

First Grade

Math



Spanish Version

****Nota: Esta ha sido traducido por Google Translate.
Muchas disculpas por los errores.**

Created by

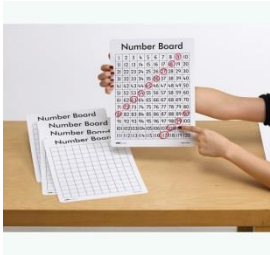
Matt Elkin & Robin Taliaferro

November 2014

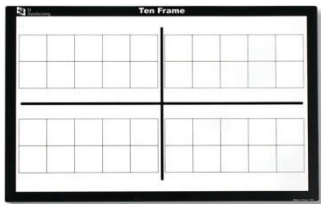
Kit Contents: What's in the Math Toolkit?



Number Playing Cards (#1-13 with shapes)



Number Board (#1-120 and Blank with wipe-on/ wipe-off surface)



Ten Frames (Double with wipe on/wipe off surface)



Rekenrek



Number Line (0-30 with wipe on/wipe off surface)



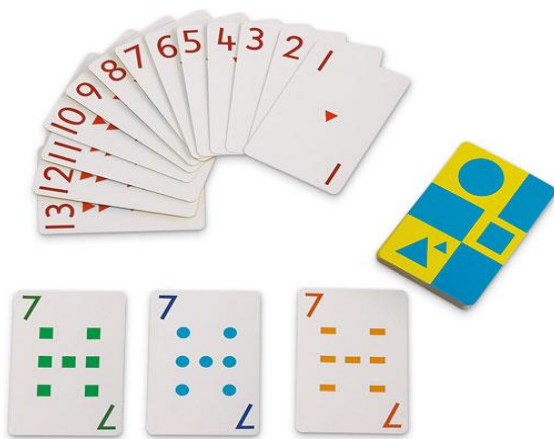
Double-sided Magnetic Counters (20)



Dice (3)



Dry Erase Marker (1)



Usando Tarjetas de Numeros Básicas Primarias:

- Comparar números y decir cuál es más y cuál es menos
- Leer / identificar números
- Poner números en orden
- Utilizar las imágenes y las agrupaciones para la visualización de los números

Ejemplos de actividades / juegos de cartas:

- "Hacer 10" y "Decenas Go Fish": los estudiantes a descubren combinaciones de 10
- "Cinco en una fila": sumar o restar dos números para encontrar un total
- Hacer familias de operaciones

Actividad 1: Explorar las tarjetas. Coloque las tarjetas en una pila boca abajo sobre la mesa. Cada socio tiene una tarjeta y ambos socios a identificar qué número es mayor. Cada pareja tiene que hacer un montón de tarjetas recogidas y continuar tomando turnos recogiendo las tarjetas adicionales y nombrando el número que se recogió. Después de recoger las tarjetas de 5-10, poner las cartas en orden de menor a mayor. Los socios deben leer sus tarjetas ordenados el uno al otro y ofrecer ayuda cuando sea necesario.

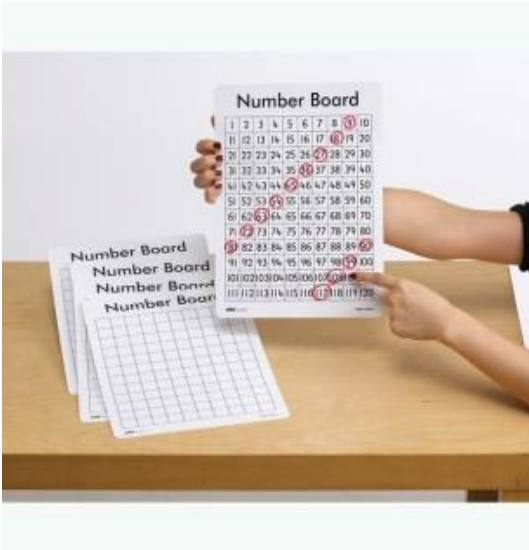
Actividad 2: "Decenas Go Fish": Quite las tarjetas de 10, 11, 12 y 13 de la cubierta y dejar de lado. Cada jugador recibe 6 cartas. Cada jugador busca pares de sus cartas que hacen 10. Los jugadores ponen abajo los pares de cartas que son iguales a 10, y luego toman nuevas tarjetas para reemplazarlos desde la baraja. Los jugadores se turnan preguntando por una tarjeta que hará 10 con una tarjeta en sus propias manos. (Si el jugador 1 tiene una tarjeta 3, ella o él pediría jugador 2 para una tarjeta de 7). Si un jugador tiene la tarjeta, él o ella pone el par hacia abajo y escoge una nueva carta de la baraja. Si un jugador no recibe la tarjeta, el jugador debe "Go fish" y elegir una nueva carta de la baraja. Si la nueva carta de la baraja hace 10 con una tarjeta en la mano del jugador, él o ella pone el par de cartas hacia abajo y toma otra tarjeta. El turno de un jugador termina cuando no hay más pares que pueden hacer que hacen 10.

Más tarde en el año: Quite las cartas de la baraja que son 11 y más alto y hagan los jugadores combinaciones que equivalen a 10 o 11 y así sucesivamente. Además, hagan jugadores hacen combinaciones que igualan un número específico utilizando más de dos tarjetas a la vez.

Actividad 3: Coloque las cartas boca abajo sobre la mesa. Utilice los contadores de doble cara para decidir qué jugador será de color rojo y que el jugador va a ser de color amarillo. El jugador 1 recoge dos cartas de la baraja, y decide si desea añadir las dos tarjetas o restar para hacer un total que se encuentra en el tablero de juego Cinco-in-a-Row. Si el jugador 1 es capaz de hacer un total que se encuentra en el juego de a bordo, él/ella marca ese espacio en el tablero de juego con un contador. El primer jugador que cubre 5 totales en una fila termina el juego.

Estrategia: Usa las formas en las tarjetas para ayudar con la suma y resta. Utilice el siguiente texto para apoyar esto:

- añadir, contar todas las formas en las dos tarjetas
- restar, comenzar con la tarjeta que es más, dibujar tantos círculos en la pizarra limpie ya que el número indicado. A continuación, dibuje una X a través de los círculos iguales al número indicado en la tarjeta de menor. La diferencia es igual a la cantidad de círculos que no han sido tachado. Por ejemplo, si el jugador escoge una tarjeta de 11 y una tarjeta de 5, el jugador dibujaría 11 círculos en la pizarra limpie y tacharía de 5 círculos. La cantidad que se cruzarían en el juego de a bordo sería 6 porque, $11 - 5 = 6$. Es una buena práctica para escribir la ecuación que va con la operación. En el principio, el adulto puede escribir y decir la ecuación $11 - 5 = 6$. Esperemos que, después de un montón de modelado, el niño sea capaz de escribir y decir las ecuaciones.



Usando “La Pizarra Limpie” los estudiantes pueden:

- Identificar y escribir números hasta 120
- Buscar estampados
- Utilizar una herramienta reutilizable para sumar y restar
- Obtener una comprensión básico del lugar valor

Ejemplos de actividades:

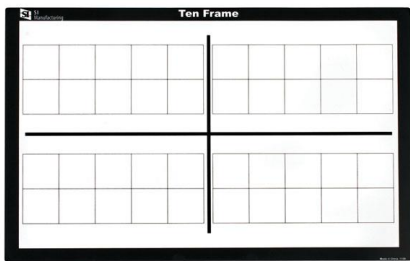
- Cubra y nombrar el número que falta
- "Adivina mi número": se centra en un más / menos 1; 2 más / menos 2; 10 más / menos 10
- Practique el conteo de 2, 5 y de los años 10
- Escriba números en el reverso, la cara en blanco de la tabla

Actividad 1: Explorar la tabla. Hable con su hijo acerca de lo que observa y lo que el número y los patrones de ella / él nota. (Ejemplo conversación: Socio 1 dice: "Me he dado cuenta de que en la primera columna, el segundo número es 1 todo el camino desde la parte superior a la parte inferior también me doy cuenta de que los primeros números de la segunda fila hasta la fila inferior sigue subiendo, desde 1-2-3-4-5-6- etc. "Entonces Socio 1 pregunta:" ¿Qué notas? "Acepte sus observaciones y continuar para llamar su atención a los diversos patrones en la Junta Número. Continúe de esta manera con otras observaciones, "me doy cuenta de que cuando usted comienza a las 3 de la fila superior y bajar todos los números tienen un 3 como el segundo número. me doy cuenta de que cuando se inicia en 31 en el lado, todos los números que va a través de esa fila después de la salida 31 con un 3. "después de cada observación preguntar:" ¿Qué notas "?

- **Actividad 2:** Comience a trabajar sólo con los números 1-10. Cuando su hijo esté seguro con estos números 1-10, mueva a trabajar sólo con los números 1-20. Continúe de esta manera hasta que el niño confía en nombrar a todos los números de 1 a 120. Para jugar "Adivina mis números" lugar de 3, 4 o 5 centavos en diferentes lugares de la Junta Número para cubrir los números. Pídale a su hijo que adivinar qué número es bajo cada centavo. En el principio, ofrecer sugerencias si es necesario para mostrar a su hijo que usted puede comenzar en 1 y contar hacia adelante para averiguar los números que faltan. O, mostrarles que pueden ser capaces de contar a partir del número anterior el número cubierto con el fin de averiguar el número misterioso. Todas las estrategias deben ser bienvenidos, siempre y cuando su hijo se está moviendo gradualmente hacia la comprensión, donde se encuentran los números con mayor velocidad, precisión e independencia.

- **Actividad 3:** Junto con su hijo, cuente por 10s (RTE) a 100. Haga que su hijo tachar cada número como usted dice cada número de juntas (10-20-30-40-50-60-70-80-90- 100). Una vez que él / ella es capaz de contar por 10 segundos a 100, repetir la misma actividad para contar por 5s al 50 (5-10-15-20-25-30-35-40-45-50). Una vez que su hijo es capaz de contar por 5 de 50, repita esta misma actividad para contar por 2 de a 20. Continuar con los números más altos una vez que su niño está contando con confianza y fluidez.

- **Actividad 4:** Utilice el lado blanco de la Junta Número de acabar los tramos y / o la cosa entera, dependiendo del nivel del alumno. Esto le dará a la práctica de los estudiantes con la escritura de números correctamente en orden secuencial.



Usando Wipe-On / enjugado estudiantes Diez Marcos será:

- Aprenda a hablar sobre diferentes combinaciones de números para la construcción de sentido numérico y la automaticidad cálculo mental
- Sumar y restar números 0-20
- Identificar grupos de diez rápidamente con imágenes visuales

Ejemplos de actividades / Número conversaciones conversación:

- Utilice los contadores para ver y describir: "¿Cuántos?" "¿Cómo te las ves?" "¿Cuántos diferentes ecuaciones pueden representar esa imagen?"

Actividad 1: Para la siguiente actividad, que es muy importante sólo para mostrar su cantidad para un corto, mirada rápida. Por ejemplo, mostrar su número mientras cuenta hasta 5 en su mente. Entonces inmediatamente poner su marco 10. Esto permite que los niños hacen una "instantánea" rápida en sus mentes. Si necesitan ver la configuración de nuevo, muestran de nuevo durante 5 segundos. Puede repetir esto hasta que se han replicado con exactitud la configuración, utilizando sólo un diez Marco.

El adulto hace una configuración de un importe en el marco. Explique que usted va a mostrar lo que usted hizo y que su / su primer trabajo es hacer lo mismo que usted hizo. A continuación, el segundo trabajo es para decirte cuántos hay todo juntos y cómo s / él lo sabe.

●	●		●	●
	●			

Lo anterior es un ejemplo de una configuración de un adulto podría hacer que es igual a 5. El niño haría lo mismo en su / su propio marco Decenas dobles (en la parte superior del marco Decenas). El niño entonces dirá cuántos y cómo lo saben. Inicialmente los niños cuentan cada punto. A medida que son capaces de ver trozos y contar, ellos pueden decir algo como: "Yo vi 3 y luego 2 más. Empiezo el día 3 y contar hasta 2, por lo que 3, 4, 5. "Se podría decir," Vi 2 y 2 y 1. "Usted trae constantemente las combinaciones de vuelta a los trozos que equivale al total, ejemplo del adulto diría, "Ustedes vieron $2 + 2 + 1$ y que es igual, ¿qué? Sí, es 5! "Con el tiempo y la práctica, que será capaz de reconocer una configuración y conocer el total, sin contar. Se continúa trabajando con 5 hasta que el niño es capaz de nombrar las partes y conocer el total. Luego de pasar a 6, 7 y así sucesivamente. Continuar la práctica de cada número y avanzar al siguiente número después de que el niño demuestra una comprensión muy sólida de las partes que componen el número.

Una vez que el niño ha dominado asciende a 10, puede mover a cantidades que utilizan tanto Diez Marcos. Cuando usted se muda a esto, siempre llenar uno Diez Marco y añadir un poco a la segunda Diez Marco, por lo que el niño tiene una representación visual y de referencia para decenas y unidades. Por ejemplo, 13 es $10 + 3$. Esto sienta una buena base para aprender el valor de posición.

Actividad 2: En una hoja de papel o pizarra de borrado en seco, escribir una ecuación. (Ej. $4 + 5 = \underline{\quad}$) Ayude al niño a utilizar el Marco Diez añadir los números. S / él puede llenar en 4 espacios y 5 espacios y contar el total. Para la resta, recordar a él / ella para empezar siempre con el número más grande. Rellene que muchos espacios y tachar la cantidad indicada por el número más pequeño.

El uso de los estudiantes Rekenreks serán:

- Motivo de números
- Subitize (sé un total sin contar)
- Construir la fluidez
- Calcular utilizando relaciones numéricas
- Utilizar como herramienta para sumar y restar
- Conteo / pedazo por utilizando diferentes cuentas de colores de 5 en la parte superior e inferior



Ejemplo de actividad:

- Utilice diferentes cuentas de colores para ver y describir: "¿Cuántos" "¿Cómo te las ves" "¿Cuántos diferentes ecuaciones pueden representar esa imagen?"

Actividades:

Usando Rek-en-Reks construye la capacidad del niño para manipular mentalmente los números, de manera similar a la observación de un dado, al ver la configuración de 6 puntos de tres puntos en una línea y 3 puntos en una segunda línea, y sabiendo que hay 6 puntos en total. Usted sabe que el total de "en un instante", sin tener que contar los puntos individuales. Este es el significado de la palabra "subitize". Alentar a los niños a pensar acerca de los números en su cabeza fortalece sus habilidades como matemático. Usted puede utilizar Rek-en-Reks para hacer esto.

- Comience con 5. Mover todas las bolas a la izquierda. Mueva 5 perlas a la derecha y decir: "Haz lo que yo hice y luego decirme cuántos hay. ¿Cuál es el total y el cómo lo sabes? "

A menudo, un niño va a contar cada grano y decir, "Lo sé porque yo los conté." Contar es una estrategia para averiguar cuántos están allí.

- A continuación, romper el número en partes. En primer lugar mover todas las bolas de nuevo a la izquierda. A continuación, pasar 2 bolas a la derecha en la fila superior y 3 bolas a la derecha en la fila inferior. Una vez más, dice "Usted hace lo mismo y luego me dices cuántos están allí. ¿Cuál es el total y el cómo lo sabes? "

El niño puede decirle, "Lo sé porque yo conté," o, "yo vi 4 y 1 más es 5."

- A continuación, empujar todas las bolas a la izquierda, pero esta vez se mueven 4 a la derecha en la parte superior y 1 a la derecha en la parte inferior y decir: "Usted hace lo mismo y luego me dices cuántos hay. ¿Cuál es el total y el cómo lo sabes? "

Una vez más, es posible que escuche, "... porque he contado" o "porque me acordé de la última era de $4 + 1$ y esto es lo mismo." Todas las respuestas son correctas. Usted quiere que el niño a ver trozos que se moverán a él / ella con interés de contar cada cuenta individual. Además, desea animar a pensar en las configuraciones anteriores. Si 5 es demasiado difícil, por ahora, se mueve de nuevo a un total de 4. Si el niño que usted está diciendo que s / él sabe del total en un instante con explicaciones tales como: "Yo sé que el 4 y el 1 de maquillaje 5," "I saben que 2 y 3 hacen 5 "," Yo sé que el 3 y 2 make 5. "" yo sé que si usted tiene un solo color en una fila que es 5. "Entonces, ellos están listos para pasar a 6. me típicamente dar ese salto moviendo todas las perlas a la derecha y en movimiento 6 en una fila a la izquierda. Un niño listo para la 6 a menudo decir: "Yo sé que esto es 6 porque es 5 y 1 más que es 6 o la totalidad de un color y una de la otra de color es 6."

Usando Rek-en-Reks es todo acerca de las conversaciones que usted puede tener acerca de diferentes maneras de hacer un total. No escribimos ecuaciones. Acabamos de hablar de los descubrimientos.

Usando Wipe-On / enjugado estudiantes Número líneas:

- Utilizar como herramienta para sumar y restar 0-30
- Ganar confianza con contar con una estrategia de matemáticas
- Dominar uno-a-uno correspondencia al contar
- rangos de números Descubrir



Ejemplos de actividades:

- Cubra y nombrar el número que falta
- "Adivina mi número": se centra en una más, una menos; 2 más, menos 2; 10 más, 10 menos
- Practique el conteo de 2, 5 y de los años 10

Actividad 1: Descubrir la línea de números juntos. Diga los números en orden de menor a mayor. Diga los números juntos de mayor a menor. Juego ¿Qué es el número que falta?

- Utilice un centavo y cubrir un número. Pida al niño que averiguar lo que el número es cubierto. Ayude a él / ella utiliza la estrategia de comenzar en 0 y contar hacia adelante para averiguar el nombre de la serie. A medida que la capacidad y la confianza progreso, cubrir 2 números y lo / a averiguar cuáles son los números que faltan tienen?

Actividad 2: Cuando el niño es capaz de nombrar todos los números 1-20 y puede nombrar a los faltantes de número / s en un broche de presión, jugar Adivina mi número.

- En primer lugar, decir: "Mi número es 2 más de 3. Adivina mi número?" Haga que los niños utilizan un marcador de borrado en seco. Comience en 3 y usar el marcador para rodear ese número. Comenzando en el círculo, dibujar una flecha arqueando al número 4 y contar "1" mientras dibuja. Mantener el marcador en la página, dibujar una flecha arqueando 4-5 y contar "2". Entonces usted puede decir y hacer que el niño a explicar de nuevo a usted ", 2 más que 3 es 5".
- Ahora deje que el niño le da un número. Esto permite a él / ella para ver a modelar averiguar el número con el marcador seco y la recta numérica. Esto también permite al niño escuchar el idioma que puede acompañar a una Guess Mi ejercicio Número por ejemplo, "2 más de 3 es 5". Si 2 es difícil, que el niño comience con 1 más. Aumente la cantidad a medida que continúe.

Actividad 3: Una vez que el niño ha dominado "más que" puede pasar a "menos que" con Adivina mi número. Por ejemplo, "¿Qué es 2 menos que 7?"

- Utilizar el mismo procedimiento, haga que circule el número 7, dibujar una flecha arqueado de nuevo a 6 y decir 1, dibujar una flecha arqueado a 5 y decir 2. "2 de menos de 7 es 5". Sigue practicando "menor que" hasta que el niño es muy cómoda y fácilmente se puede identificar "menos que" un número. Después de "menor que" se ha dominado, usted puede jugar Adivina mi número, con más y menos.
- Interruptor hacia arriba por un tiempo pidiendo un "más de" Adivina mi número y la próxima vez que un "menor que" Adivina mi número

Actividad 4: La línea de números es una excelente herramienta para que los niños utilizan para sumar y restar. Usted puede escribir una ecuación simple en el tablero limpie-off y luego demostrar cómo agregar los números usando la recta numérica.

- Además Primera práctica. Utilice el siguiente texto para apoyar la eficiencia, "Circule el número más grande y saltar hacia adelante el número más pequeño". Por ejemplo, para $5 + 4$, círculo el 5, hacer una flecha arqueado a 6 y contar 1, hacer una flecha arqueado a 7 y contar 2, hacer una flecha arqueado a 8 y contar 3, hacer una flecha arqueado a 9 y recuento 4. Escriba la respuesta a la ecuación.
- Para la resta decir: "Circule el número más grande y saltar de nuevo al número más pequeño".
- Utilizar la recta numérica para la práctica de conteo de 5 de, apuntando a los números como se cuenta. Lo mismo para contar por 2s.



Uso de contadores magnéticos estudiantes:

- Práctica de conteo asciende precisión
- Utilizar como herramienta para sumar y restar
- Utilice como piezas de diez fotogramas, la Junta Número y número de línea (véase más arriba)

Ejemplos de actividades / juegos:

- "On y Off": Contar cuántos son dentro y fuera de una hoja de papel y la creación de una ecuación
- Los "Contadores en una Copa": Identificación de cuántas piezas han desaparecido cuando algunos están cubiertos hasta
- conteo magnética en un refrigerador

Ayudar a un niño a contar de manera eficiente es muy importante. Conteo eficiente asegura la precisión. Enseñamos a nuestros estudiantes para llenar sus fichas en una línea y luego pasar cada contador a la derecha, ya que cuentan que contador. Mueva el primer contador a la derecha y decir "1", mueva el segundo contador a la derecha y decir "2", mueva el tercer contador a la derecha y decir "3", etc.

Actividad 1: Tome un pequeño puñado de contadores (5 o 6 contadores) y pedir al niño que ponerlos en una línea y contarlos. Cuando s / él se hace contando preguntar, "¿Cuántos contadores hay?" Si el niño es capaz de responder a mover "5" en cantidades más grandes. Si s / él tiene que contar la cantidad, intente 4. Si s / él es capaz de contar con precisión a 5, así como le dirá cuántos hay, mover a 6.

Si el niño es capaz de contar con facilidad y precisión, utilizar cantidades de 10, 20 y así sucesivamente.

Actividad 2: Repita la actividad 1 y añadir la tarea de escribir la cantidad en el tablero marcador seco.



Nota: Después de cada uso, mantener a los contadores en una sola pila para evitar perderlos.

El uso de los dados (o cubos de puntos) los estudiantes:

- cantidades de recuento Práctica utilizando con precisión las configuraciones de puntos como imágenes visuales
- Utilizar como herramienta para sumar y restar
- Utilice para la creación de números al jugar juegos y actividades

con: Diez Marcos, la Junta Número y número de línea (véase más arriba)

Ejemplos de actividades:

- "Roll y Record" con la suma, resta y duplica hechos
- Por turnos, y contar con del total
- Hacer combinaciones de números rápidos utilizando configuraciones de punto

Actividad 1: Contando es una habilidad fundamental que ayuda a los jóvenes matemáticos calculan de forma más eficiente. Las palabras que usamos son: "Tome el número más grande, lo puso en su cabeza, y luego contar con el número más pequeño". Por ejemplo, $5 + 3 = \underline{\quad}$ "Ponga el 5 en la cabeza y luego contar 3 más 6-7-8. . ."

Dados proporcionar un modelo visual para este proceso muy complicado. Haga que el rollo de niño dos dados. Diga, "Ponga el número más grande en su cabeza y luego contar." Señale el número más grande y decir: "Hay 5 puntos aquí." Contar los 5 puntos juntos. "Hay 3 puntos aquí" Cuente los puntos juntos. Entonces dice: "El número más grande es de 5, así que tenemos que poner eso en nuestra cabeza y tenemos que contar con más de 3" 5 Toque el dado y decir, "5" y luego tocar el primer punto en la matriz 3 y decir, "6". a continuación, toque el segundo punto en la matriz 3 y decir, "7" y tocar el tercer punto en la matriz 3 y decir, "8".

*** Antes de hacer actividades de dados, un punto de comprobación importante es tener el rollo niño 2 dados y que apunte a un dado y preguntar: "¿Cuántos puntos están aquí?" A continuación, apuntar a la segunda hilera y preguntar: "¿Cuántos puntos están aquí y que tiene más morir?" Hacer estas preguntas le ayudará a saber si el niño puede contar las cantidades con exactitud y si s / él sabe que el número es más. Si s / él no sabe esto rápidamente, el conteo de la práctica y la línea más número.

Actividad 2: Utilizar el rodillo de acompañamiento y Hoja de registro

- Roll y Registros Adición -Tener el rollo niño 2 dados, hacer una ecuación y luego calcular el total. Cifra récord en rollo y hoja de registro.
- Roll y Record-resta-Tener el rollo niño 2 dados, hacer y la ecuación y luego calcular la diferencia. Anote la diferencia en el Rollo y Hoja de registro.



El uso de marcadores de borrado en seco estudiantes:

- Practica la escritura dígitos correctamente y minimizar las inversiones
- Utilice para escribir en todas las superficies / wipe on Wipe-off (ver herramientas / actividades anteriores)

Actividad 3:

Escribir con precisión los números requiere práctica. Los niños a menudo cerradas, porque esta tarea puede ser tan difícil. Algunas prácticas diversión realmente puede ayudar a ganar confianza y seguir adelante.

Sentados lado a lado, el modelo de dibujo un número. Dibuja el número grande en el tablero de limpiar. Haga que el niño dibuje el mismo número al lado de la suya. Si esto es difícil, el modelo dibujando el número y luego hacer un número-punto-a punto junto a su número y hacer y "x" en la que s / él debe comenzar. Haga que él / ella traza el número-punto-a punto.

Otra manera de ofrecer apoyo es poner suavemente su mano sobre su / su mano al tiempo que el número. Esto le ayudar a guiar y dirigir la trayectoria de movimiento necesaria para tomar con precisión el número.

Nota: Siempre recuerde que debe mantener la tapa en el marcador cuando no se está utilizando, por lo que no se seque. También, recuerde que debe limpiar todas las superficies / wipe on limpie-off después de cada uso para que la superficie no mancha.