



Sugerencia Didáctica “Morada Maldita”

Curso: 8vo Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Datos y Probabilidad

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

En sus viajes por todo el mundo, un anciano aventurero fue coleccionando numerosas gemas. Pero su favorita, sin duda, era una gran joya morada. Antes de morir, decidió legar todo su tesoro... ¡al pueblo!

La Morada Maldita es un juego de cartas de agudeza visual en el que «sufrirás» increíbles maldiciones y sucederán extrañas situaciones que te harán pasar un rato ¡de lo más divertido!

Objetivo de aprendizaje

MA08 OA15: Mostrar que comprenden las medidas de posición, percentiles y cuartiles: Identificando la población que está sobre o bajo el percentil. Representándolas con diagramas, incluyendo el diagrama de cajón, de manera manual y/o con software educativo. Utilizándolas para comparar poblaciones.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 15	Se realiza la siguiente actividad como estímulo inicial, a fin de motivar a desarrollar el tema de la clase usando algunos elementos del juego a posterior. Así, juegan una ronda en grupos según las reglas habituales del juego y se les indica que cada uno debe registrar cuántas cartas de desafío logró cumplir en el juego (es decir, cuántos puntos de victoria obtuvo al final del juego). Luego, en parejas encuestan a 25 personas de su curso, al azar, sobre cuántas cartas de desafío logró cumplir cada uno en el juego (o puntos de victoria obtuvo al final del juego). Los datos los registran en una tabla y determinan las medidas de posición, percentiles y cuartiles. Además, representan los datos en un diagrama de manera manual a fin de sacar conclusiones y comparar las poblaciones. Finalmente, en un plenario comparten y comparan sus conclusiones.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	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 Morada Maldita:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes aumentan su motivación luego de jugar el juego al inicio.		
Los estudiantes registran en una tabla los datos obtenidos de la encuesta realizada.		
Los estudiantes identifican las medidas de posición, percentiles y cuartiles de su muestra.		
Los estudiantes reflexionan sobre las conclusiones obtenidas de forma grupal.		



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