



Sugerencia Didáctica "La torre encantada"

Curso: 1° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



Características generales del juego:

"La Torre Encantada" es un juego de mesa familiar lleno de aventura y suspense. En este juego, los jugadores asumen el rol de héroes que deben rescatar a una princesa atrapada en una torre mágica. El juego combina elementos de estrategia y azar, ya que los jugadores lanzan dados para moverse y desbloquear pistas en su búsqueda. Con una ambientación mágica y reglas fáciles de entender, "La Torre Encantada 2" es ideal para sesiones de juego dinámicas y entretenidas para todas las edades.

Objetivo de aprendizaje

MA01 OA 07: Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y sustracciones hasta 20: conteo hacia adelante y atrás; completar 10; dobles.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 07	El juego se utiliza para cerrar la clase. Los y las estudiantes seguirán las reglas de La Torre Encantada, con la meta de encontrar las llaves y rescatar a la princesa. Cada vez que un/a estudiante lanza el dado, debe sumar o restar puntos para moverse en el tablero. Los resultados de los dados deben calcularse usando una de las tres estrategias: "conteo hacia adelante y atrás", "completar 10" o "dobles". Por ejemplo, si el dado muestra 6 y el jugador está en el espacio 8, podría pensar en llegar a 10 y luego agregar el restante para alcanzar el movimiento total. Si un/a estudiante usa la estrategia correcta de manera rápida y correcta, gana una pista adicional sobre la ubicación de las llaves.

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 La torre encantada:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes realizan conteo hacia adelante en movimientos para sumar correctamente los pasos en el tablero.		
Los estudiantes realizan conteo hacia atrás en movimientos para restar correctamente los pasos en el tablero.		
Los estudiantes usan adecuadamente de la estrategia de completar 10 al resolver sumas que requieran un cambio de decena.		
Los estudiantes suman y restan hasta 20 sin usar materiales de apoyo, aplicando cálculo mental.		

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