



Sugerencia Didáctica “Gamificación: Construye tu propio modelo a escala”

Curso: 1ro medio .
Asignatura: Matemática

Eje: Geometría

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



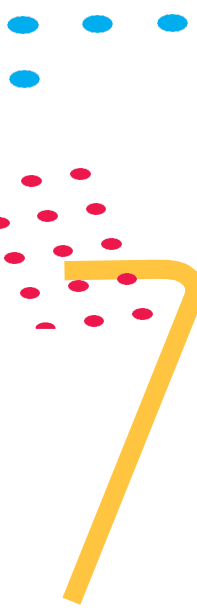
Características generales del juego:

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas, dinámicas y/o estética de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, aumentando la motivación y favoreciendo los aprendizajes.

Objetivo de aprendizaje

MA1M OA 10: Aplicar propiedades de semejanza y de proporcionalidad a modelos a escala y otras situaciones de la vida diaria y otras asignaturas.

Objetivo de Aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 10	Los y las estudiantes trabajan en equipos de 5 personas, las cuales deberán seleccionar a 3 integrantes que elegirán, sin mirar, una tarjeta cada uno de la “tómbola de elementos a escala” (puede ser una bolsa o caja, con tarjetas que indican el nombre de un objeto de la sala y la proporción a escala a reproducir, por ejemplo, Silla 1:10). Además, se prepara una mesa de “elementos de construcción” con, por ejemplo, hojas de oficio, papel lustre, palos de maqueta, palos de helado, pegamento, entre otros. Al mismo tiempo, todos los equipos leen las tarjetas donde se indica el objeto a construir a escala y tendrán 5 minutos para decidir qué elementos utilizarán de la “mesa de construcción”, debiendo usar máximo 5 elementos para construir. Luego de esta etapa, tendrán 20 minutos para construir los modelos a escala. Pasado el tiempo, todos “¡manos arriba!” y se procede a comprobar si las construcciones cumplen con la proporción. Los grupos pueden rotar y comprobar las escalas de otros grupos. Adicionalmente, se pueden dar puntajes de acuerdo a los logros obtenidos y las construcciones correctamente realizadas a escala. Esta puntuación se puede utilizar en una nueva versión con esta temática y los equipos comienzan con un puntaje base o con un “pozo de mate-puntos” para poder canjear previo a una evaluación por décimas, puntos u otro elemento.



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 Gamificación:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes demuestran su comprensión de las propiedades de semejanza y proporcionalidad a través de su capacidad para aplicarlas correctamente en la construcción de modelos a escala y en la resolución de problemas.		
Los estudiantes demuestran su habilidad para aplicar las propiedades de semejanza y proporcionalidad en la construcción de modelos a escala		
Los estudiantes demuestran su capacidad para ser creativos e innovadores al utilizar distintos materiales para construir sus modelos a escala y al proponer soluciones originales para los problemas presentados.		
Los estudiantes trabajan juntos de manera efectiva y colaborativa, compartiendo ideas, materiales y recursos para construir sus modelos a escala y resolver problemas.		



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
- 