



Sugerencia Didáctica “Multimany”

Curso: 1º Medio.

Asignatura: Artes Visuales

Eje: Expresar y crear visualmente

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable.



Características generales del juego:

Con Multimany los niños aprenden a multiplicar números del 1 al 5 sin aburrirse. El juego incluye tarjetas con imágenes de casas, cuyas ventanas son transparentes. ¡Ese es el truco! Colocar una tarjeta con 'dos' ventanas encima de otra tarjeta con 'tres' ventanas y obtener una casa con 'seis' ventanas: $2 \times 3 = 6$. El juego se puede jugar de dos formas diferentes (distinto nivel de dificultad).

Objetivo de aprendizaje

AR 1M OA 01: Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

Objetivo de aprendizaje

OA 01

Sugerencia didáctica

Se sugiere utilizar el juego como motivación inicial, en la cual se juega en la modalidad que sigue, a fin de destacar la el aspecto de la construcción, espacios y diseño acerca de proyectos visuales. Así, quienes juegan construyen casas con las cartas disponibles. Los jugadores pueden construir más de una casa con las cartas disponibles si resuelven correctamente las operaciones matemáticas. El juego finaliza cuando se agotan las cartas numéricas, y el ganador se determina según quién acumule más puntos al contar sus cartas correctamente.

Luego de jugar, reflexionan sobre los aspectos relevantes para crear proyectos visuales basados en, por ejemplo, la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, y cómo el juego se relaciona con estos aspectos.

Así, se introduce la actividad de la clase y los y las estudiantes reciben cartas que representan diferentes partes de una casa (habitaciones, muebles, accesorios, etc.). Utilizando estas cartas, tienen que diseñar la casa más creativa, funcional y estéticamente atractiva posible en un espacio dado, como un tablero o una plataforma de diseño virtual. Esto fomentará la reflexión sobre la arquitectura doméstica y la expresión personal a través del diseño.



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 de Multimany:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y explican los elementos arquitectónicos y urbanos presentes en el juego,		
Los estudiantes planifican y ejecutan estrategias eficaces en el juego, ya sea para construir la ciudad, diseñar una casa o completar desafíos específicos.		
Los estudiantes colaboran con otros en la creación de proyectos conjuntos.		

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
- 