



Sugerencia Didáctica "Rimando ando"

Curso: 4° Básico.

Asignatura: Matemática.

Eje: Números y Operaciones

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

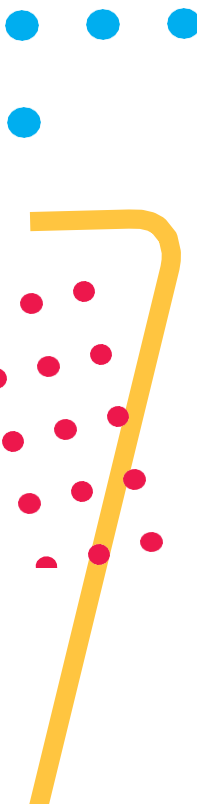
¿Poemas, canciones, chistes, trabalenguas, historias? todo suena mejor haciendo rimas. ¿Te atreves a ser la persona más rápida o creativa en este duelo de palabras? Jugar con *Rimando Ando* pondrá a prueba tu creatividad, pero también aprenderás muchas palabras nuevas. Incluye 5 modos de juego distintos con los que trabajar la conciencia fonológica en el alumnado de Educación Infantil y Primaria de forma divertida y visual.

Objetivo de aprendizaje

MA 04 OA 02: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental:

- conteo hacia delante y atrás
- doblar y dividir por 2
- por descomposición
- usar el doble del doble para determinar las multiplicaciones hasta 10x10 y sus divisiones correspondientes.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 16	Se sugiere como estímulo inicial de la clase. Se busca crear rimas con las palabras proporcionadas por las tarjetas que se saquen del mazo y practicar estrategias de cálculo mental para acumular puntos. Así, se usará el mazo de tarjetas redondas "Rimado Ando", hoja de papel y lápiz para llevar registro de los puntos. Usando la modalidad de juego que consiste en voltear 5 tarjetas sobre la mesa, dejando el mazo cubierto por una de ellas, el estudiante en turno juegan observando las imágenes en las tarjetas y buscando palabras que rimen con ellas. Por cada par de tarjetas que encuentra que rimen, anota un punto. Puede acumular puntos juntando dos o más tarjetas que rimen hasta llegar a 10 tarjetas. Una vez que haya acumulado 10 tarjetas que rimen, puede optar por una carta del mazo cubierto y continuar buscando rimas. Si no puede encontrar más rimas, pasa al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de buscar rimas. El jugador con más puntos al final del juego gana. Al finalizar, cada jugador utiliza su puntaje obtenido para realizar los sgtes mini desafíos: - Conteo hacia delante y atrás: practicar contar hacia adelante y hacia atrás. - Doblar y dividir por 2: practicar el doblar y dividir por 2 para calcular puntos. - Por descomposición: descomponer números para calcular puntos. - Usar el doble del doble para determinar las multiplicaciones hasta 10x10 y sus divisiones correspondientes.



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 Rimando ando:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes demuestran creatividad al encontrar palabras que rimen con las imágenes de las tarjetas.		
Los estudiantes calculan correctamente los puntos acumulados al juntar tarjetas que riman.		
Los estudiantes realizan correctamente los cálculos solicitados en los mini desafíos.		

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
- 