



Sugerencia Didáctica

“10 Ladrones”

Curso: 3º básico.

Asignatura: Matemática.

Eje: Patrones y álgebra.

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

Suenan las alarmas en plena noche: la banda Numeri ha vuelto a robar en el centro comercial. Sois los únicos testigos del robo, así que el policía Zumm os pide que identifiquéis al ladrón entre todos los sospechosos. Sé el primer participante en conseguir 6 cartas de pista con lupas de colores distintos para ganar el juego. En “Diez ladrones” los jugadores tendrán que atrapar a los ladrones (los números del 0 al 10) gracias a la ayuda de las cartas de pista. Se trata de un juego de rapidez basado en los números complementarios del 10. Es ideal para trabajar el cálculo mental.

Objetivo de aprendizaje

MA03 OA 12: Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 12	El juego se usará como pieza central de la clase. Divide a los estudiantes en pequeños grupos. Cada grupo juega una ronda completa de Diez ladrones. Anima a los estudiantes a identificar rápidamente los complementarios que suman 10 y a seguir las reglas específicas de cada opción de juego. Después de cada ronda, cada grupo debe registrar los números que aparecieron en cada carta de lupa en una tabla del 100. Usen lápices de colores para marcar los números en la tabla del 100. Reúne a los grupos y discute los patrones numéricos que observaron. Pregunta a los estudiantes si notaron algún patrón en los números complementarios. Comparen las tablas del 100 de diferentes grupos para ver similitudes y diferencias. Cada grupo describe los patrones observados en sus tablas del 100. Los estudiantes pueden usar términos como "pares de números que suman 10", "disposición simétrica", etc. Los estudiantes registran los patrones observados de manera manual en sus cuadernos. Discute con los estudiantes cómo el juego Diez ladrones les ayudó a identificar y entender patrones numéricos. Pregunta sobre las estrategias que utilizaron para encontrar los complementarios rápidamente.



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 Diez ladrones:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes registran los números que aparecieron en cada carta de lupa en la tabla del 100.		
Los estudiantes identifican patrones numéricos en las tablas del 100.		
Los estudiantes utilizan diferentes estrategias para encontrar los complementarios y describir patrones (por ejemplo, búsqueda de simetrías, agrupaciones).		

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
- 