



Sugerencia Didáctica “Frui10”

Curso: 2º Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones.

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



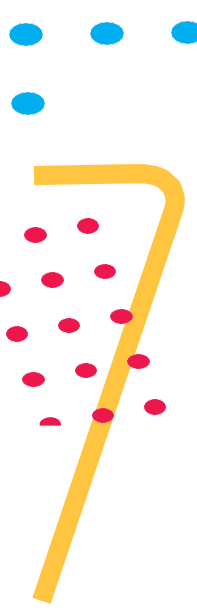
Características generales del juego:

Frui10 es un juego de cartas de velocidad y cálculo rápido en el que los jugadores deben sumar frutas para alcanzar exactamente 10. Cada jugador tiene una carta y debe combinarla con las cartas del mazo central buscando frutas del mismo tipo o color. El primero en encontrar una combinación correcta y anunciarlo se lleva la carta central. El juego continúa hasta que se agotan las cartas, y el jugador con más cartas recolectadas es el ganador.

Objetivo de aprendizaje

MA02 OA 06: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20: completar 10; usar dobles y mitades; "uno más uno menos"; "dos más dos menos"; usar la reversibilidad de las operaciones.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 06	El juego se usa para finalizar la clase. Los y las estudiantes juegan en grupos. En cada grupo, cada jugador recibe una carta sin mirarla. El resto de las cartas se colocan en el centro. Los jugadores voltean sus cartas al mismo tiempo. El objetivo es que los jugadores usen una estrategia mental para sumar su carta con una del mazo central hasta llegar a 10. Antes de reclamar la carta central, los jugadores deben explicar qué estrategia usaron. Por ejemplo: Completar 10: Si tienen un 6 y la carta central es un 4, pueden decir: "Usé completar 10 sumando $6 + 4$". Dobles y mitades: Si tienen un 5 y la carta central es un 5, pueden explicar: "Usé el doble de 5". Uno más uno menos: Si tienen un 8 y la carta central es un 9, podrían decir: "Usé uno más uno menos, restando 1 de 9 y sumando 1 a 8". El jugador que logre sumar correctamente hasta 10 usando una estrategia clara y la explique gana una carta del mazo central. Gana el jugador con más cartas cuando se acabe el mazo. Al final de la partida, los jugadores deben escribir las estrategias que usaron en las diferentes rondas y cómo les ayudaron a mejorar su cálculo mental.



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 Frui10:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes pueden reconocer rápidamente combinaciones de números que suman 10.		
Los estudiantes aplican correctamente estrategias como "completar 10", "dobles y mitades", "uno más uno menos", y "reversibilidad de las operaciones".		
Los estudiantes pueden cambiar o ajustar sus estrategias de cálculo en función de las cartas que tienen.		

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