



Revuelve y Resuelve

- **Potencialidades pedagógicas**

- Es un medio facilitador de aprendizajes.
- Apoya la planificación de una actividad pedagógica.
- Es reutilizable, ya que cuenta con un sistema que arroja ejercicios aleatorios de la misma actividad.
- Contiene instrucciones de apoyo en las actividades del recurso, en audio y texto, para su mayor comprensión.
- Entrega retroalimentación a las niñas y los niños en cada actividad.
- Ofrece distintos niveles de dificultad.




efecto educativo

 www.efectoeducativo.cl

 info@efectoeducativo.cl

 José Domingo Cañas 1342, Ñuñoa, Santiago

 (+ 56) (2) 2 727 01 33

Revuelve y resuelve

► Usuarios:

Estudiantes de primero básico.

► Asignatura:

Matemática.



Propósito

Diversificar las estrategias de enseñanza con objetos digitales de aprendizaje que promueven, mediante la experimentación digital autónoma, aprendizajes vinculados al área de matemática en educación básica.

Descripción

Este objeto de aprendizaje digital desafía a los estudiantes a que a partir de un contexto lúdico, resuelvan adiciones, sustracciones y situaciones problemáticas para que apliquen dichas operaciones. El juego está organizado en 3 actividades, en cada una se presentan diferentes niveles de complejidad.

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 20 progresivamente, de 0 a 5, de 6 a 10, de 11 a 20 con dos sumandos:

- Usando un lenguaje cotidiano para describir acciones desde su propia experiencia.
- Representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico, de manera manual y/o usando software educativo.
- Representando el proceso en forma simbólica.
- Resolviendo problemas en contextos familiares.
- Creando problemas matemáticos y resolviéndolos.

