



DEG
División
Educación
General

Quema de Secuencias Instrucciones

Aprendo Jugando
www.aprendoenlinea.mineduc.cl





Instrucciones

1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

Este juego te permitirá trabajar y estudiar las secuencias de una manera lúdica y cercana entregando las herramientas necesarias para relacionar las secuencias de figuras con las numéricas, al mismo tiempo que se descubre la regla la que se explicitará con las características inherentes al nivel.

2. ¿CÓMO PREPARARLO?

Materiales

- 50 tapas plásticas (idealmente mismo tamaño y forma) y un contenedor para ellas (caja de zapatos).
- Block de notas o cuaderno y lápiz.
- Un dado.
- Un temporizador (puedes usar el de un celular).
- Tablero de juego.



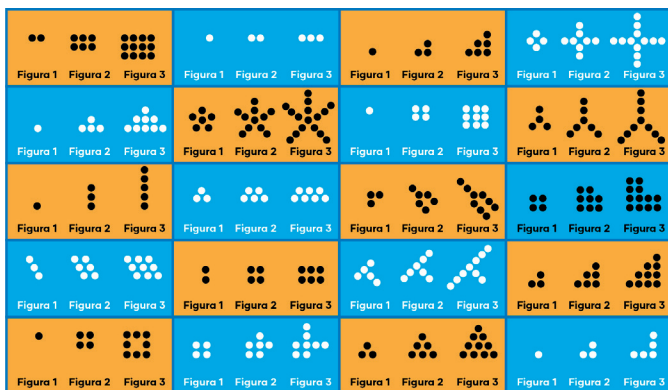
Necesitas juntar en una caja las tapas plásticas. Dispón estas tapas en una caja de zapato en donde puedas acumularlas. En caso de no contar con tapas puedes construir un set de 50 círculos de algún material firme, o bien usar objetos de fácil manipulación como corbatitas de pasta o similares.

¿CÓMO SE JUEGA?

MODALIDAD PRINCIPIANTE: "La que sigue"

Recomendado para Quinto y Sexto Básico.

El objetivo de esta modalidad de juego es anticipar el número de tapas que se requieren para construir la figura que sigue en alguna de las secuencias del tablero, es decir, la figura ubicada en la cuarta posición.



Programan 1 minuto el temporizador y lo ponen en marcha. Durante ese tiempo deben escribir en sus cuadernos la cantidad de tapas que necesitarán para armar la figura que sigue de la secuencia que escogieron.

Pasado el minuto, ambos jugadores en conjunto, usando las tapas, arman las figuras siguientes de sus secuencias y cuentan las tapas utilizadas en cada figura. Luego verifican si la cantidad de tapitas usadas coincide con las anotadas en el cuaderno de cada jugador. De ser así, el jugador o jugadora se anota un punto. En caso contrario no se anota nada.

Las tapas sobre el tablero se dejan para indicar aquellas secuencias que ya fueron seleccionadas y se empieza una nueva ronda escogiendo otras secuencias del tablero que todavía estén libres. Gana el juego quien primero llegue a 4 puntos.



Instrucciones

Si los jugadores se ponen de acuerdo pueden jugar en la modalidad "escojo por ti". En ese caso al inicio de cada ronda un jugador escoge la secuencia con la que deberá jugar su oponente y viceversa..

Solitario

Sobre el tablero de secuencias, el jugador o jugadora deberá seleccionar una fila o columna de secuencias del tablero y desafiarse a encontrar el número de tapas con que puede construir cada una de las figuras siguientes de las cuatro secuencias de la fila o columna que seleccionó.

Programa el temporizador en 5 minutos y comienza a armar la secuencia.

Desafíate, crea tus propias estrategias para utilizar cada vez menos tiempo.

MODALIDAD INTERMEDIO: "Quema de secuencias"

Recomendado de Sexto Básico.

El objetivo de esta modalidad de juego es anticipar el número de tapas que se requieren para construir las figuras ubicadas en las posiciones 5 o 6 de las secuencias propuestas en el tablero.

Para comenzar una partida ambos jugadores observan el tablero y cada uno elige una secuencia y la pone una tapa sobre ella para marcarla. Las secuencias del tablero son presentadas a partir de las 3 primeras figuras. Cada uno lanza el dado y a partir del puntaje obtenido (5 o 6) se determina la posición de la figura que deberán estudiar. Si en el dado se obtiene 4 o menos, se debe lanzar nuevamente. Cada jugador trabajará con la figura en la posición que obtuvo en su lanzamiento de dado.

Programan 1 minuto el temporizador y lo ponen en marcha. Durante ese tiempo deben escribir en sus cuadernos la cantidad de tapas que necesitarán para armar la figura de la secuencia que escogieron que ocupa el quinto o sexto lugar, según el resultado obtenido en el dado.

Pasado el minuto, ambos jugadores en conjunto, usando las tapas, arman las figuras correspondientes de sus secuencias y cuentan las tapas utilizadas en cada figura. Luego verifican si la cantidad de tapitas usadas coincide con las anotadas en el cuaderno de cada jugador. De ser así, el jugador o jugadora se anota un punto. En caso contrario no se anota nada.

Las tapas sobre el tablero se dejan para indicar aquellas secuencias que ya fueron seleccionadas y se empieza una nueva ronda escogiendo otras secuencias del tablero que todavía estén libres. Gana el juego quien primero llegue a 4 puntos. Si los jugadores se ponen de acuerdo pueden jugar en la modalidad "escojo por ti". En ese caso al inicio de cada ronda un jugador escoge la secuencia con la que deberá jugar su oponente y viceversa.

Si los jugadores se ponen de acuerdo pueden jugar en la modalidad "escojo por ti". En ese caso al inicio de cada ronda un jugador escoge la secuencia con la que deberá jugar su oponente y viceversa.



Instrucciones

Solitario

A partir del tablero de secuencias, el jugador deberá seleccionar secuencias y desafiarse a encontrar el número de tapas con que puede construir la figura que esté en la posición obtenida en el dado. Programa 1 minuto en el temporizador y comienza la tarea.

Desafíate, crea tus propias estrategias para utilizar cada vez menos tiempo.

MODALIDAD AVANZADO: "Regla x Secuencia" **Recomendado para Séptimo y Octavo Básico.**

El objetivo de esta modalidad de juego es anticipar el número de tapas que se requieren para construir las figuras ubicadas en las posiciones 5 o 6 de las secuencias propuestas en el tablero y entregar la regla de construcción de la secuencia usando lenguaje algebraico.

Para comenzar una partida ambos jugadores observan el tablero y cada uno elige una secuencia y la pone una tapa sobre ella para marcarla. Las secuencias del tablero son presentadas a partir de las 3 primeras figuras. Cada uno lanza el dado y a partir del puntaje obtenido (5 o 6) se determina la posición de la figura que deberán estudiar. Si en el dado se obtiene 4 o menos, se debe lanzar nuevamente. Cada jugador trabajará con la figura en la posición que obtuvo en su lanzamiento de dado.

Programan 1 minuto el temporizador y lo ponen en marcha. Durante ese tiempo deben escribir en sus cuadernos la cantidad de tapas que necesitarán para armar la figura de la secuencia que escogieron que ocupa el quinto o sexto lugar, según el resultado obtenido en el dado.

Pasado el minuto, ambos jugadores en conjunto, usando las tapas, arman las figuras correspondientes de sus secuencias y cuentan las

tapas utilizadas en cada figura. Adicionalmente, cada jugador debe establecer la regla de construcción de la secuencia y mostrarla usando lenguaje algebraico. El jugador que tenga tanto el número de tapas como la regla de construcción correctos, ganará un punto, y en caso contrario, no gana nada. En el caso de que ninguno de los jugadores haya podido terminar la tarea en el tiempo, se sugiere programar el temporizador en 1 minuto y medio para la siguiente ronda.

Cuando se termina una partida, se deja la tapa que marca la secuencia solo si el jugador ganó un punto y expresó correctamente con lenguaje algebraico la regla de construcción. En caso contrario, la secuencia queda libre. Luego verifican si la cantidad de tapitas usadas coincide con las anotadas en el cuaderno de cada jugador. De ser así, el jugador o jugadora se anota un punto. En caso contrario no se anota nada.

Las tapas sobre el tablero se dejan para indicar aquellas secuencias que ya fueron seleccionadas y se empieza una nueva ronda escogiendo otras secuencias del tablero que todavía estén libres. Gana el juego quien primero llegue a 4 puntos. Si los jugadores se ponen de acuerdo pueden jugar en la modalidad "escojo por ti". En ese caso al inicio de cada ronda un jugador escoge la secuencia con la que deberá jugar su oponente y viceversa.

Solitario

A partir del tablero de secuencias, el jugador deberá seleccionar secuencias y desafiarse a encontrar el número de tapas con que puede construir la figura que esté en la posición obtenida en el dado y expresar mediante el uso de lenguaje algebraico la regla de construcción de la secuencia. Programa 1 minuto en el temporizador y comienza la tarea.

Desafíate, crea tus propias estrategias para utilizar cada vez menos tiempo.

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

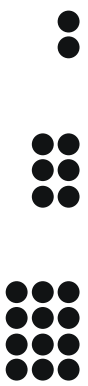


Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3

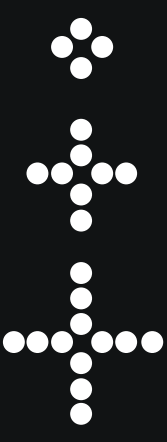


Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3

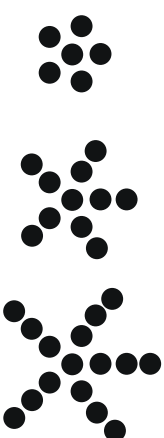


Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3

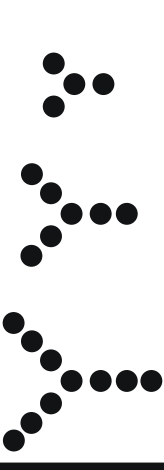


Figura 1 Figura 2 Figura 3

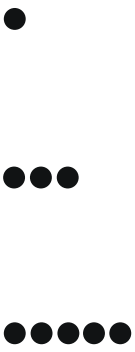


Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3

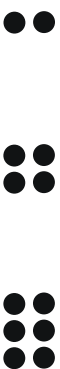


Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



Figura 1 Figura 2 Figura 3



DEG

**División
Educación
General**