

Día 100 en la Escuela - Actividades STEM

1. Mida una pila de 100 centavos.
2. Construye la estructura más alta usando 100 pajitas (popotes, sorbetos o palitos de paleta).
3. Mida una cadena de 100 sujetapapeles. Compare la diferencia de longitud cuando utilice sujetapapeles pequeños y sujetapapeles grandes.
4. Cuelgue 100 bucles de cereales (Fruit Loops o Cheerios) o cuentas en un collar.
5. Pida a los niños que traigan 100 colecciones de algo de casa que quepa en una bolsa de tamaño mediano (baggy) y utilizar una balanza para pesar y ver cuál es el más pesado.
 - Juega a "¿Cuál es mi regla?" con colecciones.
 - Empiece a extraer el objeto uno a uno que todos tienen un atributo que es el mismo. Los niños entonces tratan de adivinar cuál es la regla – ejemplos: cosas que son amarillas, cosas que son redondas, cosas hechas de madera, animales, etc.
6. Haga una merienda del día 100. Solicite 10 diferentes donaciones de bocadillos- cheerios, peces dorados galletas, M&M's, Skittles, mini pretzels, etc...
7. Haga 100 ejercicios-cambie el tipo de ejercicio, por ejemplo, 10-squats, saltos, molinos de viento.
8. Ejercicio para el cuaderno diario: "¿Qué harías con 100 dólares?"
9. Mira un mapa para encontrar lo que está a 100 millas al norte, sur, este, oeste de su escuela.
10. Cuente y pegue 100 frijoles o semillas en un pedazo de cartón.
11. Haga un tablón de anuncios – estos es lo que 100 se Parece – pegue la colecciones de 100 en él.
12. 100 Cups STEM Challenge – Vasos marca "Solo" numeradas 1-100- los estudiantes comienzan con 1 y se apilan en orden hasta 100.
13. Cuente 100 cubos Unifix usando un patrón de color.
14. 100 centavos en el reto de la embarcación de aluminio.
15. ¿Cuánta agua hay en 100 cubitos de hielo? Coloque 100 cubitos de hielo en un tazón, los niños marcan sus adivinanzas dónde estará el nivel del agua, dejar fuera hasta que se derrita.
16. Caza del tesoro, ocultar 100 joyas en la mesa de arena.
17. Número de juego –paginas laminadas de número 1- 100 y hacer que los niños rueden el Playdough en serpientes y formar el número 100.
18. 100 pompones – tazas etiquetadas con el número 10 los niños tienen que clasificar por color y cuentan 10 por taza hasta que alcancen los 100.
19. Caza de carroñeros (Scavenger Hunt) para 100 – Necesita caja grande – Usted nombrará un color y tienen que encontrar algo en el aula que cabe en una caja grande que es el color que usted nombra hasta llegar a 100 objetos en la caja.

20. 100 "bolas de goma" - dar a los niños un pedazo grande de papel de construcción y 100 puntos de color pegatinas para contar a medida que se pegan en el papel.
21. Diseña y construye una estructura con 100 ladrillos de construcción LEGO.
22. 100 sombrero de bucle – dar a los estudiantes tiras de papel, que pueden hacer cadenas con – 10 conjuntos de 10 para hacer 100. Luego, con la ayuda del maestro, grapar una de las cadenas juntas para encajar en su cabeza y grapa otros conjuntos de 10 a la diadema para hacer una peluca o sombrero de 100 bucles. (¡Gracias a Mercy Pemberton por esta gran idea!)
23. Número Cuadrícula Tic-Tac-Toe (<https://stemazing.org/numero-cuadrícula-tic-tac-toe/>) – involucrar a los estudiantes para jugar este juego usando un gráfico de cientos. Para los niños más pequeños, una cuadrícula con los números en ella, que pueden trazar en su color, es una gran manera de hacer esto accesible.
24. Coloréame en 100 (<https://stemazing.org/coloreame-100/>) - Dé a los niños una página con una tabla de números 1-100 y un dado. Ruedan el dado y el color en ese número de cuadrados en la mesa. Después, rodar de nuevo y utilizar un color diferente para colorear en ese número de cuadrados. Continúan hasta llegar a 100.
25. Utilice 100 bloques de patrón para crear un diseño.
26. Juegue al "lápiz" en grupos de 4-15 – cada niño recibe un pedazo de papel y hay un lápiz por grupo. Un niño comienza con el lápiz y está escribiendo números en su papel a partir de 1, 2, 3, 4 y así sucesivamente. Mientras tanto, otros se turnan para rodar el dado. Si otro niño rueda un 1 que gritan "Lápiz" y conseguir el lápiz pasado a ellos por lo que pueden escribir números en su papel. Si alguien rueda un 4, gritan "Pasen" y todos los papeles se pasan a la persona correcta. El juego termina cuando alguien tiene un papel que va hasta 100. Para los niños más pequeños, puede tener los números en las páginas por lo que sólo están rastreando los números.
27. El juego 100 (<http://bit.ly/The100Game>) – con una colección de 100 cuentas o marcadores o cubos Unifix o lo que sea, pida a los niños que resten o se lleven 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10 piezas de la colección. Siempre deben tomar al menos una pieza para su turno y no más de 10. Jugar continúa de un lado a otro hasta que alguien se ve obligado a tomar la última pieza y pierde la Juego. (¡Hay una estrategia para ganar siempre este juego!)