



Sugerencia Didáctica “Feria de las pulgas de Titirilquén”

Curso: Segundo Básico

Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones.

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

El pueblo de Titirilquén está emocionado: ha comenzado la feria de las pulgas de la ciudad. En distintos puestos se ofrecen las chucherías más llamativas, ¿no te dan ganas de empezar una colección?

Para conseguir la victoria deberás ser lo más veloz posible. cada participante intentará juntar todas las chucherías de un tipo antes que le resto.

¡Descubre esta frenética reimplementación del clásico Pit, un juego sin turnos y con muchos gritos!

Objetivo de aprendizaje

OA 03: Comparar y ordenar números del 0 al 100 de menor a mayor y viceversa, usando material concreto y monedas nacionales de manera manual y/o por medio de software educativo.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	Se sugiere utilizar esta actividad como pieza central. Presente a los estudiantes el juego de mesa “Feria de la Pulgas de Titirilquén” y explique brevemente de qué trata y sus componentes. Comente que hoy trabajarán con los personajes de 31 Minutos para explorar y entender mejor los números. Divida a sus estudiantes en grupos de 4 o 5 niños y distribuya un set del juego a cada uno. Pídales que del mazo saquen una carta de cada personaje y que las puedan observar. Pida a los estudiantes que comenten en voz alta los números que tienen. Para comenzar el juego pida a los estudiantes que mezclen las 10 cartas de personajes. Indique que sin mirar deberán seleccionar 4 cartas y ordenarlas de manera ascendente. Para saber qué grupo finalizó el trabajo, solicite que toquen una vez la campana del juego. Motívelos a trabajar en equipo y escuchar a los demás para lograr un trabajo exitoso. Repita el ejercicio aumentando la cantidad de cartas, ordenándolas de manera descendente, que mencionen el orden de número por el nombre de personaje, entre otras. Después de que los grupos hayan ordenado las cartas, fomenta la comparación entre ellos. ¿Qué significa ordenar de manera descendente o ascendente? ¿Qué número es mayor que otro? ¿Cómo resolvieron la actividad? Anime a los estudiantes a explicar el proceso que utilizaron para ordenar las cartas. Para finalizar, solicite a los estudiantes a formar patrones utilizando las cartas. Por ejemplo, podrían crear una secuencia ascendente o descendente. Una vez finalizada, cada grupo debe explicar el criterio para ordenar sus cartas.



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 Feria de las Pulgas de Titirilquén

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes son capaces de comentar en voz alta los números presentes en las cartas.		
Los estudiantes ordenan correctamente las cartas de manera ascendente o descendente.		
Los estudiantes participan activamente en el ejercicio de ordenamiento de manera colaborativa y en equipo.		
Los estudiantes ordenan sus secuencias, explicando qué significa ordenar de manera ascendente y descendente.		

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
- 