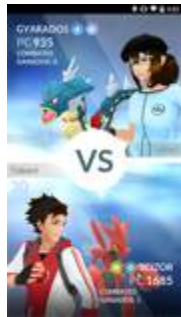


EVIDENCIAS

Aplicación del video juego en el aula

INICIO

- Primeramente se socializó la metodología del juego con los estudiantes, para poder apreciar quiénes dominaban la aplicación y quiénes presentaban desconocimiento de la misma. Se mostró el logo y algunas imágenes para iniciar las participaciones.



(Imágenes de la página de Google Play)

- Posteriormente se presentó un video tutorial sobre el mismo:

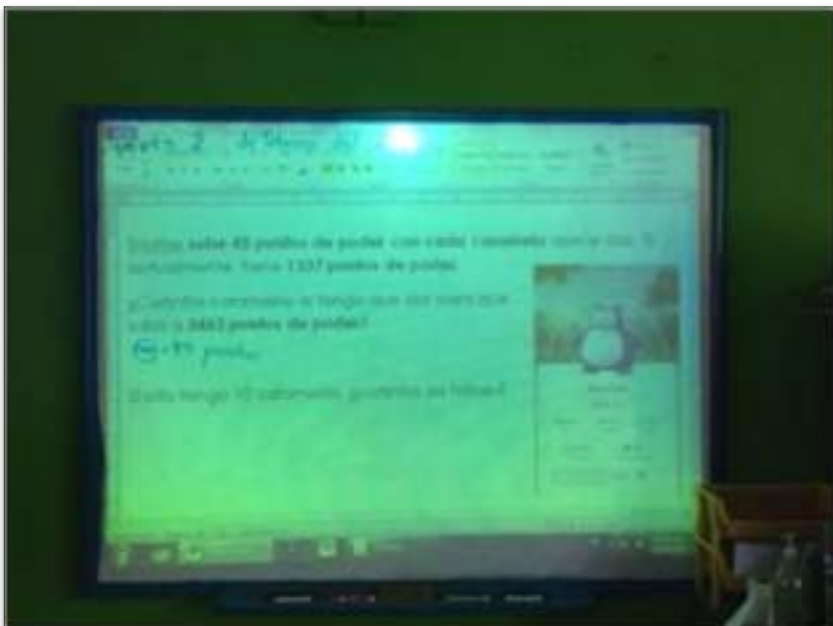
<https://www.youtube.com/watch?v=AV6p4Fq9BKY>

- Se abre un espacio para comentar experiencias en el juego y dudas sobre la metodología.

DESARROLLO

APRENDIZAJE ESPERADO 1

- Partiendo del análisis de la metodología del videojuego se analizaron los aprendizajes esperados pertinentes a trabajar. El primero fue:
 - Resolución de problemas de suma, resta y multiplicación con números naturales, decimales y fraccionarios, variando la estructura de los problemas.



Problema de la semana del día

En un campo futbol se encuentran jugadores como en el siguiente: 120 puntos de goles y 20 puntos de tarjetas. Se le hacen con Chiparitos con dos tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja.

1) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos?

2) ¿Qué debe tener los Chiparitos para ganar a los amarillos?

3) ¿Cuántos amarillos y Chiparitos debe tener el equipo si se le hacen 1 tarjeta amarilla y 5 tarjetas rojas?





Problema de la semana del día

En un campo futbol se encuentran jugadores como en el siguiente: 120 puntos de goles y 20 puntos de tarjetas. Se le hacen con Chiparitos con dos tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja.

1) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos?

2) ¿Qué debe tener los Chiparitos para ganar a los amarillos?

3) ¿Cuántos amarillos y Chiparitos debe tener el equipo si se le hacen 1 tarjeta amarilla y 5 tarjetas rojas?

4) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 2 tarjetas amarillas y 3 tarjetas rojas?

5) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 3 tarjetas amarillas y 2 tarjetas rojas?




Problema de la semana del día

En un campo futbol se encuentran jugadores como en el siguiente: 120 puntos de goles y 20 puntos de tarjetas. Se le hacen con Chiparitos con dos tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja.

1) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos?

2) ¿Qué debe tener los Chiparitos para ganar a los amarillos?

3) ¿Cuántos amarillos y Chiparitos debe tener el equipo si se le hacen 1 tarjeta amarilla y 5 tarjetas rojas?

4) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 2 tarjetas amarillas y 3 tarjetas rojas?

5) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 3 tarjetas amarillas y 2 tarjetas rojas?




Problema de la semana del día

En un campo futbol se encuentran jugadores como en el siguiente: 120 puntos de goles y 20 puntos de tarjetas. Se le hacen con Chiparitos con dos tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja.

1) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos?

2) ¿Qué debe tener los Chiparitos para ganar a los amarillos?

3) ¿Cuántos amarillos y Chiparitos debe tener el equipo si se le hacen 1 tarjeta amarilla y 5 tarjetas rojas?

4) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 2 tarjetas amarillas y 3 tarjetas rojas?

5) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 3 tarjetas amarillas y 2 tarjetas rojas?




Problema de la semana del día

En un campo futbol se encuentran jugadores como en el siguiente: 120 puntos de goles y 20 puntos de tarjetas. Se le hacen con Chiparitos con dos tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja.

1) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos?

2) ¿Qué debe tener los Chiparitos para ganar a los amarillos?

3) ¿Cuántos amarillos y Chiparitos debe tener el equipo si se le hacen 1 tarjeta amarilla y 5 tarjetas rojas?

4) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 2 tarjetas amarillas y 3 tarjetas rojas?

5) ¿Cuántos jugadores amarillos para ganar a los Chiparitos si se le hacen 3 tarjetas amarillas y 2 tarjetas rojas?




APRENDIZAJE ESPERADO 2 Y 3

- Posteriormente se utilizaron los siguientes aprendizajes esperados:
 - Lectura de planos y mapas.
 - Interpretación y diseño de trayectorias.
- Paseo por el centro de la ciudad de La Paz, recorrido desde la escuela hasta los lugares más representativos de la ciudad. Esta situación no sólo incluye actividades de Matemáticas también de Historia.

Actividades

- En equipos de tres a cuatro integrantes utilizaron un celular para seguir el recorrido en la aplicación de Pokémon Go, previamente acordado con los padres para contar con el material necesario para cada equipo. Asimismo realizarán las siguientes actividades para conformar una antología del paseo:
 - Toma de tiempo desde el punto de inicio hasta el primer gimnasio Pokémon, corte de tiempo y reinicia hasta que recorrido. Al final se suma el tiempo recorrido desde el inicio de paseo hasta el regreso.
 - Conteo de cuadras recorridas durante el paseo. Al final conversión de cuadras a metros y luego a kilómetros.
 - Aprecio por los monumentos o edificios culturales que se manejan en cada POKEPARADA o GIMNASIO POKEMÓN. Toma de fotografías para luego hacer un informe de lo que se visitó e investigar más sobre su historia.



Ex Palacio Municipal de La Paz, B.C.S., ahora Centro Cultural de La Paz.

Museo de Antropología e Historia/Biblioteca Justo Sierra.



Catedral de Nuestra Señora de La Paz.



Teatro Benito Juárez, exposición de fotografías antiguas.



Recorrido por el Malecón apreciando los monumentos.