



Sugerencia Didáctica “Guca 5”

Curso: 6° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Patrones y álgebra

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable



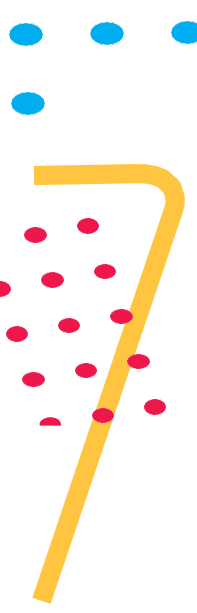
Características generales del juego:

Guca 5 es un juego de cartas rápido y educativo, ideal para jugadores de 6 años en adelante, de 2 a 6 participantes, y con una duración de unos 10 minutos. El objetivo es ser el primer jugador en quedarse sin cartas, formando combinaciones de tríos, escaleras o relaciones lógicas. Los jugadores pueden añadir cartas a combinaciones propias o de otros y usar comodines para completar secuencias. Es una actividad perfecta para ejercitar números y operaciones lógicas de forma divertida.

Objetivo de aprendizaje

MA06 OA 10: Representar generalizaciones de relaciones entre números naturales, usando expresiones con letras y ecuaciones.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 10	Se usa como pieza inicial de la clase. Juega una ronda de Guca 5 siguiendo las reglas tradicionales, enfocándose en las combinaciones de tríos, escaleras y relaciones lógicas. Después de la ronda, cada estudiante analizará una combinación que hayan hecho durante el juego (puede ser un trío o escalera) y la representará mediante una expresión algebraica. Ejemplo de reflexión: Si un jugador forma un trío con las cartas 2, 3 y 4 de un mismo color, el estudiante podría representarlo como una secuencia de números consecutivos: “$x, x+1, x+2$”, donde “x” es el número más bajo de la secuencia. A partir de la reflexión, cada estudiante debe formular una regla general que pueda aplicarse a cualquier combinación similar en el juego. Por ejemplo, para cualquier trío de números consecutivos: Si “x” es el primer número, entonces los siguientes dos números serán $x+1$ y $x+2$. Los y las estudiantes pueden intentar representar combinaciones más complejas como una escalera o relaciones lógicas en el juego usando ecuaciones o expresiones con letras.

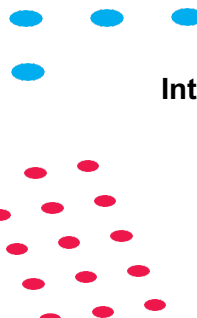


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 identifican correctamente tríos, escaleras o relaciones lógicas en el juego y entender las secuencias numéricas involucradas.		
Los estudiantes transforman las combinaciones numéricas obtenidas durante el juego en expresiones algebraicas usando letras y ecuaciones.		
Los estudiantes generalizan la estructura de las combinaciones, reconociendo patrones y representándolos de manera abstracta		
Los estudiantes aplican las generalizaciones hechas a nuevos conjuntos de cartas y situaciones similares.		



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