

Enfoque básico

- Suma: Contando hacia delante (hasta 20)
- Suma: Utilizando la propiedad conmutativa
- Suma: Introduciendo la estrategia de dobles
- Hora: Leyendo la hora en punto con relojes analógicos y digitales

Contar hacia delante

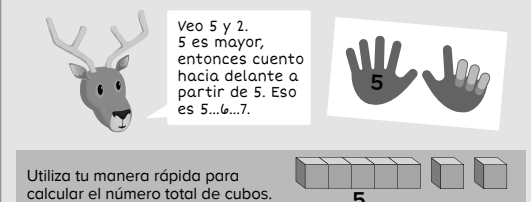
- Cuando se le pregunta a los estudiantes el número que sigue después de otro número, con frecuencia ellos empiezan en uno y cuentan hasta el número. Tienen que “contar todo” cada vez. Pero con práctica, comienzan a contar hacia delante o a contar hacia atrás desde cualquier número.
- Los estudiantes aprenden la estrategia de **contar hacia delante**. Por ejemplo, al combinar 5 y 2, podrían contar hacia delante desde 5 (“5, 6, 7”), o contar hacia delante desde 2 (“2, 3, 4, 5, 6, 7”). El resultado es el mismo, pero comenzando con el número más grande es más rápido y, para algunos estudiantes, más fácil.

2.2 Suma: Contando hacia delante en vez de contar todos

Conoce ¿Cuál es una forma rápida de calcular el número total de dedos levantados?

Veo 5 y 2. 5 es mayor, entonces cuento hacia delante a partir de 5. Eso es 5...6...7.

Utiliza tu manera rápida para calcular el número total de cubos.



En esta lección, los estudiantes comienzan con una cantidad de 5 y se les anima a contar hacia delante dos más.

Propiedad conmutativa

- Contar hacia delante se escribe como una operación de suma (ej.: $5 + 2 = 7$). La operación *conmutativa* básica de suma también se escribe (ej.: $2 + 5 = 7$). Los estudiantes aprenden que cambiar el orden de los números que se suman no cambia el resultado final.

2.6 Suma: Utilizando la propiedad conmutativa

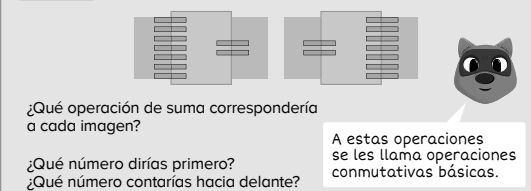
Conoce ¿Qué notas en estas imágenes?

¿Qué operación de suma correspondería a cada imagen?

¿Qué número dirías primero?

¿Qué número contarías hacia delante?

A estas operaciones se les llama operaciones conmutativas básicas.



En esta lección, los estudiantes completan la operación básica de suma y la operación conmutativa básica.

Ideas para el hogar

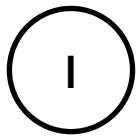
- Busque oportunidades para contar objetos o *pennies* utilizando *piensa en grande, cuenta pequeño*. Por ejemplo, para 5 y 3 más, inicien diciendo el 5 y cuenten hacia delante el resto (“6, 7, 8”).
- Utilice *pennies* para practicar la estrategia de contar hacia delante. Inicie con una pila de *pennies* (ej., 5) y pida al estudiante que cuente hacia delante en voz alta mientras suma más monedas hasta hacer nueve.

Glosario

- ▶ La **estrategia de contar hacia delante** es un método de cálculo mental temprano para la suma.
- ▶ La **propiedad conmutativa** describe cómo el orden de los sumandos puede cambiar sin cambiar total o suma:

$$5 + 2 = 7 \text{ y } 2 + 5 = 7$$

Estas operaciones se llaman *operaciones conmutativas básicas*.



Estrategia de dobles

- Cuando los dos sumando son números cercanos, se puede utilizar la **estrategia de dobles**. Los dobles se pueden conectar fácilmente a situaciones familiares. Por ejemplo, dos manos indican que doble 5 son 10 y un cartón de huevos indica que doble 6 son 12.

2.8 Suma: Introduciendo la estrategia de dobles

Conoce Una mano indica un grupo de cinco dedos.

Cuando duplicas cinco obtienes dos grupos de cinco.

¿Qué operación básica de suma escribirías para indicar el número total de dedos?

+ =

¿Qué dobles indican estas imágenes?



¿Qué otros dobles has visto?

En esta lección, los estudiantes crean conexiones entre los dobles conocidos y enunciados numéricos para representar la operación básica de dobles.


La hora

- Aunque los relojes digitales son más comunes y más fáciles de leer para los estudiantes, un reloj analógico es un modelo visual que indica el paso del tiempo y las partes de una hora, ayudando así a los estudiantes a comprender el concepto del tiempo de mejor manera.
- Los estudiantes leen y escriben horas en punto (cuando la “manecilla grande” está en el 12) en un reloj analógico, y leen la hora en punto en un reloj digital.

2.10 Hora: Introduciendo la hora (analógica)

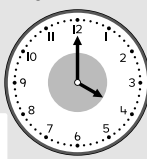
Conoce A este tipo de reloj se le llama reloj analógico. ¿En dónde verías un reloj analógico?

¿Qué números ves en este reloj?
 ¿Qué crees que indican los números?
 ¿Cuál manecilla indica la hora?



La manecilla corta es la manecilla horario. Esta indica las horas que trascurren y su nombre.

La manecilla larga es el **minutero** porque indica los minutos. Cuando el minutero apunta al 12 es el **inicio** de otra hora. Esta hora es una **hora exacta** por lo que es una hora **en punto**.



En esta lección, los estudiantes leen relojes analógicos para decir la hora en punto.

Ideas para el hogar

- Presten atención a los dobles en actividades cotidianas (ej.: doble de 2 llantas en un auto, doble de 3 latas en un paquete de seis sodas y doble de 9 ruedas en un camión de dieciocho ruedas).
- Invente historias que involucren dobles, por ejemplo, encuentre una cesta que duplique cualquier cosa que coloque dentro. Hable con su niño acerca de cómo duplica mentalmente el número de objetos que se colocan en la cesta.
- Refiérase a las horas de manera natural e informal, durante actividades cotidianas. Ej., pregunte: “¿Qué hora es? Observemos el reloj” o “Iremos al parque cuando sean las 4 en punto”.
- Hable acerca del orden de los próximos eventos del día con su niño y conecte éstos a las horas cuando van a ocurrir durante el día (“A las ocho en punto vamos a ir a la tienda; y luego a las 12 en punto almorzaremos. Iremos a casa de la abuela a la 1 en punto y luego ella te llevará al cine a las 2 en punto”). Esto apoya la comprensión y el aprendizaje del niño acerca del tiempo.

Glosario

- La **estrategia de dobles** es un método de cálculo mental para la suma que coloca un cimiento para la multiplicación en los años siguientes.