



Sugerencia Didáctica “Multibloom”

Curso: 5° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Números y operaciones.

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsables



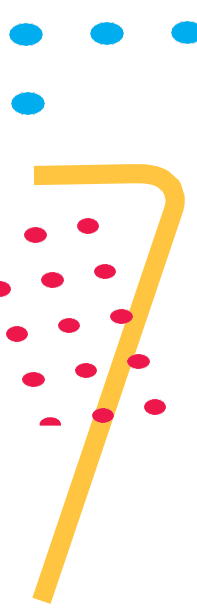
Características generales del juego:

"Multibloom" es un juego educativo que refuerza las tablas de multiplicar, múltiplos y divisores de forma divertida. Los jugadores asumen el rol de vendedores en una tienda de flores, donde deben plantar y vender flores para cumplir con los pedidos de los clientes. Usan cartas para plantar flores, multiplicar su cantidad o afectar a otros jugadores. El objetivo es conseguir monedas cumpliendo los pedidos antes que los demás. Es ideal para que los niños repasen matemáticas de manera lúdica y dinámica.

Objetivo de Aprendizaje

MA05 OA 26. Leer, interpretar y completar tablas, gráficos de barra simple y gráficos de línea y comunicar sus conclusiones.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 26	El juego se usa como pieza central y se usan una hoja de trabajo con tablas y gráficos incompletos, lápices de colores para gráficos y regla. Se juega una ronda corta de Multibloom en equipos de 4. Cada equipo debe registrar cuántas monedas ganan en cada turno, cuántos clientes atendieron y cuántas flores plantaron. Cada equipo tiene una hoja de registro para anotar los datos. Al finalizar la ronda, cada equipo completará una tabla con los datos obtenidos durante el juego: Número de clientes atendidos, Cantidad de flores plantadas por cliente, Monedas obtenidas por pedido, Total de monedas ganadas al final de la ronda Cada equipo debe interpretar los datos de su tabla y comparar los resultados con los de otros equipos. Esto se puede hacer observando quién atendió más clientes, quién ganó más monedas, etc. Luego, los y las estudiantes completan gráficos de barras simples con los datos de sus tablas (por ejemplo, un gráfico con "Clientes atendidos" en el eje horizontal y "Monedas obtenidas" en el eje vertical). También completan un gráfico de línea que muestre cómo evolucionaron las monedas ganadas por turnos, para visualizar el progreso de cada equipo a lo largo del juego. Una vez que hayan completado sus tablas y gráficos, cada equipo discutirá y escribirá breves conclusiones. Algunas preguntas para guiar esta reflexión: ¿Qué equipo atendió más clientes y por qué?, ¿Cuál fue la estrategia más eficiente para ganar monedas?, ¿Cómo se puede ver el progreso en el gráfico de línea?, ¿Qué patrones puedes observar entre el número de flores plantadas y las monedas ganadas? Cada equipo presenta sus conclusiones frente a la clase, utilizando los gráficos que elaboraron para apoyar sus argumentos.



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 Multibloom:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes identifican y leen correctamente la información numérica en tablas y gráficos.		
Los estudiantes comprenden los datos presentados en las tablas, identificando patrones y relaciones entre las variables.		
Los estudiantes representan datos en un gráfico de barras de manera correcta, con ejes etiquetados y barras proporcionadas.		
Los estudiantes encuentran soluciones creativas o estratégicas durante el juego y en el análisis de los datos obtenidos, identificando errores o inconsistencias.		



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