



Sugerencia Didáctica “Pizarra doble cara”

Curso: 1° Básico.
Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



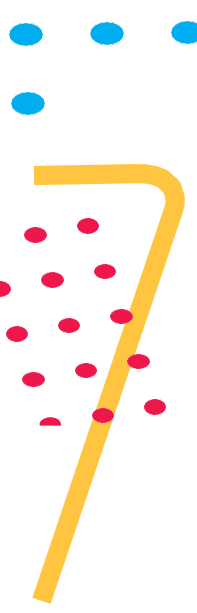
Características generales del juego:

El material didáctico "Pizarra Doble Cara para Tiza y Marcador" es una herramienta versátil para actividades educativas. Mide 20x30 cm y cuenta con dos superficies: una para escribir con tiza y otra para usar con marcador. Ideal para enseñar escritura, matemáticas y creatividad, es perfecta para el aula o el hogar. Su diseño portátil permite su fácil manejo, y es útil tanto para actividades individuales como grupales, promoviendo la participación y el aprendizaje activo.

Objetivo de aprendizaje

MA01 OA 10: Demostrar que la adición y la sustracción son operaciones inversas, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
 OA 10	El juego se usa de forma central en la clase. Se utilizan fichas y la pizarra doble. Los y las estudiantes usarán fichas para representar una suma simple, como $5 + 3$. Luego retirarán las fichas para mostrar la operación inversa, $8 - 3$. En la pizarra con tiza, dibujarán 5 fichas, luego agregarán 3 más, y después restarán 3 para visualizar la inversa. Usarán el lado de marcador para escribir las operaciones: $5 + 3 = 8$ y $8 - 3 = 5$, demostrando la relación inversa.



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 Pizarra doble cara:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes entienden que la suma y la sustracción son operaciones inversas.		
Los estudiantes logran dibujar correctamente las fichas y los cambios en la cantidad al sumar y restar.		
Los estudiantes pueden escribir correctamente las operaciones de adición y sustracción en forma simbólica.		
Los estudiantes llegan al resultado correcto tanto en la adición como en la sustracción.		

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