



Sugerencia Didáctica “Guca 3”

Curso: 1° Básico.

Asignatura: Matemática.

Eje: Datos y probabilidades.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

Sé el primero en usar todas tus cartas formando tríos, escaleras o relaciones lógicas (mayor que/ menor que). Modifica los grupos que ya hayan sobre la mesa, usa alguna de sus cartas para crear otros nuevos. Incluso ayúdate del comodín para hacer combinaciones y modificaciones. ¡Juega, piensa y sobre todo disfruta!

Objetivo de aprendizaje

MA01 OA 19: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 19	El juego se usará como pieza final de la clase. Durante la partida, los jugadores deberán registrar en una hoja de conteo cada carta que jueguen. Cada jugador tendrá una tabla donde anotará el número y color de cada carta. Al finalizar la partida, los jugadores usarán sus hojas de conteo para crear tablas que resuman la cantidad de cartas jugadas por número y color. Por ejemplo, cuántas cartas del número 2 y cuántas cartas de color verde. Con los datos de las tablas de conteo, los jugadores crearán pictogramas que representen visualmente la información. Cada número o color se representará con un símbolo específico, facilitando la interpretación de los datos. Esta adaptación del juego no solo mantendrá la diversión y el desafío del juego original, sino que también permitirá a los niños practicar habilidades de recolección y registro de datos, así como la creación e interpretación de tablas de conteo y pictogramas. Esto refuerza su comprensión de estadísticas básicas y su capacidad para responder preguntas sobre su entorno de manera ordenada y visual.



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 Guca 3:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y forman tríos de cartas correctamente.		
Los estudiantes crean escaleras de cartas de manera precisa.		
Los estudiantes aplican adecuadamente la regla de mayor o menor.		
Los estudiantes registran las cartas jugadas en sus hojas de conteo.		

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