



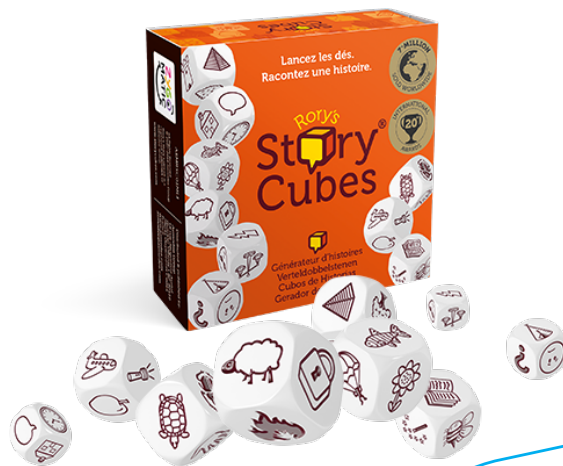
Sugerencia Didáctica “Story Cubes”

Curso: Cuarto Básico

Asignatura: Matemática

Eje: Datos y probabilidades

Competencia Socioemocional: Toma de decisiones responsable



Características generales del juego:

Juega con Story Cubes como un juego para uno o más jugadores, o en el que cada uno tiene que continuar la historia donde el anterior la ha dejado. Otorga puntos como premio por la rapidez de improvisación, o por la inventiva, o la imaginación...

Las instrucciones incluyen varias maneras diferentes de utilizar los cubos para resolver problemas como romper el bloqueo del escritor, mejorar su imaginación, entre otras.

Objetivo de aprendizaje

OA 27: Leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, y comunicar sus conclusiones.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 27	Se sugiere utilizar esta actividad como pieza central. Presenta el juego de mesa Story Cubes a los estudiantes y realiza una breve actividad para familiarizarlos con el juego si no lo conocen. Explique que generalmente estos dados se utilizan para crear historia, pero que esta vez trabajarán con los dados para recolectar datos. Divide a los estudiantes en pareja, proporcione hojas de registro preimpresas y un par de dados Story Cubes. Los niños lanzan los dados en turnos, registrando los resultados (imágenes específicas que aparecen) en sus hojas de registro. Pídeles que realicen múltiples lanzamientos para recopilar una muestra de datos significativa. Cada grupo deberá organizar sus datos en una tabla simple, registrando cuántas veces apareció cada imagen en sus lanzamientos. Discutan sobre la variabilidad de los resultados y cómo algunas imágenes pueden aparecer más frecuentemente que otras. Guiados por el o la docente, los estudiantes crean gráficos simples (puede ser de barras) en una hoja de block para representar visualmente la frecuencia de cada imagen en sus lanzamientos. Cada pareja presenta su gráfico al resto de la clase. Fomente la comparación de resultados entre los equipos. ¿Hay patrones similares o diferencias notables en las imágenes más frecuentes? Concluya la actividad con una reflexión grupal. Pregunte a los estudiantes qué descubrieron al analizar los datos y cómo les ayudó la representación visual. Genere una discusión sobre cómo las muestras aleatorias pueden variar y cómo la representación gráfica facilita la comparación.



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 Story Cubes:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes registran los resultados de manera precisa en sus hojas de registro.		
Los estudiantes crean tablas claras y organizadas para representar la frecuencia de cada imagen.		
Los estudiantes crean gráficos claros y comprensibles para presentar la información.		
Los estudiantes participan en la comparación de datos entre grupos, identificando similitudes y diferencias.		



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