



Sugerencia Didáctica "Guca 5"

Curso: 2º Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Número y operaciones.

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

MA02 OA 07: Identificar las unidades y decenas en números del 0 al 100, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 16	El juego se utiliza como pieza central de la clase. Explica brevemente las reglas del juego "Guca 5" a los estudiantes. Indica que el objetivo del día es identificar las unidades y decenas en números del 0 al 100 utilizando el juego como herramienta. En su turno, cada jugador debe intentar deshacerse del mayor número de cartas de su mano formando tríos, escaleras o relaciones lógicas. Para hacerlo, puede mezclar números con cantidades. Al formar una combinación, la coloca delante de él enseñándola al resto de jugadores. Si no puede formar ninguna combinación, roba una nueva carta. Al finalizar el juego, cada estudiante registra la suma de los números de las cartas jugadas de cada jugador, y luego, tomando esos números, identifica y señala en ellos las unidades y decenas. Una vez que cada uno lo haya realizado, comparan entre todo el grupo para verificar si todos lograron identificar correctamente unidades y decenas, y así corregir en caso de error.



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 jugadores identifican correctamente las unidades y decenas en los números del 0 al 100.		
Los jugadores forman escaleras de mínimo cuatro cartas y entienden las restricciones de color.		
Los jugadores crean relaciones lógicas correctamente añadiendo cartas de signo.		
Los jugadores usan el comodín correctamente como cualquier carta del mismo color.		

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