



Sugerencia Didáctica “Numerama”

Curso: Segundo Básico

Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones.

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

En Numerama se irán sacando números de una bolsa y los jugadores deberán colocarlos en su hoja, de menor a mayor, y una vez que se hayan escrito ya no se pueden cambiar de posición.

Objetivo de aprendizaje

OA 07: Identificar las unidades y decenas en números del 0 al 100, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 07	Se sugiere que utilice la actividad como motivación inicial. Comience la clase preguntando a los estudiantes qué saben sobre los números del 0 al 100, cómo se forman o construyen, qué representan, etc. Introduzca el concepto de valor posicional y explíquelo a sus estudiantes. A continuación, muestre a los estudiantes el juego Numerama y explique las reglas del juego. Luego, divida a los estudiantes en grupos de 2 a 4 jugadores. Entregue a cada grupo un Numerama y pida que exploren los materiales del juego. Comente que jugarán una partida de Numerama, siguiendo las reglas del juego. Una vez finalizada la partida, pida a los estudiantes que seleccionen una ficha del juego. A continuación, solicite que cada uno analice su ficha para representar el número con material concreto [Fichas o cubos de colores, por ejemplo, 2 fichas rojas (decenas) 5 fichas azules (unidades) para representar el número 25], de forma pictórica (Dibujar las unidades y las decenas del número) y de forma simbólica (Escribir el número en forma simbólica, por ejemplo, 25). Una vez finalizada la actividad, junto a los estudiantes reflexione sobre las dificultades que podrían haber aparecido durante el ejercicio.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	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 Numerama:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes son capaces de representar con material concreto al menos una ficha de número.		
Los estudiantes son capaces de representar de manera pictórica al menos una ficha de número.		
Los estudiantes son capaces de representar de manera simbólica al menos una ficha de número.		

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