



Sugerencia Didáctica **“Match and catch”**

Curso: 2º Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones.

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



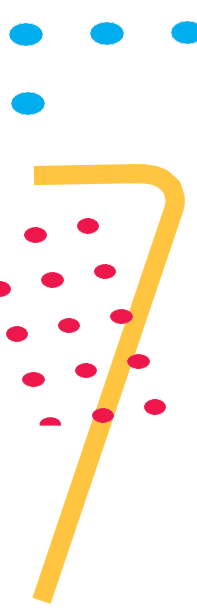
Características generales del juego:

“Match and Catch” es un juego educativo de cartas diseñado para niños de 4 años en adelante, que les ayuda a aprender vocabulario en español o inglés mientras desarrollan habilidades de observación y rapidez. El juego tiene dos versiones: una con cartas azules para los más pequeños, con palabras más sencillas, y otra con cartas rojas, con palabras más largas y complejas para mayores de 8 años. Los jugadores deben emparejar imágenes con palabras correspondientes lo más rápido posible. ¡Ideal para viajes y aprendizaje divertido!

Objetivo de aprendizaje

MA02 OA 01: Contar números del 0 al 1 000 de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1 000.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 01	El juego se utiliza para finalizar la clase. Utiliza las cartas del juego original y crea tarjetas adicionales que contengan números en lugar de palabras. Las cartas azules pueden incluir números más sencillos (de 2 en 2 o de 5 en 5), y las cartas rojas pueden tener números más grandes (de 10 en 10 o de 100 en 100). Coloca todas las cartas numeradas boca arriba. Las cartas tienen números más grandes y los jugadores cuentan de 10 en 10, hacia adelante o atrás. Por ejemplo, si la carta muestra el número 150, el jugador debe contar de 10 en 10 (140, 130, etc.). Se introduce el conteo de 100 en 100. Si un jugador toma una carta con 500, debe contar hacia adelante o atrás de 100 en 100 (600, 700, 800, etc.). Los jugadores deben emparejar los números con el siguiente número correcto en la secuencia. Al final, gana quien haya emparejado correctamente la mayor cantidad de números.



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 Match and Catch:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes cuentan correctamente de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, y de 100 en 100, tanto hacia adelante como hacia atrás.		
Los estudiantes pueden identificar y continuar patrones numéricos a partir de cualquier número dado.		
Los estudiantes recuerdan secuencias de números y las aplican correctamente durante el juego.		
Los estudiantes manejan la presión del tiempo o de la competencia al tener que contar rápidamente.		



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