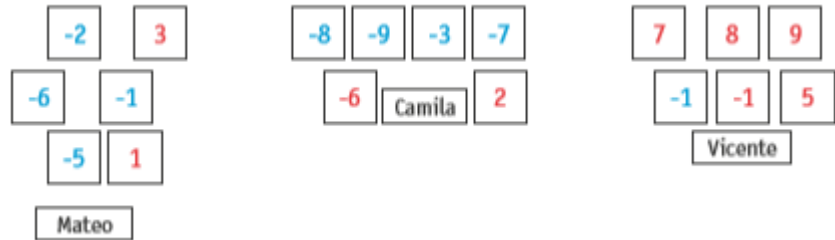


### Actividades Sugeridas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA_1	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES
<p><b>Mostrar que comprenden la adición y la sustracción de números enteros:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Representando los números enteros en la recta numérica.</li><li>&gt; Representándolas de manera concreta, pictórica y simbólica.</li><li>&gt; Dándole significado a los símbolos + y – según el contexto (por ejemplo: un movimiento en una dirección seguido de un movimiento equivalente en la posición opuesta no representa ningún cambio de posición).</li><li>&gt; Resolviendo problemas en contextos cotidianos.</li></ul>	<p><b>9.</b></p> <p>En grupos de 3 alumnos, participan en el siguiente juego de cartas para operar con la adición de enteros y su inverso aditivo. Instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; Las cartas se reparten de forma aleatoria, seis para cada uno.</li><li>&gt; Cada uno pone sus cartas “abiertas” sobre la mesa. El primer jugador pone una carta sobre la mesa y los otros dos deben poner obligatoriamente una carta cada uno, de modo que la suma de los números de las cartas anule la que puso el primer jugador.</li><li>&gt; Si logran anular, entonces los dos compañeros se llevan las tres cartas. De lo contrario, se las lleva el primer jugador. Gana quien consiga la mayor cantidad de cartas.</li><li>&gt; Los roles de “primer jugador” y “dos compañeros” van rotando para que todos puedan ser primer jugador alguna vez.</li></ul> <p>Por ejemplo:</p> <p>Mateo es el primer jugador y pone la carta -6 en el medio de la mesa; Camila pone la carta 2 y Vicente pone la carta 4. En este caso, los ganadores de las tres cartas son Camila y Vicente, ya que lograron anular la carta de Mateo. Mateo pone otra carta; si sus compañeros no logran anularla, se las lleva él, y así sucesivamente.</p>

### Modelar

Usar modelos para resolver problemas de otras asignaturas y de la vida diaria. (OA h)



### Observaciones al docente

*Se necesitan 18 cartas con números enteros desde el 1 hasta el 9 y desde el -1 hasta el -9. Los números positivos se pueden escribir en rojo, sin incluir el signo, y los negativos en azul, incluyendo el signo. Pueden anotar los resultados que anularon al número para ir reforzando sus ideas, y compartir por qué están ganando. Si juegan más de una vez, pueden anotar quién va ganando y se puede ir cambiando el grupo formado por tres estudiantes.*

*Se espera que acepten las reglas y los plazos dados, que trabajen sin supervisión y que acepten sus errores. (OA C y OA D)*