



**OBSERVATORIO
DEL JUEGO**

Sugerencia Proyecto “En búsqueda del tesoro perdido”

Curso: 4to Básico.

Asignatura: Matemática,
Cs. Sociales y Tecnología.

Competencias Socioemocionales: Habilidades
para relacionarse, Toma de decisiones
responsable.



Recursos lúdicos a utilizar:

Uso del juego Los Buscapistas.
Materiales para la creación de
un juego de mesa artesanal.
Uso del puzzle juego Brigada
Planeta.

Objetivos de aprendizaje:

MA04 OA 02: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental: Conteo hacia delante y atrás; Doblar y dividir por 2 por descomposición; Usar el doble del doble para determinar las multiplicaciones hasta 10x10 y sus divisiones correspondientes.

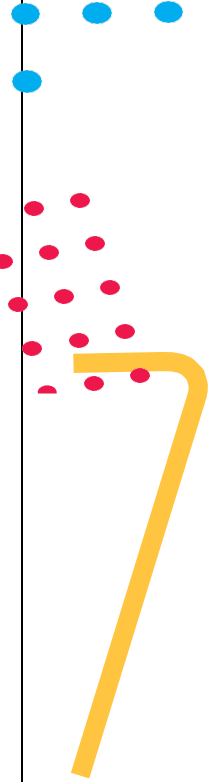
HI04 OA 04: Analizar y comparar las principales características de las civilizaciones americanas (Mayas, Aztecas e Incas).

TE04 OA 06: Usar procesador de textos para crear, editar, dar formato, incorporar elementos de diseño y guardar un documento.

Narrativa o Relato sugerido

Había una vez un grupo de brigadistas de Brigada Planeta que se adentró en una jungla misteriosa en busca de un tesoro legendario. A medida que avanzaban, encontraron pistas que los llevaron a antiguas ruinas de las civilizaciones americanas: los Mayas, los Aztecas y los Incas.

En su camino, tuvieron que aplicar habilidades matemáticas para superar obstáculos, aprender sobre las culturas antiguas y usar la tecnología para documentar su descubrimiento. ¿Serán capaces de encontrar el tesoro?

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia del Proyecto
	<u>Preparación:</u> Para la asignatura de Matemática, se recomienda que el/la docente prepare materiales como tarjetas con números y operaciones, y actividades para practicar estrategias de cálculo mental. En Ciencias Sociales, el/la docente deberá tener preparado material informativo sobre las civilizaciones Mayas, Aztecas e Incas, así como mapas y otros recursos gráficos. En Tecnología, se recomienda que el docente tenga preparados ejemplos de documentos creados en procesadores de texto y herramientas para el diseño gráfico. Contar además con el juego Los Buscapistas y el puzzle juego Brigada Planeta. <u>Motivación y actividad inicial:</u> Para motivar a los y las estudiantes, el proyecto comienza con una actividad en la que se les presenta la narrativa del proyecto, jugando el puzzle juego Brigada Planeta, y se les muestra un video sobre cómo vivían las antiguas civilizaciones americanas. Luego, juegan el juego Busca Pistas, el cual servirá de referencia para poder luego crear el juego que deben entregar como producto final. <u>Investigación:</u> La pregunta desafiante para las tres asignaturas es: ¿Cómo se relacionan las habilidades matemáticas, las antiguas civilizaciones americanas y la tecnología? Los y las estudiantes investigan sobre las diferentes estrategias de cálculo mental, las características de las civilizaciones Mayas, Aztecas e Incas, y cómo se puede usar la tecnología para documentar sus hallazgos. <u>Creación:</u> Creación de un tablero donde se incluyan las distintas civilizaciones investigadas. Todo diseñado en plataformas digitales, en asignatura de Tecnología. Creación de tarjetas de desafío tanto para Matemática como para Cs Sociales. Presentación de juego montado y formado para jugar al menos una ronda entre los participantes del curso. Creación de un manual del juego. Como sugerencias para la creación: - El juego podría consistir en un recorrido por diferentes lugares emblemáticos de las civilizaciones americanas (por ejemplo, las pirámides mayas, el Templo Mayor azteca o la ciudadela inca de Machu Picchu). En cada lugar, los jugadores tendrían que resolver problemas matemáticos relacionados con la civilización en cuestión para poder avanzar. Por ejemplo, podrían tener que calcular el área de una pirámide, resolver un problema de proporciones con medidas antiguas o hacer cálculos sobre el calendario maya. - Los y las estudiantes podrían usar herramientas de diseño gráfico para crear el tablero y las tarjetas del juego de mesa. Además, podrían usar software de edición de video para crear un video promocional del juego y publicarlo en las redes sociales. - Crear de diversas tarjetas de ayuda al recorrido (“avanza 2”, “salta a la siguiente pregunta”, “puedes usar un comodín”), las cuales serán adquiridas a partir de responder preguntas asociadas de las diferentes culturas. Esto se realiza a partir de la investigación de diferentes aspectos de las civilizaciones americanas, como su organización política, su arquitectura, su arte, su religión, su alimentación y su sistema de escritura. Además, podrían investigar cómo la tecnología moderna ha permitido a los arqueólogos y científicos descubrir nuevos aspectos de estas culturas antiguas. Las cuales servirán de base para ganar esos comodines. - En el juego, los jugadores podrían encontrar preguntas relacionadas con los temas que investigaron. Por ejemplo, podrían tener que responder preguntas sobre la escritura jeroglífica de los mayas, sobre la construcción de las pirámides o sobre las creencias religiosas de los aztecas. Además, el juego podría incluir elementos de exploración en los que los jugadores tengan que buscar pistas en diferentes lugares para avanzar en su camino hacia el tesoro. <u>Evaluaciones (de proceso y final):</u> - Se evalúa el uso de las estrategias de cálculo mental en la actividad de exploración y en la creación del juego de mesa. Las tarjetas creadas se pueden evaluar mediante pauta de cotejo respecto a la pertinencia de las preguntas. - Se evalúa la investigación sobre las características de las civilizaciones americanas y su relación con la tecnología. Las tarjetas creadas se pueden evaluar mediante pauta de cotejo respecto a la pertinencia de las preguntas. - Se evalúa el uso de las herramientas de procesamiento de texto y diseño gráfico en la creación del documento digital (tablero), lo que se sugiere evaluar mediante rúbrica analítica. - Se evalúa el manual del juego mediante rúbrica analítica.

Muestra pública:

Para la muestra pública se sugiere que los y las estudiantes presenten su juego de mesa y su documento digital en una feria de ciencias en la que se invite a apoderados/as y otros/as estudiantes a ver los resultados de su proyecto.

Sugerencia de horas pedagógicas por asignatura a la semana:

Matemáticas: 4 horas

Ciencias Sociales: 3 horas

Tecnología: 2 horas

Carta Gantt sugerida

Hitos del proyecto*	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4				
	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V
Motivación y actividad inicial	X	X																		
Investigación			X	X	X															
Evaluación de proceso					X	X														
Creación						X	X	X												
Evaluación final									X	X										
Muestra pública											X	X								

Pauta General de cotejo de aplicación y uso de la lúdica en un proyecto:

Técnicas de aplicación y uso de la lúdica en un proyecto	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del proyecto lúdico.		
Los estudiantes usan diversas estrategias de la lúdica para trabajar los objetivos de aprendizaje del proyecto.		
Los estudiantes resuelven de manera individual y/o grupal ejercicios de aplicación utilizando para ello diversas estrategias lúdicas durante el proyecto.		
Los estudiantes valoran la lúdica como herramienta de aprendizaje a través de su uso durante el proyecto.		

Pauta de cotejo específica Proyecto “En búsqueda del tesoro perdido”:

Indicadores de evaluación sugeridos para evaluación final del proyecto	Sí	No
Los estudiantes hacen uso efectivo de habilidades matemáticas en la actividad de exploración y en la creación del juego de mesa.		
Los estudiantes identifican las características de las civilizaciones americanas y su relación con la tecnología.		
Los estudiantes hacen uso efectivo de herramientas de procesamiento de texto y diseño gráfico en la creación del documento digital.		
Los estudiantes integran conocimientos de las tres asignaturas en la creación del juego de mesa		
Los estudiantes colaboran en equipo para llevar a cabo el proyecto.		
Los estudiantes incluyen dentro del diseño de juego imágenes representativas de cada cultura.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación de la narrativa y los hitos del proyecto
- ✓ Explicación de la pregunta guía y monitoreo de los hitos.
- ✓ Retroalimentar y evaluar tanto el proceso como el resultado.