

# Ejemplos de actividades

## OA\_13

**Resolver ecuaciones de un paso, que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100.**

### Actividades 1 y 2

#### REPRESENTAR

Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos. (OA I)

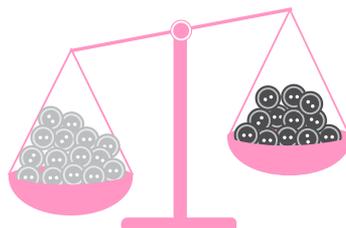
### Actividad 3

#### MODELAR

Expresar, a partir de explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático. (OA j)

1

Demuestran la igualdad y desigualdad en forma concreta en una balanza, utilizando material concreto con elementos de igual peso, para representar las cantidades y la incógnita; por ejemplo:  $15 + \square = 28$



2

Contestan la pregunta ¿es  $5 + 2$  mayor que  $7 + 1$ ?, comprueban su suposición con material concreto, como fichas o cubos, y representan la solución en forma pictórica, utilizando el modelo de la balanza. Escriben el signo correcto en el círculo.

$$5 + 2 \quad \bigcirc \quad 7 + 1$$

#### 📌 Observaciones al docente:

Conviene que el docente resuma el proceso de la resolución del problema en la pizarra, para que cada alumno la pueda copiar correctamente en su cuaderno.

3

Resuelven los siguientes problemas:

#### 📌 Observaciones al docente:

Es conveniente que entre dos y cuatro alumnos solucionen juntos los siguientes problemas (3 a y b), porque varias personas tienen más argumentos para resolver el problema y alumnos más débiles pueden aprender entre iguales.

a Carlos y Susana conversan acerca de su edad. Carlos dice que tiene 12 años, mientras Susana aclara que tiene 10 años. ¿Cuál de las siguientes expresiones numéricas dice qué tanto mayor es Carlos que Susana?

- >  $12 + 10$
- >  $12 : 10$
- >  $12 - 10$
- >  $12 \cdot 10$

b Explica con palabras la solución encontrada al problema anterior.

**Actividades 4, 5 y 6**

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Descubrir regularidades matemáticas -la estructura de las operaciones inversas- y comunicarlas a otros. (OA e)

c Natalie e Igor tienen algunos animales de juguete. Natalie tiene 9 dinosaurios y 3 lagartos. Igor tiene 12 dinosaurios y 3 lagartos. ¿Quién tiene más animales de juguete? Escribir la expresión numérica.

**4**

Copian en el cuaderno y reemplazan el  $\bigcirc$  por  $<$ ,  $>$  o  $=$

- a  $4 + 6$        $\bigcirc$        $4 + 7$
- b  $15 + 5$      $\bigcirc$        $12 + 2$
- c  $18 + 2$      $\bigcirc$        $16 + 4$

**Observaciones al docente:**

Los alumnos se autocorrijen con una pauta proporcionada por el docente e indican el error que cometieron.

**5**

Escriben un problema basado en la siguiente expresión numérica:  
 $8 + 3 > 5 + 4$

**6**

Resuelven ecuaciones del tipo

- a  $49 + \square = 87$     o
- b  $74 - \square = 56$ , aplicando estrategias como:
  - > ensayo y error
  - > “utilizar la operación inversa” en forma concreta, pictórica y simbólica

**7**

Resuelven problemas del tipo:

Tomás recogió 10 piedras más que su amigo Marcelo. Tomás recogió 27 piedras. ¿Cuántas piedras recogió Marcelo? Modelan la situación descrita con una ecuación.

**8**

Descubren la incógnita en ecuaciones donde hay sumas y restas. Por ejemplo, en:

- a  $72 + 28 = \square$
- b  $18 = 10 + \square$
- c  $72 + \square = 82$
- d  $\square + 6 = 89$
- e  $30 = 40 - \square$
- f  $13 - \square = 5$
- g  $42 = 45 - \square$
- h  $17 - \square = 9$

**Actividad 7**

**MODELAR**

Expresar, a partir de explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático. (OA i)

**Actividades 8, 9 y 10**

**RESOLVER PROBLEMAS**

Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares. (OA c)

9

Calculan los números faltantes en la tabla a continuación, para que la suma de los dos números colindantes sea siempre 500; por ejemplo:  $240 + \square = 500$

500	
240	
475	
	310
199	
	105

10

Resuelven adivinanzas de números, como:  
¿Cuál es mi número?

- a Si le sumo 30 a mi número, resulta 300  
b Si a mi número le resto 400, resulta 50

## OA\_15

**Demostrar que comprenden la relación que existe entre figuras 3D y figuras 2D:**

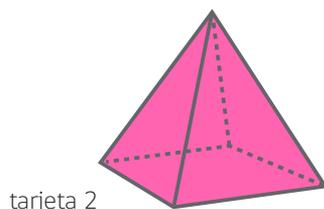
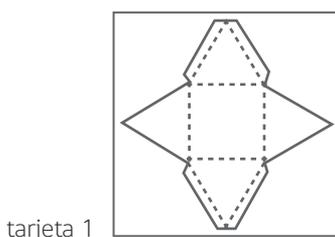
- > **construyendo una figura 3D a partir de una red (plantilla)**
- > **desplegando la figura 3D**

1

Desdoblan figuras 3D, como cubos, paralelepípedos, pirámides, prismas, cilindros y conos, y describen las figuras 2D que resultan.

2

Relacionan redes de figuras 3D con las figuras 3D correspondientes, utilizando 2 tipos de tarjetas: una con una red y la otra con el nombre de la figura 3D correspondiente. Por ejemplo, la red de una pirámide con la pirámide.



### Actividades 1, 2, 3, 4 y 5

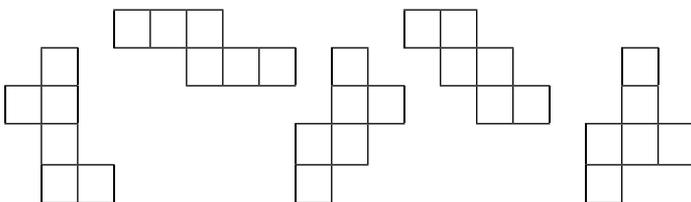
#### ARGUMENTAR Y COMUNICAR

Formular preguntas para profundizar el conocimiento y la comprensión. (OA d)  
Hacer deducciones matemáticas de manera concreta. (OA f)

R 3

Colorean las redes que sirven para formar un cubo.

(Artes Visuales)



4

Arman un cubo, un paralelepípedo y una pirámide, utilizando palos de helado y plasticina.

5

Arman un cubo, un paralelepípedo y una pirámide, utilizando una red entregada por el profesor.

## OA\_16

**Describir cubos, paralelepípedos, esferas, conos, cilindros y pirámides de acuerdo a la forma de sus caras, el número de aristas y de vértices.**

**Actividades**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10

**REPRESENTAR**

Transferir una situación de un nivel de representación a otro (por ejemplo: de lo concreto a lo pictórico y de lo pictórico a lo simbólico, y viceversa). (OA n)

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Formular preguntas para profundizar el conocimiento y la comprensión. (OA d)  
 Descubrir regularidades matemáticas y comunicarlas a otros. (OA e)

1

Recortan figuras 3D de objetos cotidianos, las pegan en sus cuadernos o en una hoja y escriben el nombre de la figura 3D correspondiente al lado.

2

Clasifican figuras 3D de acuerdo a sus caras, aristas y vértices; por ejemplo: cubos, paralelepípedos, esferas, conos, cilindros y pirámides.

3

Responden preguntas acerca de elementos de figuras 3D, usando modelos concretos. Por ejemplo:

- › ¿Qué figuras 3D tienen el mismo número de aristas?
- › ¿Qué figura 3D, sin considerar el paralelepípedo rectangular, tiene 6 caras, 12 aristas y 8 vértices?

Comprueban sus respuestas en forma concreta.

4

Realizan juegos relacionados con características de figuras 3D. Por ejemplo, juegan “Memorice” con tarjetas que tienen escrita en la parte izquierda una característica de una figura 3D y en la parte derecha, el nombre o un dibujo de una figura 3D.

Por ejemplo:

1 vértice	esfera
-----------	--------

una cara	cubo
----------	------

**Observaciones al docente:**

Se sugiere realizar este juego en grupos de 4 o 5 alumnos. Con este propósito, el docente debe elaborar aproximadamente 10 sets del “Memorice 3D”.

5

Hacen una exposición de figuras 3D (figuras concretas, fotos o dibujos) aportadas por ellos. Anotan la cantidad de figuras 3D que más se repiten y de las que rara vez figuran. Una vez expuestas todas las figuras, los alumnos recorren la exposición, vitrineando y comentando las figuras que más les gustan, nombrándolas con el nombre matemático.

**1 Observaciones al docente:**

Se sugiere trabajar esta actividad en grupos de 10 alumnos.

El comentario de las figuras podría ser: Alumno 1: A mí me gustó la forma de cono casi perfecto que tiene el volcán en esta foto.

**6**

Arman estructuras de figuras, como cubos, paralelepípedos, pirámides y prismas, usando para sus aristas palitos y plastilina.

**7**

Unen los nombres de figuras 3D con la cantidad de vértices que tienen y registran el resultado en su cuaderno. Por ejemplo:

5 vértices	cubo	
8 vértices	pirámide	
0 vértices	paralelepípedo	
6 vértices	cono	
1 vértice	cilindro	
	prisma	

**8**

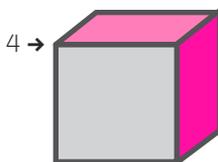
Los alumnos discuten en grupo las siguientes preguntas acerca de la construcción de figuras 3D:

- ¿qué figuras 3D se pueden apilar?
- ¿qué figuras 3D se usan mayoritariamente como envases?
- ¿por qué se usa un uslero en forma de cilindro y no de esfera para amasar?
- ¿por qué las maletas tienen forma de paralelepípedo y no forma de cubo?
- ¿por qué una pelota de fútbol tiene forma de esfera y no de cilindro?

**9**

Enumeran los vértices de un cubo y luego describen el trayecto que tiene que recorrer una hormiga que debe pasar por todas las aristas solo una vez.

La hormiga empieza su trayecto en el vértice 4.

**10**

Responden preguntas, como: Ordenen figuras 3D en 2 grupos, ¿Qué tienen cubos, paralelepípedos, esferas, conos, cilindros y/o pirámides en común?

# OA\_21

**Demostrar que comprenden el perímetro de una figura regular e irregular:**

- › **midiendo y registrando el perímetro de figuras del entorno en el contexto de la resolución de problemas**
- › **determinando el perímetro de un cuadrado y un rectángulo**

**Actividades 1 y 2**

**RESOLVER PROBLEMAS**

Resolver problemas dados o creados. (OA a)

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

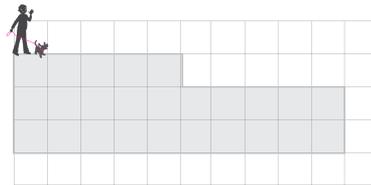
Escuchar el razonamiento de otros para enriquecerse y para corregir errores. (OA h)

1

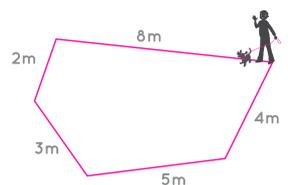
Resuelven los siguientes problemas:

- a Sebastián quiere hacer un corral para su perro. Hace un bosquejo de dos corrales distintos.  
¿Cuál es el perímetro de cada corral? Anotan el cálculo como una suma.

Corral 1

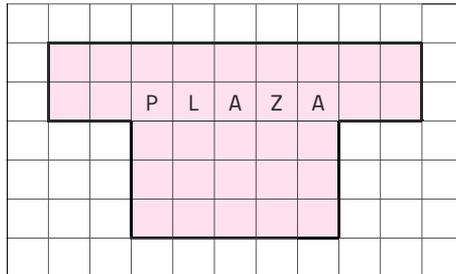


Corral 2



1 cuadradito corresponde a 1 m

- b Macarena y Javier juegan todas las tardes en una plaza cerca de su casa. Muchas veces corren alrededor de ella. Un día se les ocurre averiguar la longitud que tiene una vuelta a la plaza. La plaza tiene la forma de una T. Calculan el perímetro. Anotan las medidas a cada lado de la figura.



El largo de un cuadradito es igual a 1 m

**Actividad 2**

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Descubrir regularidades matemáticas y comunicarlas a otros. (OA e)

2

Formulan una regla para encontrar el perímetro de una figura con sus propias palabras; por ejemplo:



El recorrido alrededor de una figura es su perímetro.

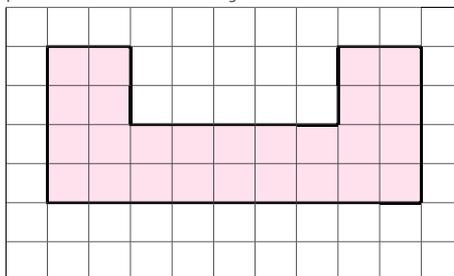
**Actividades 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9**

**RESOLVER PROBLEMAS**

Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares (OA c)

3

Encuentran el perímetro de la siguiente figura 2D. Calculan el perímetro en metros y lo convierten a cm.



1 largo de cuadradito es igual a 1 m / 1 m = 100 cm

4

Dibujan diferentes figuras en papel cuadriculado con un perímetro de:

- a 14 cuadraditos
- b 8 cuadraditos
- c 20 cuadraditos

R 5

Calculan el perímetro de la siguiente figura:

Gabriel tiene un imán de forma rectangular, los lados cortos miden 2 cm cada uno, los lados largos 3 cm cada uno. ¿Cuál es el perímetro del imán?

Marcan la respuesta correcta. (Ciencias Naturales)

- a 5 cm - 10 cm - 8 cm
- b Comprueban, dibujando el imán. 1 cuadradito equivale a 1 cm.

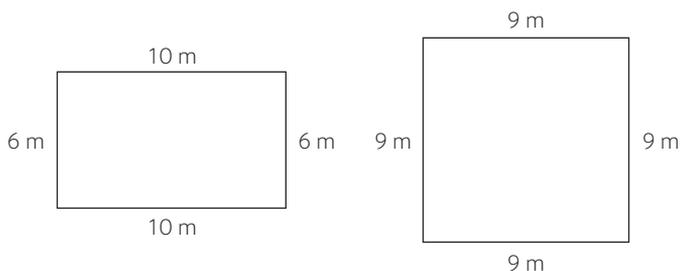
R 6

Calculan el perímetro de un imán que tiene el doble de largo y el doble de ancho que el imán de Gabriel. (Ciencias Naturales)

R 7

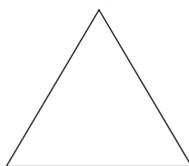
Comparan los perímetros de dos figuras para resolver el siguiente problema: (Artes Visuales)

La señora Soto quiere ponerle una reja a una huerta que piensa hacer. ¿Cuál forma le recomendaría usted, si ella quiere hacer la reja más corta para no gastar mucho dinero?



8

Calculan el perímetro de un triángulo equilátero. Cada lado mide 4 cm.



R 9

Resuelven el siguiente problema.

El patio de la casa de Federico tiene la forma de un cuadrado. Un lado mide 15 m. ¿Cuál es su perímetro?

Hacen un dibujo a escala y anotan las medidas antes de calcular el perímetro. Expresan la longitud del perímetro en m.

(Artes Visuales)

# OA\_12

**Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.**

**Actividades 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7**

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Hacer deducciones matemáticas de manera concreta. (OA f). Descubrir regularidades matemáticas y comunicarlas a otros. (OA e)

Escuchar el razonamiento de otros para enriquecerse y para corregir errores. (OA h)

1

Dibujan las tres figuras que siguen en el patrón



- > describen el patrón aplicado
- > traspasan el patrón a sonidos corporales
- > lo ejecutan entre varias personas frente al curso

2

Escriben los 3 números que siguen en la secuencia

8, 3, 7, 5, 8, 3, 7, 5, 8

- > describen el patrón usado
- > se corrigen con una pauta proporcionada por el docente
- > corrigen errores en forma autónoma, en caso de tenerlos

**R** 3

Solucionan los siguientes problemas en grupos de 3 a 4 alumnos y registran el proceso de solución en un acta. Leen en voz alta el acta a otro grupo, explicando sus pasos de solución en forma pictórica. **(Tecnología)**

- a Carla usó perlas de colores para hacer un collar. Enhebró dos perlas rojas, luego tres moradas, luego dos rojas, luego tres moradas y así sucesivamente. En total usó 24 perlas moradas. ¿Cuántas perlas usó en total?
- b Matías forma un patrón con figuras geométricas. Desea que se repita 4 veces el patrón expuesto a continuación. ¿Cuántos círculos habrá en este patrón de Matías?



Patrón de Matías

4

Investigan en la “tabla de 100” o el “libro de 1 000”:

- a qué patrón muestran los dígitos de las unidades de izquierda a derecha
- b qué patrón muestran los dígitos de las decenas de arriba hacia abajo
- c qué patrón muestran los dígitos de las centenas de arriba hacia abajo

5

Encuentran, de acuerdo a los 4 números siguientes, una regla del patrón y la continúan 10 veces:

11, 14, 17, 20, xxx, xxx, xxx, xxx, ....

**1 Observaciones al docente:**

Es conveniente que, en los ejercicios nº 4 y 5, los alumnos se autocontrolen con una pauta proporcionada por el docente para aprender de sus errores. Es recomendable que corrijan sus errores, si los tuvieran, también en forma autónoma, indicando el error que tuvieron. El docente puede guiar este proceso en caso de que se requiera.

**6**

Escriben los números que faltan y los comparan con un compañero. Se corrigen con el "Libro de mil".

a	<table border="1" style="display: inline-table;"><tr><td> </td><td> </td><td>38</td></tr><tr><td>46</td><td> </td><td>48</td></tr><tr><td> </td><td> </td><td>58</td></tr></table>			38	46		48			58
		38								
46		48								
		58								

b	<table border="1" style="display: inline-table;"><tr><td> </td><td>77</td><td>78</td></tr><tr><td> </td><td>87</td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td>98</td></tr></table>		77	78		87				98
	77	78								
	87									
		98								

c	<table border="1" style="display: inline-table;"><tr><td> </td><td> </td><td>250</td></tr><tr><td>330</td><td> </td><td>350</td></tr><tr><td> </td><td> </td><td>450</td></tr></table>			250	330		350			450
		250								
330		350								
		450								

**7**

Hallan una posible regla de un patrón a partir de los números indicados y la utilizan para continuar las secuencias siguientes:

- a 5, 10, 15, 20, xxx, xxx, xxx, xxx,
- b 21, 18, 15, xxx, xxx, xxx,
- c 250, 300, 350, xxx, xxx, xxx, xxx,
- d 99, 90, 81, 72, xxx, xxx, xxx, xxx,
- e Repiten los patrones a) hasta d) usando una calculadora y describen cómo cambian las unidades de un elemento a otro.

**1 Observaciones al docente:**

Es conveniente que los alumnos, para aprender de sus errores, se autocontrolen con una pauta proporcionada por el docente. Es recomendable que corrijan sus errores, si los tuvieran, también en forma autónoma, indicando el error que tuvieron.

**8**

Resuelven los siguientes problemas en forma autónoma:

Juana cuenta de a 6 los lápices que hay en tres cajas que contienen 6 unidades cada una.

- a Si cuenta los lápices en orden, ¿qué números dirá?
- b Si Juana cuenta otras cajas más, ¿qué secuencia de números continuaría el patrón que usó entre las siguientes alternativas de secuencias?

- A 36, 48, 60, 72,                      B 6, 12, 24, 32,
- C 24, 30, 36, 42, 48                  D 24, 48, 56, 112,

**9**

Los alumnos responden la pregunta y fundamentan su solución: ¿Cuál o cuáles número/s de las respuestas A hasta D pertenece/n al siguiente patrón: 28, 32, 36, 40?

- A 34    B 38    C 52    D 48

**Actividades 8, 9 y 10****RESOLVER PROBLEMAS**

Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares. (OA c)

**MODELAR**

Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas. (OA k)

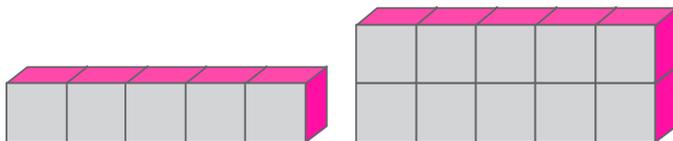
**!** *Observaciones al docente:*

Es conveniente que los alumnos, para aprender de sus errores, se autocontrolen con una pauta proporcionada por el docente. Es recomendable que corrijan sus errores, si los tuvieran, también en forma autónoma, indicando el error que tuvieron.

**R 10**

Los alumnos, en grupos de 4, construyen una torre de acuerdo a las indicaciones de la tabla que se muestra a continuación. Determinan la regularidad presentada en la tabla y descubren la incógnita de cuántos cubos se necesitarán para una torre de 8 pisos. (Tecnología)

pisos	1	2	3	8
cubos	5	10	15	¿?



**!** *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 clases, 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.

Se podría, por ejemplo, usar software gratuito o el sitio [www.curriculumenlínea.cl](http://www.curriculumenlínea.cl)

## OA\_8

**Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar de 3, 6, 4 y 8 de manera progresiva :**

- > usando representaciones concretas y pictóricas
- > expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales
- > usando la distributividad como estrategia para construir las tablas hasta el 8
- > aplicando los resultados de las tablas de multiplicación de 3, 6, 4 y 8, sin realizar cálculos
- > resolviendo problemas que involucren las tablas aprendidas hasta el 8

### Actividad 1

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**  
 Descubrir regularidades matemáticas y comunicarlas a otros. (OA e)

### Actividad 2

**REPRESENTAR**  
 Crear un problema real a partir de una expresión matemática, una ecuación o una representación. (OA m)

### Actividad 3

**MODELAR**  
 Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático. (OA j)

### Actividad 4

**REPRESENTAR**  
 Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos. (OA l)

1

Describen situaciones concretas con sumas y multiplicaciones. Por ejemplo, un librero con 6 repisas y cada una contiene 4 libros.

2

Crean, de acuerdo una multiplicación, una situación real o de fantasía, que representa una expresión matemática dada; por ejemplo: 3 por 5.

3

Modelan con una multiplicación diferentes situaciones reales y elaboran un gráfico en forma de matriz de puntos.

$$\begin{array}{l} \text{✂✂✂✂✂✂} \\ \text{✂✂✂✂✂✂} \\ \text{✂✂✂✂✂✂} \end{array} \quad \begin{array}{l} 6 + 6 + 6 \\ 0 \\ 3 \text{ por } 6 \end{array}$$

4

Escriben una multiplicación para diferentes matrices; por ejemplo:

.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

 $\rightarrow 5 \cdot \square$

matriz de puntos

### Observaciones al docente:

Si la infraestructura del colegio lo permite, el docente puede pedir a sus alumnos que representen las matrices en forma de tablas con word o excel.

Ejemplo: 3x4



5

Demuestran que el orden de los factores no altera el producto, en forma concreta, pictórica y simbólica; por ejemplo:  $3 \cdot 4 = 12$  con cuadrículas.

6

Colorean en una tabla de 100 el patrón correspondiente a cada tabla de multiplicación de 2, 3, 4, 5, 6, 8, y 10.

**Actividad 5**

**REPRESENTAR**

Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos. (OA I)

**Actividad 6**

**REPRESENTAR**

Transferir una situación de un nivel de representación a otro (por ejemplo: de lo concreto a lo pictórico y de lo pictórico a lo simbólico, y viceversa). (OA n)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

**Observaciones al docente:**

*Ejemplo 1: para la tabla del 3, se colorean los casilleros 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30*

*Ejemplo 2: en la tabla del 100 ilustrada, se marcaron los números 1 al 10 al cuadrado*

**7**

Registran las tablas de multiplicación de 2, 3, 4, 5, 6, 8, y 10, usando datos de la tabla de 100.

**Observaciones al docente:**

*Ejemplo: nombran los números 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60 de la tabla del 6, que sacan de las tablas coloreadas anteriormente.*

**Actividades 8 y 9**

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Hacer deducciones matemáticas de manera concreta. (OA f)

**8**

Construyen, a partir de 4 multiplicaciones base (4·1, 4·2, 4·5, y 4·10), la tabla de multiplicación del 4 completa, componiendo y descomponiendo los factores, que se multiplican por 4.

Ejemplo de cómo proceder:

tabla del 4	composición y descomposición	
4 · 1		4
4 · 2		8
4 · 3 =	(4 · 1) + (4 · 2)	?
4 · 4 =	(4 · 2) 2	?
4 · 5		20
4 · 6 =	(4 · 3) · 2	?
4 · 7 =	(4 · 4) + (4 · 3)	?
4 · 8 =	(4 · 4) · 2	?
4 · 9 =	(4 · 10) - (4 · 1)	?
4 · 10		40

**9**

Utilizando este ejemplo, construyen en forma progresiva las tablas del 2, 3, 4, 5, 6, 8 y 10.

**Actividad 10****REPRESENTAR**

Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos. (OA I)

**Actividades 11 y 12****RESOLVER PROBLEMAS**

Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares (OA c)

**10**

Los estudiantes:

- > anotan las multiplicaciones por composición y descomposición de la tabla del 4
- > las representan en una matriz de puntos
- > calculan las operaciones base
- > anotan la operación conmutativa correspondiente

**Observaciones al docente:**

*Ejemplo para la conmutatividad:  $4 \cdot 5 = 5 \cdot 4 = 20$*

**11**

Formulan ecuaciones que incluyen ejercicios de multiplicación en forma de adivinanzas; por ejemplo: mi número es 5 veces el resultado de  $6 + 2$ . ¿Cuál es mi número?

**12**

Resuelven problemas rutinarios; por ejemplo:

4 caballos entran a la pista de un circo. En cada caballo están sentados 3 monos. ¿Cuántos monos hay en total?

## OA\_9

**Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas de 3, 6, 4 y 8:**

- > representando y explicando la división como repartición y agrupación en partes iguales, con material concreto y pictórico
- > creando y resolviendo problemas en contextos que incluyan la repartición y la agrupación
- > expresando la división como un sustracción repetida
- > describiendo y aplicando la relación inversa entre la división y la multiplicación
- > aplicando los resultados de las tablas de multiplicación hasta  $10 \times 8$ , sin realizar cálculos

**1**

Describen situaciones del entorno, por ejemplo en un almacén, en las cuales se ordenan objetos en forma de matriz; por ejemplo:

**2**

Resuelven problemas, como:

- a En el patio hay 24 botellas y 4 cajas. Repartir las botellas por partes iguales en las 4 cajas. Haga un dibujo o use fichas para resolver. Escribir como resta repetida y como división.
- b Si hay 36 calcomanías, anotar cuántas reparticiones en partes iguales se podrían hacer.
- c La Sra. Pérez compró 16 naranjas para que sus 4 niños las compartan equitativamente. ¿Cuántas naranjas recibirá cada niño?
- d En la feria venden 24 pollos distribuidos en 8 cajas. ¿Cuántos pollos deben ponerse en cada caja?

**3**

Ordenan 18 fichas en hileras. Cada hilera debe tener la misma cantidad de fichas. Grafican las soluciones.

**Actividad 1**

**ARGUMENTAR Y COMUNICAR**

Descubrir regularidades matemáticas y comunicarlas a otros. (OA e)

**Actividades 2 y 3**

**RESOLVER PROBLEMAS**

Resolver problemas dados o creados. (OA a)

**MODELAR**

Expresar, a partir de representaciones pictóricas y explicaciones dadas, acciones y situaciones cotidianas en lenguaje matemático. (OA j)

**4**

Inventan una situación para la división 15:3. Demuestran la solución en forma pictórica y simbólica.

**5**

Aplican el concepto de la división; por ejemplo: ¿Cuál de las siguientes divisiones corresponde a la resta repetida en el recuadro?

- a  $15 : 3 = 5$
- b  $15 : 3 = 0$
- c  $18 : 3 = 6$
- d  $18 : 6 = 3$

$15 - 3 = 12$
$15 - 3 = 9$
$15 - 3 = 6$
$6 - 3 = 3$
$3 - 3 = 0$

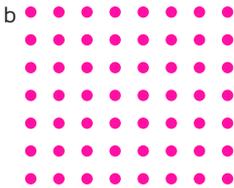
**6**

Anotan la multiplicación y la división correspondiente a cada matriz.

**a**



**b**



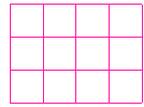
**c**



**Observaciones al docente:**

Si la infraestructura del colegio lo permite, el docente puede pedir a sus alumnos que representen las matrices en forma de tablas con word o excel.

Ejemplo: 3x4



**7**

Anotan las operaciones inversas de cada multiplicación del ejercicio a hasta el e

- |             |             |             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| <b>a</b>    | <b>b</b>    | <b>c</b>    | <b>d</b>    | <b>e</b>    |
| $6 \cdot 2$ | $2 \cdot 3$ | $5 \cdot 8$ | $9 \cdot 4$ | $3 \cdot 7$ |

**Observaciones al docente:**

Ejemplo:

- $4 \cdot 2 = 8$
- $2 \cdot 4 = 8$
- $8 : 2 = 4$
- $8 : 4 = 2$

**8**

Ejercitan, en forma individual, en grupo y entre pares, juegos de multiplicación y de división para mecanizar las tablas y las divisiones relacionadas.

**📌 Observaciones al docente:**

*Los juegos más comunes y de fácil confección son: Dominó, Memori-ce, Bingo, juegos de mesa adaptados, además de tarjetas con la tarea por un lado y el resultado en el otro lado, hojas de trabajo, patrones para pintar, entre otros.*