



OBSERVATORIO
DEL JUEGO

Sugerencia Proyecto “Salvando la Isla Nutri”

Curso: 3ro Básico.
Asignatura: Matemática,
Cs. Naturales y Artes.

Competencias Socioemocionales: Habilidades
para relacionarse, Conciencia de social.



Recursos lúdicos a utilizar:

Uso de puzzle juego Brigada Planeta. También, como parte de la gamificación, se usa de barra de progreso y relato para salvar a la isla Nutri. En el uso de juego de rol, se sugieren elementos para poder representar a chef/científicos. Finalmente, se usan elementos como cartulinas, papel lustre, greda, cerámica fría

Objetivos de aprendizaje

MA03 OA 11: Demostrar que comprenden las fracciones de uso común: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{3}{4}$: explicando que una fracción representa la parte de un todo, de manera concreta, pictórica, simbólica, de forma manual y/o con software educativo; describiendo situaciones, en las cuales se puede usar fracciones; comparando fracciones de un mismo todo, de igual denominador.

CN03 OA 06: Clasificar los alimentos, distinguiendo sus efectos sobre la salud y proponer hábitos alimenticios saludables.

AR03 OA 05: Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.

Narrativa o Relato sugerido

Había una vez una isla llamada Nutri, habitada por unos simpáticos personajes que viven de la recolección y el cultivo de sus alimentos. Pero, debido a la llegada de una empresa de comida rápida, los habitantes de Nutri comenzaron a consumir alimentos poco saludables y olvidaron la importancia de una alimentación equilibrada. ¡Es hora de salvar la isla Nutri! Para ello, los y las estudiantes deberán crear recetas saludables que ayuden a los habitantes a recuperar su alimentación sana y equilibrada.

Cada asignatura será responsable de una tarea específica para ayudar a salvar la isla. La asignatura de Matemáticas ayudará a los estudiantes a entender el concepto de fracciones y cómo se pueden utilizar para crear recetas saludables. La asignatura de Ciencias Naturales enseñará a los estudiantes sobre los efectos de los alimentos en la salud y cómo crear hábitos alimenticios saludables. La asignatura de Artes ayudará a los estudiantes a crear las fichas y dibujos necesarios para las recetas.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia del Proyecto
MA03 OA 11 CN03 OA 06 AR03 OA 05	<u>Preparación:</u> - Docentes de matemáticas: preparar ejercicios prácticos, vídeos explicativos, juegos (uso del puzzle juego Brigada Planeta) y software educativo (se sugiere https://wordwall.net/es/resource/4399260/juego-de-fracciones) para enseñar las fracciones de uso común y su uso en situaciones cotidianas. Además, preparar una lista de preguntas y situaciones desafiantes para que los estudiantes investiguen y apliquen las fracciones. Creación de mapa donde encontrarán los distintos ingredientes para sus recetas. (ejemplo, lipilandia - lugar para lípidos- se sugiere https://view.genial.ly/5f7392f250e17b0ddd8719f3/interactive-content-fantasyclass-3) - Docentes de ciencias naturales: preparar materiales didácticos y recursos multimedia (se sugiere rueda de la nutrición https://view.genial.ly/5fe9c35d8d5bdf68cd5fbdab/presentation-alimentacion-saludable-presentacion-y-juegos), para enseñar a los estudiantes cómo clasificar los alimentos, cuáles son sus efectos sobre la salud y cómo crear hábitos alimenticios saludables y sostenibles. También preparar una lista de preguntas y desafíos para que los estudiantes investiguen sobre los nutrientes y los hábitos alimenticios saludables. - Docentes de artes: preparar materiales (cartulinas, papel lustre, greda, cerámica fría o cualquier material que pueda ser utilizada para representar alimentos) para la creación de fichas e imágenes de alimentos, así como también materiales para la creación de las páginas del libro de recetas. <u>Motivación y actividad inicial:</u> Para motivar a los y las estudiantes, se iniciará el proyecto con una historia interactiva en la que la Isla Nutri se encuentra en crisis alimentaria y necesita la ayuda de los y las estudiantes para crear recetas saludables y sostenibles. Juegan en grupos con el puzzle juego brigada Planeta para motivar al desarrollo de la conciencia social. Los y las estudiantes recibirán un mapa de la isla (construido durante la fase de preparación) y deberán encontrar pistas que los lleven a los ingredientes necesarios para sus recetas. <u>Investigación:</u> ¿Cómo el conocimiento de proporciones y fracciones puede asociarse a la creación de una alimentación saludable, y cuál será la mejor forma de poder presentar estas recetas a la comunidad? - Matemáticas: los estudiantes investigan situaciones en las que se utilizan fracciones de uso común, comparan fracciones de un mismo todo y aplican sus conocimientos sobre fracciones en situaciones cotidianas. - Ciencias naturales: los estudiantes investigan sobre los nutrientes presentes en los alimentos, clasifican los alimentos en grupos según sus propiedades nutricionales y aprenden sobre los hábitos alimenticios saludables. - Artes: los estudiantes investigan sobre la creación de fichas e imágenes de alimentos, diseñan las páginas del libro de recetas y crean los materiales necesarios para la creación del libro. <u>Creación</u> - Los y las estudiantes utilizan la información que recopilan en la fase de investigación para crear un producto final que consiste en un menú completo (que incluya todos los grupos alimenticios) Cada plato te entrega puntos de salvación los cuales serán los que llenarán una barra de progreso. necesaria para salvar la "Isla Nutri". Etapa 1 (producto inicial): Creación de una entrada (Identificando los nutrientes, las porciones (fracciones) y en artes se realiza la construcción de este primer producto. Etapa 2 (producto intermedio): Creación de un plato de fondo (Identificando los nutrientes, las porciones (fracciones) y en artes se realiza la construcción de este producto. Etapa 3 (producto intermedio): Creación de un plato de fondo (Identificando los nutrientes, las porciones (fracciones) y en artes se realiza la construcción de este producto. La creación de recetas saludables utilizando fracciones en sus ingredientes. Cada grupo de estudiantes creará dos o tres recetas saludables y nutritivas para salvar a la Isla Nutri. Para ello, deberán usar fracciones en la cantidad de ingredientes que utilizan en sus recetas. Además, los estudiantes crean fichas de ingredientes, imágenes y dibujos de los platos para acompañar las recetas. Se les proporciona materiales para la elaboración de estas fichas, como papel, lápices de colores, pinturas, etc.

Evaluación

- Los docentes evalúan tanto los productos finales como el proceso de trabajo. Los productos finales deben ser las recetas saludables y las fichas de ingredientes, imágenes y dibujos de los platos. La evaluación del proceso de trabajo se lleva a cabo mediante la observación de las actividades realizadas en clase (se sugiere el uso de una rúbrica de apreciación), la participación de los y las estudiantes en el trabajo en grupo, la calidad de las investigaciones realizadas y la presentación final de los productos.
- Al final la barra de progreso llegará al 100% y la Isla Nutri se salvará. Gracias al conocimiento de la alimentación saludable, las recetas realizadas con las porciones justas (fracciones) y mostradas de la mejor manera (artes)

Muestra Pública

- Al finalizar el proyecto, se realiza una muestra pública en la que los y las estudiantes presentan (a través de un pitch tipo “Masterchef”) sus recetas y fichas de ingredientes, imágenes y dibujos de los platos. Se les pide que expliquen los conceptos de matemáticas y ciencias naturales que aplicaron en la creación de sus recetas saludables y cómo contribuyen a la salud de las personas.
- Los docentes invitan a los padres, otros estudiantes y la comunidad en general a participar en la muestra pública.

Sugerencia de horas pedagógicas por asignatura a la semana:

Matemáticas: 4 horas

Ciencias Naturales: 3 horas

Artes: 2 horas

Carta Gantt sugerida

Hitos del proyecto*	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4				
	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V	L	M	W	J	V
Motivación y actividad inicial	X	X																		
Investigación			X	X	X															
Evaluación de proceso					X	X														
Creación						X	X	X												
Evaluación final									X	X										
Muestra pública											X	X								

Pauta General de cotejo de aplicación y uso de la lúdica en un proyecto:

Técnicas de aplicación y uso de la lúdica en un proyecto	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del proyecto lúdico.		
Los estudiantes usan diversas estrategias de la lúdica para trabajar los objetivos de aprendizaje del proyecto.		
Los estudiantes resuelven de manera individual y/o grupal ejercicios de aplicación utilizando para ello diversas estrategias lúdicas durante el proyecto.		
Los estudiantes valoran la lúdica como herramienta de aprendizaje a través de su uso durante el proyecto.		

Pauta de cotejo específica Proyecto “Salvando la isla Nutri”:

Indicadores de evaluación sugeridos para evaluación final del proyecto	Sí	No
Los estudiantes comprenden el concepto de fracciones y su uso en la vida diaria.		
Los estudiantes identifican y clasifican los alimentos según sus efectos en la salud.		
Los estudiantes proponen hábitos alimenticios saludables.		
Los estudiantes participan en la creación de materiales físicos para el proyecto		
Los estudiantes colaboran en equipo para llevar a cabo el proyecto.		
Los estudiantes muestran creatividad en la creación de recetas utilizando fracciones y en la presentación de los materiales.		

Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación de la narrativa y los hitos del proyecto.
- ✓ Explicación de la pregunta guía y monitoreo de los hitos.
- ✓ Retroalimentar y evaluar tanto el proceso como el resultado.

