



Sugerencia Didáctica "Guca 5"

Curso: 1° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Patrones y álgebra.

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, sumas/ restas e igualdades). 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 11: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 11	El juego se usa como pieza central de la clase. Explica brevemente las reglas del juego "Guca 5" a los estudiantes. En su turno, cada jugador debe intentar deshacerse del mayor número de cartas de su mano, pero esta vez, en vez de ir formando tríos, escaleras o relaciones lógicas, deben formar patrones repetitivos y explicarlos al momento de bajarlos y colocarlos delante de él enseñándola al resto de jugadores. Si no puede formar ninguna combinación, roba una nueva carta. Los estudiantes deben crear sus propios patrones numéricos y lógicos utilizando las cartas y explicarlos al grupo. Pueden usar material concreto adicional (fichas, bloques) para representar los patrones. Después de finalizar la partida, cada estudiante debe presentar los patrones que identificó y creó durante el juego. Luego, se puede entregar a cada estudiante una hoja con varios números del 0 al 20 para que reconozcan, describan y continúen patrones numéricos y lógicos en forma pictórica y simbólica.



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 5:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes pueden usar el material para crear patrones repetitivos.		
Los estudiantes explican los patrones repetitivos creados durante el juego.		
Los jugadores juegan completando los patrones repetitivos de sus compañeros de juego.		

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
- 