

Ficha nº7

## Juegos de operatoria

### *Juego de sustracción “Comprando en el quiosco de dulces”*

#### Objetivos de Aprendizaje (OA)

Demostrar que comprenden la adición y sustracción en el ámbito del 0 al 100 usando un lenguaje cotidiano y matemático para descubrir acciones desde su propia experiencia resolviendo problemas.

#### Marco teórico

La estrategia Juegos Matemáticos, consiste en desarrollar juegos organizados en función de contenidos correspondientes al programa de estudio de cada curso, buscando reforzar, en forma lúdica, determinados contenidos.

#### Instrucciones

1. Dibujar en el pizarrón diferentes tipos de dulces con su precio escrito. Los valores serán entre \$10 y \$ 45.
2. El profesor explica que vamos a jugar a comprar dulces, que cada uno tendrá \$100 y podrá elegir uno de los caramelos que están en el pizarrón.
3. Por turno el profesor va preguntando a diferentes niños, por ejemplo:
  - José ¿Cuál vas a comprar?
  - El dulce que vale \$15
  - ¿Cuánto vuelto debo darte?
  - \$ 35
4. Se pide al alumno que explique cómo lo calculó. Esto se va repitiendo
5. Los valores de los dulces que se venden son: \$10, \$12, \$15; \$18; \$ 20; \$ 25; \$ 28; \$ 30; \$ 35; \$ 40 ; \$ 45.

