



Sugerencia Didáctica

10 Cerditos

Curso: 1ro Básico

Asignatura: Matemática

Tiempo min. sugerido: 45 min



Características generales del juego:

- En Los 10 Cerditos todo gira alrededor del número 10, por lo que el objetivo del juego es conseguir con la carta que lancemos a la mesa, sumar esta cantidad en conjunto a las anteriores o forzar al siguiente jugador a que se pase de dicho número.
- Una vez que se acaba el mazo, gana el jugador que más cartas haya recogido.

Unidad: 3

Objetivo de aprendizaje

- **OA 7:** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás - completar 10 – dobles.
- **OA 9:** Demostrar que comprende la adición y sustracción de números de 1 a 20, progresivamente de 0 a 5, de 6 a 10 y de 11 a 20: usando un lenguaje cotidiano para describir - acciones desde su propia experiencia - representando adiciones y sustracciones con material concreto y pictórico (...)

OA	Sugerencia
OA 07 OA 09	Considerando la previa revisión de los contenidos de la unidad, se plantea la utilización del juego en su versión original durante el desarrollo de una sesión regular a modo de actividad para la ejercitación y aplicación de los contenidos abordados. Para ello, se sugiere la división de los/las estudiantes en grupos de 5 a 6, con fin de invitarlos a participar en varias partidas de juego, en las cuales se pongan a prueba sus capacidades de calcular mentalmente, utilizar un mismo número para sumar o restar una cantidad particular y descomponer una cifra específica en dígitos menores, para lograr ser los ganadores de la partida. Adicionalmente, y en complemento a la mecánica de juego que indica que al sumar o restar una nueva carta el jugador debe verbalizar el resultado de la operación realizada (sea o no por el total), se propone, además, solicitar a los/las estudiantes que al final de cada partida, estos comenten y discutan con su grupo qué operación fue la que más/menos les costó realizar y en qué otros contextos o situaciones les sería útil usar lo aprendido, con fin de favorecer su capacidad de resolución de problemas de manera colaborativa (ej. Un/a estudiante puede indicar a otro/a qué forma utiliza para sumar más rápidamente) como también su argumentación, respecto a los resultados emanados de las operaciones aritméticas que ellos mismos propusieron, los usos que pueden descubrir para nuevos aprendizajes y sus propios procesos de resolución de los ejercicios.

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 vinculan la materia trabajada en clases a través del uso del juego.		
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 10 Cerditos:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican los números y su valor indicados en las cartas.		
Los estudiantes logran realizar sumar y sustracciones básicas.		
Los estudiantes comprenden y aplican el uso específico de las cartas de 0 y 5.		
Los estudiantes resguardan de manera individual y colaborativa el correcto cumplimiento de la metodología de juego.		
Los estudiantes corrigen de manera individual y colaborativa, el resultado de las distintas operaciones matemáticas.		

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
- ✓ Otras intervenciones:
