



Sugerencia Didáctica

“Coco juega con los números”

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Matemática.

Eje: Números y operaciones.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones repsonsable



Características generales del juego:

Coco es un simpático cocodrilo que le gusta viajar y conocer mundo. Le fascina conocer gente, entrar en tiendas, ir a ciudades, navegar, subir en avión o visitar los mejores restaurantes. Además, Coco es un apasionado de las matemáticas. Le encantan los números. Siempre que pasea, se fija en los precios de los productos del mercado, en los carteles... todo lo que se haga con números hace que sea más feliz. Ayuda a Coco a realizar las operaciones, a jugar con los números, a descifrar códigos y, por supuesto, a disfrutar con las matemáticas.

Objetivo de aprendizaje

MA 02 OA 05: Componer y descomponer números del 0 a 100 de manera aditiva, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 05	Se recomienda usar el juego como pieza central de la clase. Juegan en grupos pequeños. En cada grupo se distribuye un rotulador y tablero/pizarra de juego a cada jugador. Barajar el mazo de cartas con números y colocarlos boca abajo. Se elige un jugador para empezar y comienzan a jugar en sentido horario. El primer jugador saca una carta del mazo de números y la muestra a todos los participantes. Todos los jugadores utilizan sus pizarras y plumones para representar el número mostrado en la carta de manera concreta. Por ejemplo, si la carta muestra el número "36", los jugadores deben utilizar figuras para representar tres decenas y seis unidades. Los jugadores muestran sus representaciones concretas al resto de los participantes. Finalmente, los jugadores escriben la representación simbólica del número mostrado en la carta utilizando sus rotuladores y el tablero de juego. Por ejemplo, para el número "36", escriben "36" en el espacio correspondiente del tablero. Se verifica que todos los jugadores hayan escrito correctamente la representación simbólica del número. El juego continúa con el siguiente jugador, quien saca una nueva carta del mazo y repite los pasos. Los jugadores avanzan en el tablero de juego cada vez que completan exitosamente los pasos de componer y descomponer el número mostrado en la carta. El primer jugador en llegar al final del camino en el tablero de juego es el ganador de la partida. Se pueden agregar desafíos adicionales, como componer y descomponer números utilizando únicamente operaciones matemáticas básicas (suma y resta).



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 Coco juega con los números:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los jugadores demuestran comprender los números mostrados en las cartas.		
Los jugadores escriben correctamente la representación simbólica de los números en el juego.		
Los jugadores colaboran entre sí para ayudarse mutuamente a comprender y representar los números de manera correcta.		
Los jugadores siguen las instrucciones del juego correctamente, desde el orden de las acciones hasta la forma de representar los números.		



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