

Índice

Introducción.....	4
Suma. ¿Cuántos en total?	5
Práctica de suma	8
¿Cuál es mayor?	10
Sumandos que faltan	12
Sumas con el 5.....	14
Sumas con el 6.....	16
Suma en una línea de números.....	18
Sumas con el 7.....	22
Sumas con el 8	25
Práctica de sumar	28
Sumas con el 9	31
Sumas con el 10	35
Algunos signos	39
Repaso de los hechos de suma	42
Adicionales	46
Clave	51
Sobre la autora	57

Introducción

Mamut Matemáticas Suma 1 cuaderno se concibe especialmente para los padres que enseñan en casa: es un texto evidente, que se trata con el concepto de la suma de 0-10 (hay algunas en que se utilizan los números entre 10 y 20). El libro sirve para jardín de infancia (tercer nivel) y primer grado.

El libro comienza con problemas muy fáciles con ilustraciones de 0-5. Si su hijo todavía no sabe los signos + y =, es buena idea presentarles *primero oralmente*.

Es decir, utilizar bloques base 10, piedras, ó lo que sea y hacer ecuaciones. Utilizar ambas formas de decir: "*Tres bloques y cuatro bloques hacen siete bloques. Tres bloques MÁS cuatro bloques IGUAL A siete bloques.*" Jugar con objetos animados hasta que el niño pueda utilizar las palabras MÁS y IGUAL A en su propia habla. Esto lo hará mucho más fácil presentar los signos escritos.

El libro presenta "problemas que faltan sumando" en el principio. Primero se utilizan ilustraciones, y poco a poco se alcanza los problemas abstractas $1 + _ = 5$ con sólo signos. Tenga presente que los niños *puedan* confundir este problema con $1 + 5 = _$.

El libro contiene muchos capítulos que se llaman **Sumas con...** que tienen la meta de ayudar al niño con la memorización de hechos de suma con mucha práctica. Sin embargo, tenga presente que los niños necesitarán MUCHA práctica y oportunidades para utilizar los números y suma para realmente memorizarlos.

Uno de los mejores métodos para hacerlo es con juegos. También se puede utilizar las cartas con ilustraciones; sin embargo me siento que los juegos son mejores a largo plazo porque ayudan al niño a gustarle la matemática. Algunas ideas de juegos para probar:

Juego de "10 Sale".

Se necesita: cualquier tipo de cartas ó naipes con numeros 1-10. Se puede utilizar cartas regulares, ó cartas del juego "uno", etc.

Reglas: Repartir siete naipes a cada participante. Colocar los demás en la mesa.

En su turno, cada participante *puede* sacar un naipe de la baraja. Después, cada participante *puede* pedir un naipe del participante a la derecha (como en 'Vamos a Pescar'), y la persona tiene que darselo si lo tiene. Después, el participante puede descartar cualesquieres dos naipes de la mano que vienen a ser 10, ó el naipe que vale 10.

El participante que descarta todos los naipes de la mano primero, gana.& &sp; .

Adaptaciones:

- * Repartir 10 naipes en vez de siete, si hay sólo dos participantes.
- * Repartir sólo seis naipes si hay muchos participantes, ó utilizar dos barajas.
- * Permitir participantes a descartar tres naipes que vienen a ser 10.
- * En vez de diez, los participantes descartan naipes que vienen a ser 9, 8, 11, ó otro número. Utilizar los naipes con el rey, la reina, etc. por 11, 12, y 13.

En este libro, se utilizará este juego como "9 Sale" - así que los naipes descartados tienen que venir a ser 9, ó como "8 Sale", ó "7 Sale". ¡*Un juego bueno y sencillo!*

Otros ideas de juegos para probar:

- Cualquier juego de tablero en que se mueve la pieza por tirar dos dados. Mandar al niño a sumar los puntos en el dado antes de mover la pieza.
- **10 Sale.** Utilizar los naipes (cartas) regulares, ó utilizar cartas del juego "Uno", etc. Reparte siete naipes

(cartas) a cada participante. Si hay dos cartas en su mano que vienen a ser 10, se puede descartarlas. También descartar cartas de diez. Después, cada participante puede pedir una carta del participante a la derecha (como en 'Vamos de Pesca') y el participante tiene que dársela si la tiene. Después, los participantes se turnan y sacan una carta de la baraja, tratando de formar 10 y descartan esas cartas. Después de una ronda de eso, todos tienen otra oportunidad de pedir una carta de su vecino y siguen por este estilo.

Adaptar las reglas cuando es necesario.

Obviamente se puede utilizar esto como "9 Sale", "8 Sale", "7 Sale", "11 Sale", y otras cosas por este estilo.

¡Un juego bueno y sencillo!

- **Batalla de Suma.** Se reparten dos cartas a cada participante. Él que tiene la suma más alta gana todas las cartas. Después que han pasado bastantes rondas para utilizar todas las cartas, el participante con la mayor cantidad de cartas gana. Si hay un empate, los participantes que tienen el empate, reciben dos cartas adicionales y 'luchan' con esas para resolver el empate.

Se puede adaptar fácilmente este juego para resta, multiplicación, y fracciones.

Tratar de utilizar también los dominó en vez de dos cartas.

En el final, **Adicionales** contiene problemas adicionales de todos tipos. Asignar estos como práctica adicional si es necesario.

¡Le deseo muchos éxitos en su enseñanza de matemáticas!

Maria Miller, la autora