



Sugerencia Didáctica "Toma 6"

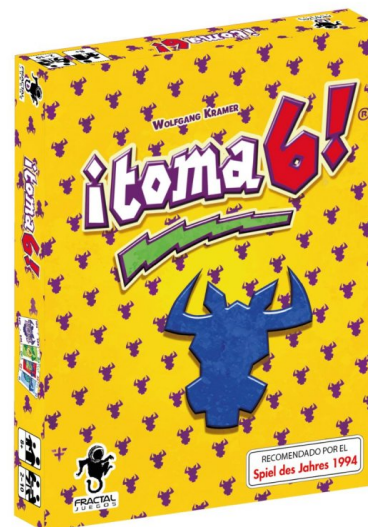
Curso: 8° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números

Competencia Socioemocional:

Autocontrol



Características generales del juego:

Toma 6 es un entretenido juego de cartas en el que los jugadores deben evitar acumular puntos negativos representados por cabezas de toro. Cada turno, los jugadores seleccionan cartas de manera secreta, luego revelan y colocan en filas según su valor. Las cartas que superen el límite de una fila obligan a su dueño a recoger todas las cartas de esa fila, sumando puntos negativos. Con reglas simples y dinámicas rápidas, **Toma 6** garantiza diversión en grupo y desafía la estrategia y la suerte.

Objetivo de aprendizaje

MA08 OA 03: Explicar la multiplicación, la división y el proceso de formar potencias de potencias de base natural y exponente natural hasta 3, de manera concreta, pictórica y simbólica.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 03	El juego se utiliza de forma central en la clase. Jueguen una partida de Toma 6 con las reglas habituales, pero al final de cada ronda, en lugar de solo sumar los puntos negativos de cada jugador, deben multiplicarlos, dividirlos o elevarlos al cuadrado o al cubo para completar una tabla de puntos. Ejemplo: Si un jugador tiene 3 cartas con cabezas de toro, deben calcular los puntos con operaciones que puedan ser 3×3 (multiplicación), 3^3 (potencia de base 3 y exponente 3), o dividir la suma total de puntos entre 3 (división). Al final del juego, pide a los y las estudiantes explicar la operación utilizada para obtener el puntaje final. Realicen una comparación entre los puntajes iniciales y finales, notando el efecto de cada operación. Discutan en grupo cómo cambia el puntaje con cada operación y qué tan eficiente es utilizar potencias, multiplicación o división para obtener un puntaje bajo en el juego.

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 Toma 6:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes usan la multiplicación para calcular correctamente los puntos negativos acumulados en cada ronda.		
Los estudiantes comprenden cómo aplicar la división en el contexto de la actividad y si obtienen resultados correctos.		
Los estudiantes entienden cómo calcular potencias de base y exponente naturales (hasta 3), aplicándolas para transformar sus puntos.		
Los estudiantes explican cómo cada operación afecta el puntaje y elegir la operación que les favorezca según las instrucciones.		

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