
**Habilidad/
conocimiento**

10. Enuncia la propiedad conmutativa a partir de regularidades encontradas en la tabla de la suma.
11. Enuncia la propiedad asociativa a partir de regularidades encontradas al realizar sumas de tres o más números.

**Flujo de
aprendizaje**

Para el desarrollo del LO, se propone el siguiente flujo:

Introducción → Objetivos → Desarrollo-Explicación → Socialización → Resumen
→ Tarea

**Guía de
valoración**

A partir de esta tarea el profesor evalúa en cada estudiante que aplique las habilidades desarrolladas en la resolución de problemas en situaciones aditivas de composición, transformación, comparación e igualación.



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<p>Se presenta un video donde una persona juega con 15 fichas amarillas, 15 fichas verdes, 4 grises y 1 roja, en total 35 fichas.</p> <p>La idea es que armando una estructura con el conjunto de fichas se mencionen relaciones como “menos que”, “más que”, comparando la cantidad de fichas utilizadas en cada paso de la construcción.</p> <p>Finalizando se propone responder las preguntas que se presentan en el material del estudiante.</p> <p>En el material del estudiante, se proponen preguntas sobre las cantidades de fichas utilizadas en la estructura y las comparaciones mencionadas durante el video.</p> <p>Se presentan los objetivos de la clase.</p>	<p>Video animado.</p> <p>Material del estudiante.</p> <p>Objetivos de la clase.</p>
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1: Compras en el supermercado</p> <p>Se plantea un video donde se muestren a dos niños que quieren ir de compras, cada uno con determinado dinero. Mientras recorre la animación, se hacen preguntas como: ¿Cuánto dinero tienen entre los dos?, ¿cómo hacen para saberlo?; se explica que para saber cuánto dinero tienen entre los dos niños deben “juntar” el dinero que tienen.</p> <p>Luego, se pierde algo de dinero y los niños quieren saber ¿cuánto tienen ahora?, y ¿qué sucede con el dinero total? (disminuye); se da la respuesta pero no se explica cómo se llegó a ella.</p> <p>Los niños entran a la tienda y realizan algunas compras. Deben decidir entre dos opciones de compra una inferior y otra superior al dinero que tienen. Los niños deben decidir para ¿cuál de las dos compras le alcanza?, ¿cuánto dinero sobraría?, ¿cuánto dinero faltaría?</p> <p>En cada paso de la animación, la idea es que la animación se detenga para que los estudiantes resuelvan las preguntas que se plantean en el material del estudiante.</p> <p>Luego del video animado, se presentan cinco problemas que involucren números grandes y fracciones y que los estudiantes puedan resolver interactivamente.</p> <p>Actividad 2: Propiedades de la suma</p> <p>Se presenta la tabla de la suma (matriz 2x2). Se debe presentar un ejemplo para explicar el funcionamiento de la tabla.</p> <p>Se propone buscar parejas de sumandos que den como resultado un número específico. (Propiedad conmutativa).</p>	<p>Video animado</p> <p>Material del estudiante.</p> <p>Recurso interactivo de plantilla.</p> <p>Material del estudiante.</p> <p>Recurso interactivo de plantilla.</p> <p>Material del estudiante.</p>

