

Matemáticas

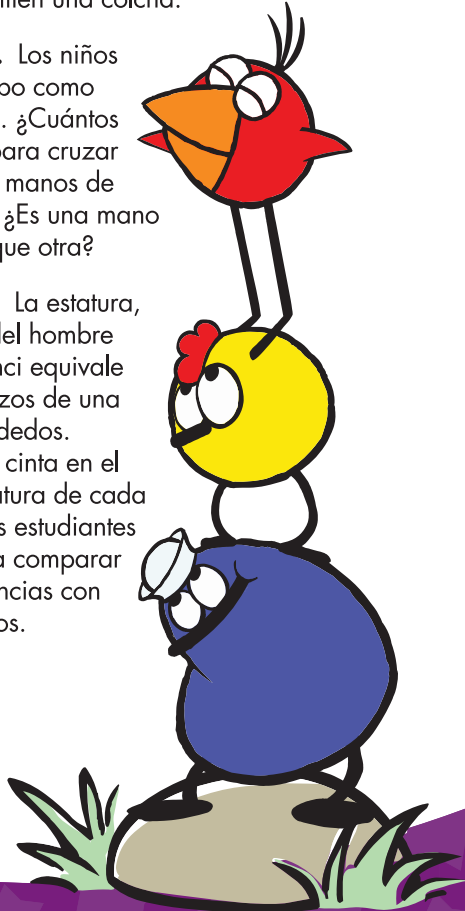
Matemáticas

¿Cómo se puede con tanta diversión enseñar habilidades STEM?

Clasificar y contar son excelentes maneras de desarrollar la lógica y aprender habilidades básicas de matemáticas. A través del juego con bloques, colores y formas, los niños empiezan a aprender conceptos como clasificación y ordenamiento.

¡Pruebe estas actividades!

- **Los similares van juntos.** Reúna algunos juguetes y haga que los niños busquen juguetes que concuerden: autos con autos, bloques con bloques. Repita usando diferentes criterios: iguale colores, iguale tamaños, iguale formas.
- **Diseñar una colcha.** Se pueden usar cuadrados de tela en una variedad de estampados o triángulos y cuadrados recortados de papel de construcción. Cree diseños que imiten una colcha.
- **Medidas corporales.** Los niños pueden usar el cuerpo como unidad de medición. ¿Cuántos Janes se necesitan para cruzar el cuarto? ¿Cuántas manos de alto tiene esa torre? ¿Es una mano del mismo tamaño que otra?
- **Dimensión Da Vinci.** La estatura, de pies a cabeza, del hombre vitruviano de Da Vinci equivale al ancho de sus brazos de una punta a otra de los dedos. Usando un trozo de cinta en el piso, marque la estatura de cada niño, y haga que los estudiantes giren el cuerpo para comparar sus estaturas y distancias con los brazos extendidos.



¿Cómo se puede con tanta diversión enseñar habilidades STEM?

Clasificar y contar son excelentes maneras de desarrollar la lógica y aprender habilidades básicas de matemáticas. A través del juego con bloques, colores y formas, los niños empiezan a aprender conceptos como clasificación y ordenamiento.

¡Pruebe estas actividades!

- **Los similares van juntos.** Reúna algunos juguetes y haga que los niños busquen juguetes que concuerden: autos con autos, bloques con bloques. Repita usando diferentes criterios: iguale colores, iguale tamaños, iguale formas.
- **Diseñar una colcha.** Se pueden usar cuadrados de tela en una variedad de estampados o triángulos y cuadrados recortados de papel de construcción. Cree diseños que imiten una colcha.
- **Medidas corporales.** Los niños pueden usar el cuerpo como unidad de medición. ¿Cuántos Janes se necesitan para cruzar el cuarto? ¿Cuántas manos de alto tiene esa torre? ¿Es una mano del mismo tamaño que otra?
- **Dimensión Da Vinci.** La estatura, de pies a cabeza, del hombre vitruviano de Da Vinci equivale al ancho de sus brazos de una punta a otra de los dedos. Usando un trozo de cinta en el piso, marque la estatura de cada niño, y haga que los estudiantes giren el cuerpo para comparar sus estaturas y distancias con los brazos extendidos.

