

Actividades Sugeridas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA_9	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>Demostrar que comprende la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100:</p> <ul style="list-style-type: none"> › 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 	<p>11.</p> <p>Resuelven problemas en contextos matemáticos que involucran sumas y restas, explicando las soluciones y estrategias utilizadas. Por ejemplo:</p> <p>a Crean un cuento matemático para las siguientes adiciones y sustracciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> › $25 + 12 = 37$ › $37 - 12 = 25$ <p>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?</p> <p>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 $13 - 0 = 13$?</p> <p>d Fabrican tarjetas con todas las combinaciones posibles en que la suma de 2 números da como resultado 20.</p> <p>! 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</p>

Matemática

Segundo Año Básico

Unidad 1

OA_9

<p>RESOLVER PROBLEMAS Emplear diversas estrategias. (OA a)</p> <p>ARGUMENTAR Y COMUNICAR. Describir situaciones de la realidad. (OA c) Comunicar el resultado empleando expresiones matemáticas. (OA d)</p> <p>REPRESENTAR. Utilizar representaciones simbólicas. (OA h)</p>	<p><i>de aprendizaje.</i></p>
--	-------------------------------