



Sugerencia Didáctica “Operación granja”

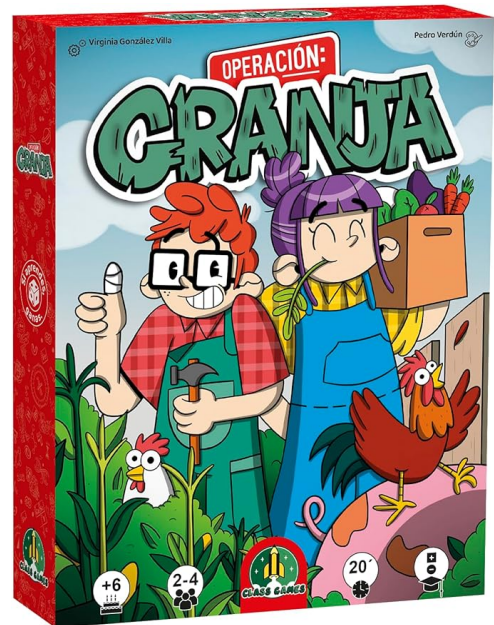
Curso: 5° Básico.

Asignatura: Matemática

Eje: Datos y probabilidades

Competencia Socioemocional:

Toma de decisiones responsable.



Características generales del juego:

Operación Granja es un divertido juego educativo que enseña conceptos matemáticos como el cálculo del promedio a través de la recolección de recursos agrícolas. Los jugadores deben realizar operaciones matemáticas al recolectar y organizar animales y cultivos de la granja, buscando obtener el mayor beneficio. Es ideal para niños y jóvenes que desean practicar matemáticas de manera entretenida, promoviendo el trabajo en equipo, la toma de decisiones estratégicas y el pensamiento lógico. Está diseñado para hacer el aprendizaje dinámico y atractivo.

Objetivo de aprendizaje

MA05 OA 23:

Calcular el promedio de datos e interpretarlo en su contexto.

Objetivo de aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 23	El juego se usa como pieza central. Los y las estudiantes forman grupos de 3 a 4 personas. Cada grupo recibe cartas de animales y elementos de la granja del juego. Cada grupo debe sacar al azar 10 cartas que representan animales o elementos de la granja. Cada carta tendrá un valor asociado (puede ser el número de animales, cantidad de productos obtenidos de la granja, etc.). Ejemplo: Vaca = 3 litros de leche, Gallina = 2 huevos, Oveja = 5 kg de lana. Los y las estudiantes deben anotar los valores correspondientes a las 10 cartas seleccionadas en una hoja o pizarra. Luego, deben calcular el promedio de los datos obtenidos. Por ejemplo, si los valores son: 3, 2, 5, 4, 3, 2, 1, 5, 4, 3, deberán sumar todos los números y dividir entre 10. Una vez calculado el promedio, cada grupo discutirá qué significa ese promedio en el contexto de su "granja". Ejemplo de preguntas de análisis: ¿Qué nos indica el promedio de producción de leche, lana o huevos en nuestra granja? ¿Cómo podríamos mejorar ese promedio? ¿Qué factores podrían afectar estos resultados en una granja real? Cada grupo compartirá su resultado y análisis con la clase. Compararán los promedios obtenidos entre los diferentes grupos y discutirán cómo las distintas combinaciones de animales y elementos afectaron los resultados. Discusión general sobre la importancia de interpretar promedios en diferentes contextos, como la producción en una granja, el rendimiento académico, o datos económicos. Esta actividad permite a los estudiantes aplicar el concepto de promedio en un entorno lúdico, interpretando los datos en un contexto significativo para ellos.

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 Operación granja:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Si	No
Los estudiantes anotan correctamente los valores asociados a cada carta de animales o elementos de la granja.		
Los estudiantes entienden qué significa calcular un promedio y cómo se relaciona con la actividad.		
Los estudiantes pueden sumar correctamente los valores antes de dividirlos para obtener el promedio.		
Los estudiantes son capaces de explicar qué significa el promedio en el contexto de su "granja" y cómo puede interpretarse en la realidad.		

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