



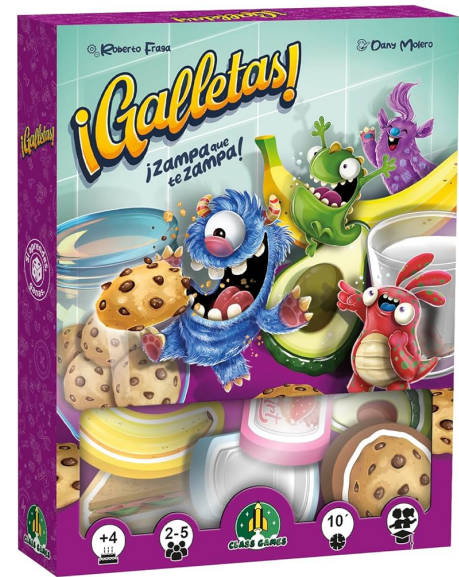
Sugerencia Didáctica “Galletas”

Curso: Kinder

Ámbito: Pensamiento Matemático

Núcleo: Ámbito interacción y comprensión del entorno

Competencia Socioemocional: Autocontrol



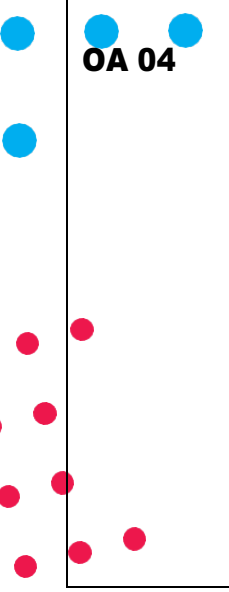
Características generales del juego:

Son unos encantadores monstruos glotones. Pero a la hora de los postres, solo uno de ustedes puede comer un dulce... ¡y tiene que ser la golosina correcta! ¡Encuéntrala antes de que otro te gane!

En este juego vas a tener que tirar el dado y encontrar la golosina. ¡Sigue el regaliz hasta llegar a la última golosina y agarra la golosina correcta!

Objetivo de aprendizaje

PM K OA 04: Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 04	Se utiliza el juego como pieza central de la clase, sólo usando el mazo de juego y las tarjetas de monstruo, dejando los otros elementos fuera. Buscaremos que, en grupo, se visualice y verbalice cantidades ocupando las medidas según las comidas, sea “más” o “menos”, según las otras cantidades de éstas. Deberá cada estudiante elegir un monstruo come galletas, luego posicionar el mazo de juego a un lado y colocando tres cartas boca arriba. Se da la vuelta a la primera carta del mazo de juego y se comienza por buscar el alimento de la tarjeta en el camino hasta terminar el recorrido de las tres cartas (según reglas del mismo juego). Quien consiga hacerlo primero se lleva la carta volteada, y deberá usarla para conformar una pirámide alimenticia balanceada con las comidas que vayan ganando. La pirámide podrá ser entregada previamente por el/la docente (pirámide de tres espacios). Así, luego de completada la pirámide, ganará quien tenga balanceada la pirámide alimenticia con las comidas obtenidas. Para esto, deberán describir la pirámide de cada jugador cuantificando si hay más o menos alimentos en cada parte de la pirámide, y así determinar quién armó la pirámide mejor balanceada. Por último, los y las estudiantes podrán reflexionar sobre las comidas que ingerimos diariamente.



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 de Galletas:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican cuáles son comidas saludables en mayor o menor medida.		
Los estudiantes clasifican las comidas estratificándola según importancia de consumo.		
Los estudiantes posicionan las tarjetas de forma que se visualice si un alimento debe consumirse más o menos en cantidades que otros.		

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
- 