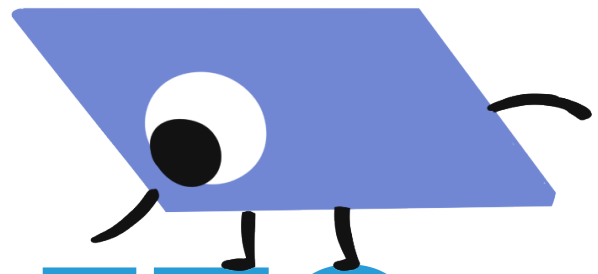




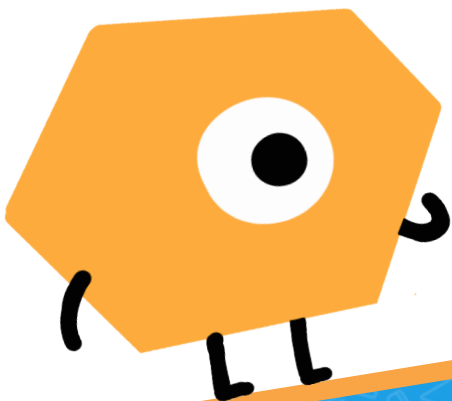
ST Math®



# FOLLETO DE DESAFÍO DE DISEÑO

*Este folleto pertenece a:*

---



Grados K-2



# PASO 1: PREGUNTAR

## JUGAR JUEGOS



Pateador de números

Me gusta este juego porque

Escribe o dibuja las matemáticas que aprendiste en este juego

# PASO 1: PREGUNTAR



## JUGAR JUEGOS

Hacer Diez Concentración



Me gusta este juego porque

Escribe o dibuja las matemáticas que aprendiste en este juego



## PASO 2: INVESTIGAR

### JUEGOS

#### Mi juego favorito

- ☐ Mi juego favorito es (Pon un X al lado de tu juego favorito)

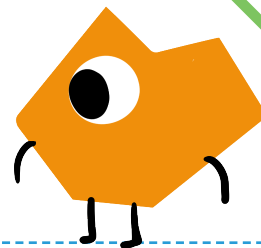
☐ Pateador de números

☐ Hacer diez concentración

- ☐ Este juego es mi favorito porque

# PASO 2: INVESTIGAR

## JUEGOS



Lo que debe tener un juego

1

2

3



# PASO 3 - IMAGINAR

## CONCEPTO MATEMÁTICO

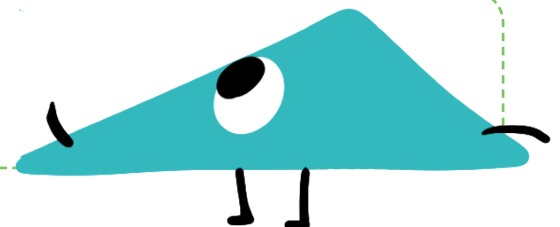
### Idea matemática

1 Nuestro concepto es

2 Escribe o dibuja para contar más sobre él

Creo que el concepto matemático fue

\_\_\_ fácil \_\_\_ difícil



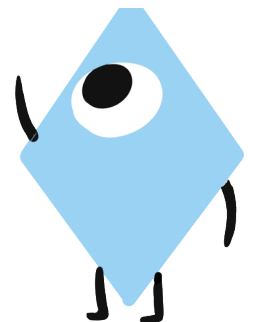
# PASO 3 - IMAGINAR

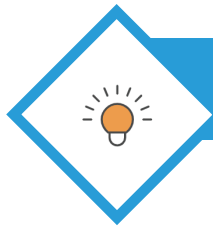
COMPARTIR



## Mis ideas

¿Qué ideas tienes para tu juego? Escribe o dibuja sobre ellas.





# PASO 3: IMAGINAR

## EL PLAN DEL JUEGO



### Nuestro Juego

El juego que estamos haciendo es

Elegimos este juego porque



# PASO 3: IMAGINAR



## LAS REGLAS DEL JUEGO

### Las reglas

Describe cómo se juega el gato

Mi nueva regla es

Mi nueva regla hizo el juego (circule uno)





## PASO 4: PLANIFICAR

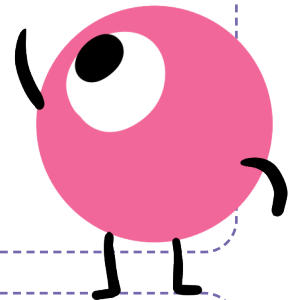
HACIENDO UN DISEÑO.

### La planificación

1 Nuestro juego se llama

2 Número de jugadores

3 Cosas que necesitamos para construir nuestro juego



4 Personas de mi equipo

# PASO 4: PLANIFICAR



## HACIENDO UN DISEÑO

### Reglas de tu juego

**1** Describe cómo juegas tu juego

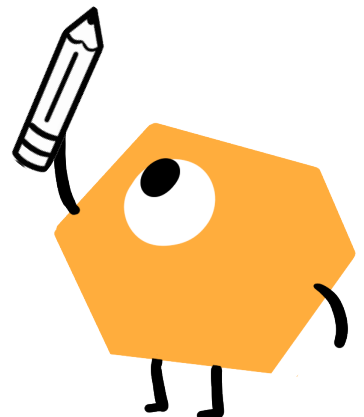
**2** Ganas nuestro juego por

**3** Da un ejemplo de las matemáticas en tu juego



## PASO 4: PLANIFICAR

HAZ UN DIBUJO DE TU TABLERO DE JUEGO



# PASO 5: CREAR

## TRABAJANDO JUNTOS



### Mi trabajo

Ayudaré a construir el juego por

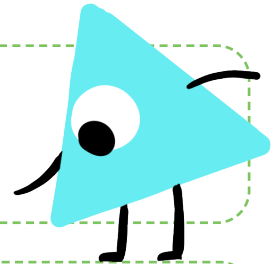
Lo que necesito para hacer mi trabajo



# PASO 6: PROBAR

## REVISAR MI JUEGO

### QUÉ PIENSAN LAS DEMÁS



1 ¿Las reglas del juego eran fáciles de entender?

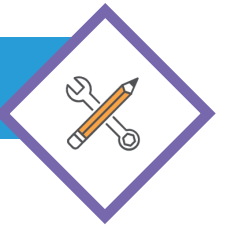
\_\_\_ sí

\_\_\_ no

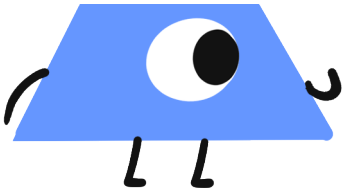
2 Explica por qué

3 Una cosa que quiero cambiar es

# PASO 7: MEJORAR



## REFLEXIONANDO SOBRE EL JUEGO



### REVISAR EL JUEGO

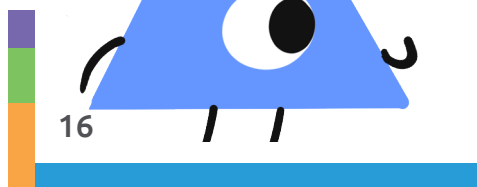
*Para diseñadores de juegos*

- 1 Mejoraré mi juego por
- 2 Esto hace que mi juego sea mejor porque
- 3 Algo que aprendí probando mi juego es



# PRESENTANDO TU JUEGO

DIBUJA UN CARTEL SOBRE TU JUEGO





# PROCESO DE DISEÑO



**FUENTE:**

El proceso de diseño está adaptado y alineado con los Principios de diseño de ingeniería del Museo de Ciencias de Boston.



**ST Math**  
Creado por MIND Research Institute