



Sugerencia Didáctica “Los 10 cerditos”

Curso: 1ro Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números y Operaciones

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

En este divertido juego, todo gira alrededor del número 10. Cuando sumes 10 en el montón, te llevarás todas las cartas jugadas, pero, si te pasas, se las llevará tu rival. Por lo será necesario jugar con mucho cuidado y gran cálculo para ser quien llegue a 10 más veces y así convertirse en el ganador de la partida y el mejor lechón.

Objetivo de aprendizaje

MA01 OA9: Comparar y ordenar números del 0 al 20 de menor a mayor y/o viceversa, utilizando material concreto y/o usando software educativo

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 08	Se les solicita a los y las estudiantes conformar grupos de 4 personas y se les entrega un set de cartas. Deben disponerlas todas boca arriba en la mesa boca arriba y tendrán un tiempo de 10 min para, en conjunto, ordenar las cartas de menor a mayor. Las cartas de mismo valor se deben colocar una sobre la otra. Al finalizar revisan y cada uno escribe en una hoja de papel el orden de los números siguiendo una recta numérica. Luego, deben volver a colocar las cartas desordenadas boca arriba y, en 10 min, ordenar ahora de mayor a menor, siguiendo la misma dinámica anterior, y también dibujando una recta numérica. Debajo de cada recta numérica, deben dibujar elementos para cada uno de los números, tal que cumplan con la cantidad determinada (por ejemplo, debajo de 3 dibujan 3 estrellas, abajo del 8 dibujan 8 corazones, etc). En modo más avanzado, pueden crear nuevas cartas siguiendo la temática de las anteriores, pero ahora para los números del 10 al 20.

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 Los 10 cerditos:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes reconocen los números de las cartas del juego.		
Los estudiantes ordenan correctamente las cartas según la instrucción dada.		
Los estudiantes dibujan correctamente la cantidad de elementos correspondientes a cada número.		
Los estudiantes crean nuevas cartas incluyendo los números del 10 al 20 siguiendo la temática 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