



Sugerencia Didáctica "Banana Azul"

Curso: Tercero Básico

Asignatura: Matemática

Eje: Datos y probabilidades

Competencia Socioemocional: Autocontrol



Características generales del juego:

Una banana azul, un flamenco verde y una pelota de baloncesto rosa... ¡Algo no está yendo bien!

Los jugadores con la mayor velocidad y capacidad de pensamiento lateral serán los que acaben llevándose la mayor cantidad de cartas con los objetos y colores requeridos. ¿Preparado? ¿Serás capaz de coger la banana azul para sumar muchos más puntos?

Objetivo de aprendizaje

OA 25: Construir, leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, en base a información recolectada o dada.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 25	Se sugiere utilizar esta actividad como pieza central. Comience la clase revisando y repasando el concepto de pictograma con los estudiantes. Asegúrese de que comprendan cómo interpretar la información visual. Projete y explique el juego "Banana Azul" y cómo las cartas representan objetos con colores cambiados. Muestre algunas cartas y destaque cómo los colores incorrectos pueden afectar la interpretación de la información. A continuación, divida a los estudiantes en grupos pequeños y distribuya el juego "Banana Azul" entre ellos. Mientras juegan, pida a los estudiantes que seleccionen ciertas cartas para construir un pictograma en el que representen la frecuencia de cada objeto y/o color. Después de algunas rondas, pida a los estudiantes que recojan datos sobre las cartas utilizadas en términos de objetos y colores. Cada grupo debe registrar la frecuencia de cada combinación. Pueden hacerlo en su cuaderno de trabajo, una hoja de block o cartulina. Cada grupo debe construir un pictograma utilizando los datos recolectados. Invite a cada grupo a presentar su pictograma a la clase, explicando qué representa cada barra y cómo interpretaron la información. Para finalizar, fomente la discusión sobre cómo los colores incorrectos pueden afectar la interpretación y cómo esto se relaciona con el juego "Banana Azul". Reflexione con los estudiantes sobre la experiencia y la importancia de interpretar información visual de manera precisa. Asigne tareas adicionales para que los estudiantes construyan pictogramas en casa basándose en sus propias experiencias.



Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	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 Banana Azul

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes reconocen el concepto de pictograma		
Los estudiantes utilizan criterios de forma/color para crear pictogramas		
Los estudiantes construyen su pictograma en base al criterio seleccionado.		
Los estudiantes son capaces de explicar su pictograma al resto del grupo curso		
Los datos recolectados por los estudiantes son precisos y reflejan la frecuencia real de cada combinación de objeto y/o color.		



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