

---

# Mamut Matemáticas Sumar 1

## Índice

Introducción .....	4
Recursos útiles en Internet .....	6
Dos grupos y un total .....	7
Aprende los símbolos $+$ e $=$ .....	10
Práctica de sumar 1 .....	13
¿Qué número es mayor? .....	15
Números que faltan .....	17
Sumas que dan 5 .....	22
Sumas que dan 6.....	24
Sumar en la recta numérica .....	26
Sumas que dan 7 .....	30
Sumas que dan 8 .....	33
Práctica de sumar 2 .....	36
Sumas que dan 9 .....	39
Sumas que dan 10 .....	43
Comparaciones .....	47
Repaso de sumas .....	50
Ejercicios extra .....	54
Respuestas .....	58
Más acerca de Mamut Matemáticas .....	70

---

## Introducción

*Mamut Matemáticas Sumar 1* es un cuadernillo autodidáctico que trata el concepto de la suma, practicando el sumar con números pequeños (entre 0 y 10, aunque en algunas ocasiones se emplean números entre 10 y 20). Este libro es apropiado para el jardín de infancia y para el primer grado de la escuela primaria.

El libro comienza con sumas muy fáciles de números entre 0 y 5, empleando dibujos. Si el niño todavía no conoce los símbolos “más” (+) e “igual” (=), puede presentárselos primero *oralmente*. En otras palabras, utilice bloques o piedras para crear problemas de sumar, y emplee las dos formas de decirlo: “*Tres bloques y cuatro bloques hacen siete bloques. Tres bloques MÁS cuatro bloques ES IGUAL A siete bloques.*” Jueguen así hasta que el niño pueda usar las palabras MÁS y ES IGUAL A en su propia habla. Esto hará que le resulte más fácil al niño usar los símbolos escritos.

Poco después las lecciones comienzan a incluir problemas en los que falta un sumando. Primero usamos dibujos, y poco a poco se alcanzan los problemas abstractos como  $1 + \_ = 5$ , con sólo símbolos y números. Tenga en cuenta que *es posible* que los niños confundan este problema con  $1 + 5 = \_$ . Puede leer estos problemas de la siguiente manera: “¿1 y cuántos más son 5?” Puede hacer un MODELO: primero dibuje una pelota. Dígale al niño que necesitan tener 5 pelotas en total. Él tiene que dibujar más pelotas hasta que haya 5. En el problema en que falta un sumando, el número de pelotas que dibuja el niño es el número que va en la línea vacía. Entonces, primero tenemos una pelota, y luego necesitamos sumar (dibujar) más para lograr que haya 5. ¿Cuántas más tuvimos que dibujar?

Después de eso, el libro contiene muchas lecciones tituladas “**Sumas que dan...**” cuya meta es ayudar al niño a memorizar las tablas de sumar.

En lo referido a la memorización mi abordaje es múltiple:

1. Ejercicios estructurados, tal como se ven en las lecciones “Sumas que dan 5”, “Sumas que dan 6”, etc. Estos no son ejercicios aleatorios, ya que comienzan mostrando el patrón o la estructura en las sumas. Eso ayudará al niño a asociar las sumas con un contexto, y a entender las sumas a un nivel más conceptual, en lugar de sólo memorizarlas al azar. En “Sumas que dan 5”, el niño aprende las combinaciones de números que suman 5: 0 y 5, 1 y 4, y 2 y 3. Entender esto es la base para los ejercicios que siguen.
2. Utilizar las sumas en juegos, en problemas de matemáticas, en la vida cotidiana, o en cualquier otra situación. Los juegos son especialmente útiles porque ayudan a que a los niños les gusten las matemáticas.
3. Los ejercicios al azar se pueden utilizar como una herramienta entre otras.
4. “Ayudamemorias” tales como reglas nemotécnicas o escribir sumas en un afiche y colgarlo en la pared. Estos no son necesarios para todos los niños.

Sin embargo, tenga presente que los niños necesitarán MUCHAS oportunidades de sumar números para realmente memorizar las sumas, así que es posible que su niño no las memorice completamente mientras estudia este libro. Estas mismas sumas se estudian y emplean nuevamente en mi libro *Mamut Matemáticas Restar 1*, y en todas las tareas de matemáticas de aquí en adelante. A más tardar, el niño debería memorizar las sumas antes de entrar al tercer grado.

Por favor vea la siguiente página para conocer algunos juegos que recomiendo utilizar mientras se estudia este libro.

*¡Le deseo muchos éxitos en su enseñanza de las matemáticas!*

*Maria Miller, la autora*

# Juegos

## (Fuera el 10 (o 'Fuera el 8', o 'Fuera el 9', etc.)

**Se necesitarán:** Cartas o naipes con los números del 1 al 10. Pueden utilizarse naipes comunes (de baraja española), naipes del juego "Uno" (sólo los que tienen números), u otros similares.

**Reglas:** Se reparten siete naipes a cada participante. El resto se coloca boca abajo sobre la mesa.

En su turno, cada participante *puede* (o no) sacar un naipe de la baraja. Después, cada participante *puede* (o no) pedir un naipe en particular a su derecha (como en el juego 'Vamos a Pescar'), y la persona está obligada a dárselo si lo tiene. Después de hacer uso de estas opciones, el participante puede descartar cualquier pareja de naipes en su mano que sumen 10, o el naipe que vale justo 10.

Es el ganador quien primero descarta todos los naipes de su mano.

### Variantes:

- \* Repartir más de siete naipes a cada jugador.
- \* Repartir menos de siete naipes a cada uno si hay muchos participantes o si los jugadores muy pequeños.
- \* Permitir a los participantes descartar de a tres naipes si suman 10.
- \* Que en lugar de sumar diez, los participantes descarten los naipes que sumen 8, 9, 11, u otros números. Con la baraja española se emplearán las cartas con dibujos (sota, caballo y rey) para los números 10, 11 y 12 respectivamente.

## ¡Algunos escondieron!

**Se necesitarán:** Tantos objetos pequeños como la suma que se esté estudiando. Por ejemplo, al estudiar las sumas que dan 5, se emplearán 5 piedritas o 5 bloques, etc.

**Reglas:** El primer jugador muestra los objetos, y rápidamente esconde ALGUNOS de ellos detrás de su espalda, sin mostrar cuántos escondió. Luego muestra los objetos restantes al siguiente jugador, quien debe descubrir cuántos se escondieron. Si el jugador da la respuesta correcta, es su turno de esconder algunos objetos, mostrar los restantes y pedir al siguiente jugador que responda cuántos se escondieron. Si responde incorrectamente, pierde su turno. Este juego les atrae más a los niños más pequeños.

### Variantes:

- \* En lugar de tener o perder su turno, los jugadores pueden ganar puntos u otros premios por dar la respuesta correcta.

## Batalla de sumas

**Se necesitará:** Una baraja de naipes de la cual se quitarán las cartas con dibujos, o tal vez también las cartas con números más grandes como diez, once y doce. Como alternativa, las fichas de dominó sirven bien para niños que todavía no saben los números más allá del 12.

**Reglas:** En cada ronda se repartirán a cada participante dos cartas boca arriba, y cada uno deberá calcular su suma. El participante que tenga la suma más alta gana todas las de esa ronda. Cuando ya no quedan más por repartir, el participante con la mayor cantidad de cartas gana.

Si en una ronda hay un empate, los participantes que empataron reciben cada uno dos cartas adicionales y 'batallan' con esas cartas para resolver el empate y ver quién se lleva todas las cartas de esa ronda.

### Variantes:

- \* Este juego puede adaptarse fácilmente para ejercitar restas, multiplicación, y fracciones. También puede utilizarse una ficha de dominó en lugar de dos cartas.

Cualquier *juego de tablero* en el que se mueva una pieza tirando dos dados también sirve para practicar sumas.

## Recursos útiles en Internet

Utilice estos recursos gratuitos para complementar el trabajo en el cuadernillo como usted lo considere conveniente.

### **Addition Exercise from Dositey.com (Ejercicios de suma de Dositey.com)**

Escribe cuántos gusanos hay en cada hoja, y cuántos hay en total.

<http://www.dositey.com/2008/addsub/addex1.htm>

### **Children Addition Quiz (Examen de suma para niños)**

Series de cinco sumas para resolver en forma interactiva online

<http://www.thegreatmartinicompany.com/Math-Quick-Quiz/addition-kid-quiz.html>

### **Number Bond Machines (Máquinas de unir números)**

Descubre cuáles son los dos números que suman un número dado.

<http://www.amblesideprimary.com/ableweb/mentalmaths/numberbond.html>

### **Save the Whale (Salva a la ballena)**

Descubre cuánto le falta a la tubería para medir 10 (u otro número) y salva a la ballena.

[http://www.ictgames.com/save\\_the\\_whale\\_v4.html](http://www.ictgames.com/save_the_whale_v4.html)

### **Fun 4 the Brain (Diversión para el cerebro)**

Practica sumas básicas con estos sencillos juegos.

<http://www.fun4thebrain.com/addition.html>

### **Kids' Compare Numbers from Mr. Martini's Classroom (Comparaciones de números para niños, del aula del Sr. Martini)**

Compara dos números y elige el símbolo correcto. Debajo puedes elegir hasta qué número trabajar.

<http://www.thegreatmartinicompany.com/Kids-Math/compare-number.html>

### **Addition and Subtraction Game from The Little Animals Activity Centre (Juego de sumas y restas del Centro de actividades de los animalitos)**

Resuelve sumas y restas sencillas haciendo clic en la mariquita que tiene la respuesta correcta.

<http://www.bbc.co.uk/schools/laac/numbers/chi.shtml>

### **Number Line Arithmetic (Aritmética en la recta numérica)**

Puede utilizarse este manipulativo virtual para ilustrar la suma en la recta numérica.

[http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames\\_asid\\_156\\_g\\_1\\_t\\_1.html](http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_156_g_1_t_1.html)

### **Line Jumper (Paracaidismo sobre la recta)**

Ejercicios de sumas sobre la recta numérica.

<http://www.funbrain.com/funbrain/linejump/>

### **Sums Stacker (Apilador de sumas)**

Arrastra dados de una pila a la otra hasta que las sumas de cada pila sean iguales a los números dados

<http://www.carstensstudios.com/mathdoodles/sumsstacker.html>