lámina.

Jugando en el  
castillo



Para jugar en el Castillo necesitas:

- fichas, piedras o granos y,
- las tarjetas de números que aparece a continuación.

Primero debes recortar las tarjetas con números. El juego comienza en el número 10 donde dice INICIO. Las tarjetas de números se ponen boca abajo sobre la mesa. Por turnos, cada jugador levanta una tarjeta y avanza o retrocede con su ficha según la cantidad que sale en la tarjeta.

El jugador que cae en el número 3, 6, 16 y 19 vuelve al inicio(número 10). El que cae en el número 0 pierde un turno. Gana el que primero llega al 20.



+0	-0	+1	-1	+1
-1	+2	-2	+2	-2
+3	-3	+3	-3	+4
-4	+5	-5	+6	-6
+1	+2	+3	+4	+5
+6	-1	-2	-3	-4
-5	-6	+4	+5	+6