Carta de las Propiedades de Operaciones para Padres de Primer Grado

Estimada Familia de Primer Grado,

Durante la semana de <date> estaremos comenzando una unidad nueva de matemáticas enfocada en resolver sumandos desconocidos, o problemas con sumandos ausentes. El propósito de esta carta es para darle información preliminar sobre nuestra nueva unidad.

**Enfoque de la Unidad**

Su estudiante de primer grado desarrollara estrategias de razonamiento para resolver números ausentes en ecuaciones. En el primer grado, una caja o una foto son símbolos que se usan para representar estos números ausentes, o desconocidos, en ecuaciones.

14 = 6 + □ 7 + □ = 15 □ + 3 = 17

Los estudiantes de primer grado aplican su entendimiento al escribir y resolver ecuaciones para situaciones presentadas en problemas de planteo. Estas ecuaciones representan situaciones que se encuentran en los siguientes ejemplos de problemas de planteo abajo:

* Hay 14 porciones de pizza. Seis son de pepperoni y el resto de queso. ¿Cuántas porciones de pizza son de queso?
* Siete niños estaban columpiando en el patio de recreo. Algunos niños más vinieron a columpiarse. Había 15 niños columpiándose. ¿Cuantos niños se unieron a los primeros siete?
* Algunos pájaros estaban en la yarda. Tres pájaros más volaron a la yarda. Entonces había diecisiete pájaros. ¿Cuantos pájaros había en la yarda al principio?

**Edificando sobre Matemáticas Pasadas**

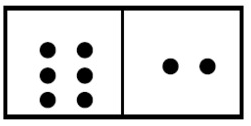
Los estudiantes edifican de su entendimiento anterior de situaciones de sumar y restar al igual a su fluidez de operaciones de matemáticas hasta el 10. En Kínder, se les introduje a los estudiantes a la idea de partes ausentes cuando trabajaron en determinar cuántos más hacen diez con tareas tal como, “Aquí hay seis contadores. ¿Cuantos más necesito para hacer diez?” Aprendiendo todas las combinaciones que equivalen a diez se enfatiza a través de primer grado para que los estudiantes usen ese entendimiento para aplicar la estrategia de “hacer diez” al trabajar con número más grandes.

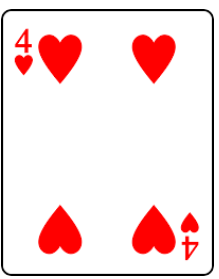
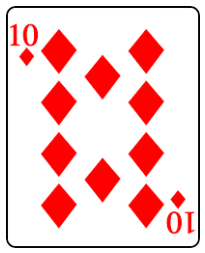
**Estrategias que Aprenderán los Estudiantes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Haciendo Diez: 14 = 6 + □**  Estudiante A: Se que 6 + 4 hacen diez. Necesito hacer 14 lo cual es un diez y 4 unos. Tengo diez y sumare cuatro más. 4+4 es 8. El número desconocido es 8. 6+8=14 | **Usando Datos Desconocidos:** **14 = 6 + □**  Estudiante B: Se que 6+6=12 y 14 es dos más de 12 así que el número desconocido es 6+2 o 8 |
| **Usando una Línea Numérica: 14 = 6 + □**  Estudiante C: Comencé en 6 en mi línea numérica y conté arriba por dos hasta que llegué a 14. 14 es 8 más que 6. El número desconocido es 8. | **Cambiarlo a un problema de Restar:**  **14 = 6 + □**  **14 – 6 = □**  Estudiante D: Se que seis más algo equivale a 14. 6 es parte de 14. Necesito encontrar el número desconocido. Cambie la ecuación a resta. Si tomo seis de 14, sabré la parte desconocida.  Comencé por resolver 14-4=10, después encontré que 10-2= 8. Separe el número 6 en 4 y 2 para hacer el problema más fácil. La parte desconocida es 8. |

Mientras se aprende las estrategias de arriba, entendiendo las propiedades conmutativa y asociativa también se desarrollan. No se espera que los estudiantes aprendan los nombres formales para estas propiedades en el primer grado, pero se espera que entiendan que el orden no importa cuando se suman números. Si un estudiante sabe que 6+4=10 también quisiéramos que reconociera 4+6=10 también (Propiedad Conmutativa de sumar). También, si necesita sumar 2+6+4, también pudiera comenzar por sumar el 6 y 4 para hacer diez, así que 2+6+4=2+10=12 (Propiedad Asociativa de sumar).

**Ideas para Apoyo en el Hogar**

* Relaciones de Numeros de Domino
  + Escoja un domino y escriba las dos operaciones de suma y resta que combinen el domino.
  + 6+2=8 2+6=8 8-6=2 8-2=6



* ¿Cuantos Mas Hasta el 20?
  + Para cada turno, los jugadores sacan y suman dos cartes de jugar (10+4=14). Entonces el jugador determina cuantas cartas mas hacen 20 (14+**□**=20 o 20-14=**□**). Para este turno, se grabaria el puntaje 6. Despues de diez turnos, el ganador es el jugado con la cantidad de puntos ***menos*** acumulados.

¡Gracias por servir como compañero del éxito de su hijo como matemático!

<firma>