



Sugerencia Didáctica “Crazy Eggz”

Curso: 1ro Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números y Operaciones

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

Un juego eggzelente... ¡y muy loco! Los jugadores deben actuar rápido siguiendo las instrucciones dadas por el dado para conseguir un huevo. El primer jugador que tenga 5 huevos, gana la partida.

Objetivo de aprendizaje

MA01 OA 03: Leer números del 0 al 20 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	Se propone la siguiente actividad como estímulo inicial y como juego modificado. Se les indica a los/as niños/as que conformen grupos de hasta 4 personas. A continuación, se les explica las siguientes instrucciones para lograr el objetivo de acumular 5 huevos. 1. Para comenzar colocan la huevera en el centro y se cuenta la totalidad de huevos. 2. Cada jugador toma un huevo de color naranja, tira los dados y según lo que aparezca en la imagen lo coloca en determinado lugar del cuerpo. 3. Cuando un jugador consiga los cinco huevos, debe contarlos y realizar un pequeño baile de victoria. Se recomienda que al finalizar este estímulo se entreguen tarjetas con números del 0 al 20 y los y las estudiantes puedan colocar la tarjeta según corresponda con la cantidad de huevos y que los representen de forma pictórica y simbólica.

Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Crazy Eggz:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes logran contar la cantidad de huevos.		
Los estudiantes logran colocar cada huevo donde el dado lo indique.		
Los estudiantes logran representar los números de forma simbólica, concreta y pictórica.		
Los estudiantes logran autorregularse durante el desarrollo del juego.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios