



Sugerencia Didáctica

“Coco juega con los números”

Curso: 2° Básico.

Asignatura: Matemática.

Eje: Datos y probabilidades.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable



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

MA02 OA 21: Registrar en tablas y gráficos de barra simple, resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 21	Se ocupa el juego como pieza central de la clase. Se juega con las cartas de números más una moneda y un dado. Cada jugador elige si usará el dado o la moneda. Así, por turno, saca una carta del mazo y según el número que aparece, lanza el dado o la moneda y registra los resultados que le salgan. Realizan 3 rondas, y al finalizar el juego, cada jugador registra en un gráfico de barra simple los resultados obtenidos del total de los lanzamientos. Al finalizar la clase, cada estudiante muestra sus resultados al resto de su grupo y comparan similitudes y diferencias obtenidas.



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 Coco juega con números:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes cuentan correctamente las caras y cruces de las monedas y los números del dado, según corresponda.		
Los estudiantes registran los resultados adecuadamente en gráficos de barra simple.		

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
- 