**Actividades Sugeridas**

|  |  |
| --- | --- |
| **OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA\_9** | **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD** |
| **Demostrar que comprende la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100:** **› usando un lenguaje cotidiano y matemático para describir acciones desde su propia experiencia** **› resolviendo problemas con una variedad de representaciones concretas y pictóricas, incluyendo software educativo** **› registrando el proceso en forma simbólica** **› aplicando los resultados de las adiciones y las sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos** **› aplicando el algoritmo de la adición sin considerar reserva** **› creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos**RESOLVER PROBLEMAS Emplear diversas estrategias. (OA a) ARGUMENTAR Y COMUNICAR. Describir situaciones de la realidad. (OA c) Comunicar el resultado empleando expresiones matemáticas. (OA d) REPRESENTAR. Utilizar representaciones simbólicas. (OA h) | **11.**Resuelven problemas en contextos matemáticos que involucran sumas y restas, explicando las soluciones y estrategias utilizadas. Por ejemplo:**a** Crean un cuento matemático para las siguientes adiciones y sustracciones: **›** 25 +12 = 37 **›** 37 −12 = 25**b** Laura tiene 28 cuentas de collar y Sofía no tiene cuentas de collar. Laura escribe 28 + 0 = 28, ¿qué quiere concluir Laura con esta suma? **c** Arturo tiene una colección de 13 insectos. Su amigo Juan fue a verlo, pero no aceptó ninguno de los insectos que le ofreció Arturo. ¿Qué se puede concluir con la expresión 13−0 = 13? **d** Fabrican tarjetas con todas las combinaciones posibles en que la suma de 2 números da como resultado 20.***! Observaciones al docente:*** *Si el colegio cuenta con el equipamiento (PC, pizarra interactiva, notebook y/o tablet) para trabajar con ellos en la sala de clase, es recomendable considerarlos en la planificación de la materia a tratar. Se recomienda que la búsqueda de software educativo sea hecha por el docente y no por el alumno para evitar el mal uso de recursos y de tiempo de aprendizaje.* |