



Sugerencia Didáctica “Agentes del tiempo”

Curso: 6° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Patrones y álgebra.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable



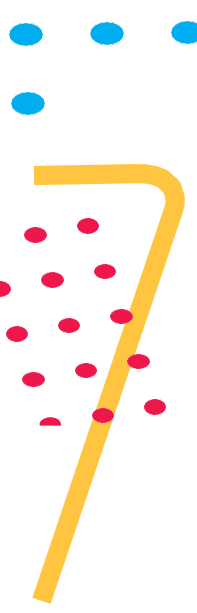
Características generales del juego:

Agentes del Tiempo es un juego de mesa cooperativo diseñado para niños desde los 6 años, que combina historia y aventura. Los jugadores asumen el rol de agentes encargados de viajar en el tiempo para resolver problemas históricos. A lo largo del juego, los participantes deben investigar, aprender sobre diferentes épocas y tomar decisiones para restaurar el orden temporal. El objetivo es colaborar para evitar que los villanos alteren la historia, enfrentándose a desafíos que incentivan el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. Además, el juego busca enseñar historia de manera entretenida y dinámica.

Objetivo de aprendizaje

MA06 OA 09: Demostrar que comprenden la relación entre los valores de una tabla y aplicarla en la resolución de problemas sencillos: identificando patrones entre los valores de la tabla, formulando una regla con lenguaje matemático.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 09	El juego se usa como pieza central de la clase, usando la preparación del juego descrita en el manual de juego (mezclan cartas negras, reparten 10 cartas a cada jugador, etc.). Durante el juego, cada jugador elige y juega una de sus cartas, revelando los valores y recogiendo cartas negras según las reglas del juego. En cada ronda, los jugadores deben registrar en una tabla el valor de la carta que jugaron y el valor de la carta negra que recolectaron (positiva o negativa). Después de varias rondas (por ejemplo, 5 rondas), los estudiantes deben observar la relación entre los valores de la columna "Carta jugada" (X) y la columna "Carta recolectada" (Y). ¿Qué patrón encuentran? Una vez que identifican el patrón, los jugadores deben formular una regla que relacione las cartas jugadas (X) con las cartas recolectadas (Y) usando lenguaje matemático. Por ejemplo, si encuentran que "$Y = 2X$", esto significará que, por cada valor jugado, la carta recolectada es el doble. Si en alguna ronda un jugador recolecta una carta con puntos negativos, debe tener en cuenta cómo esto afecta la relación con las cartas jugadas. Después de 10 rondas, los jugadores suman sus puntos según las reglas del juego, y también discuten las reglas matemáticas que formularon para la relación entre cartas jugadas y recolectadas. Los jugadores reflexionan sobre cómo las reglas matemáticas que descubrieron durante el juego les permitieron predecir el valor de las cartas recolectadas y evitar puntos negativos. En niveles avanzados, se puede introducir restricciones como "solo cartas mayores que 5" o "menores que 5" para que los jugadores ajusten sus estrategias y exploren patrones más complejos.

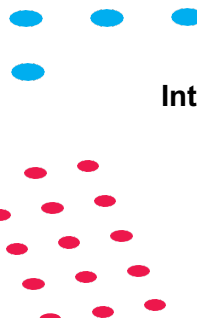


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

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 Agentes del tiempo:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican correctamente la relación entre los valores de las cartas jugadas (X) y las cartas recolectadas (Y).		
Los estudiantes tienen precisión al registrar los valores de las cartas jugadas y recolectadas en la tabla durante cada ronda.		
Los estudiantes pueden adaptarse a condiciones especiales, como restricciones en los valores de las cartas jugadas (por ejemplo, "mayor que 5" o "menor que 5").		
Los estudiantes usan de manera efectiva las cartas numeradas para optimizar la puntuación y minimizar los puntos negativos.		



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