

Guerreras K-Pop: Misión Matemática

CURSO: 3.º PRIMARIA

SENTIDO

Gran idea:



Las operaciones básicas como claves para superar retos y resolver problemas en un contexto lúdico y motivador.

TEMPORALIZACIÓN: 1 sesión (45 min.)

OBJETIVO

Utilizar las operaciones básicas para ayudar a las Guerreras K-Pop a superar los desafíos de la misión, reforzando el cálculo, la resolución de problemas y la motivación a través de un contexto narrativo y lúdico.

- MATERIALES
- Ficha de misión “Guerreras K-Pop: Misión Matemática” (una por estudiante).
 - Lápices y goma de borrar.
 - Pizarra y rotuladores para resolver ejemplos.
 - Proyector o láminas con las escenas de la misión (camino, escenario, laberinto y cofre).
 - Tablas de multiplicar de apoyo (opcional).

RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

Inicio (10 min)

El docente presenta la historia: “Las Guerreras K-Pop están en plena misión para recuperar el Micrófono de Cristal, un artefacto mágico que mantiene viva la música en todo el mundo. El malvado Señor Caos lo ha robado y solo podrán alcanzarlo si resolvemos los desafíos matemáticos que activan luces, puertas y pasadizos secretos”. A continuación, el docente recuerda brevemente: Cómo realizar sumas y restas de tres cifras. Cómo utilizar estrategias de cálculo mental. Para qué sirven las tablas de multiplicar y cómo ayudan a resolver problemas. Ejemplos cotidianos: sumar puntuaciones, restar cantidades, multiplicar grupos de objetos, etc. El docente formula preguntas para activar conocimientos previos: “¿Qué ocurre si sumamos dos cantidades grandes?” “¿Cómo podemos comprobar si una resta está bien hecha?” “¿Qué significa multiplicar 6×7 en una situación real?” Finalmente, plantea el reto: “Cada operación encenderá una luz, abrirá un camino o moverá un muro. ¡Solo si resolvemos todos los desafíos, las Guerreras K-Pop podrán recuperar el Micrófono de Cristal!”

Desarrollo (25 min)

El alumnado trabaja con las diferentes etapas del recorrido incluidas en la ficha de la misión. Pueden trabajar individualmente o en parejas, según el nivel del grupo. Cada etapa presenta un desafío matemático: Etapa 1 – El Camino de los Pasos Numéricos. Las luces del sendero solo se encienden si se resuelven correctamente las sumas de tres cifras. Cada acierto permite avanzar hacia la puerta de salida. Etapa 2 – El Escenario de la Restar-ritmia. El Señor Caos ha apagado los focos del escenario. Cada resta de tres cifras correcta enciende un foco y devuelve energía a las guerreras. Etapa 3 – El Laberinto de la Multiplicación. Los muros móviles del laberinto se activan mediante multiplicaciones. Cada resultado correcto desplaza un muro y abre un pasadizo seguro. Durante toda la actividad, el docente guía el proceso con preguntas de razonamiento: “¿Qué estrategia puedes usar para resolver esta suma?” “¿Qué número te falta para comprobar si la resta es correcta?” “¿Cómo sabes si esta multiplicación está bien hecha sin usar la tabla escrita?” “¿Puedes estimar el resultado antes de calcularlo con precisión?” El docente refuerza: El razonamiento matemático. El uso de estrategias variadas. El trabajo cooperativo entre compañeros. Cuando todos los grupos superan las tres etapas, aparece el desafío final: Reto final – El Cofre del Micrófono de Cristal. “Cada Guerrera lleva 4 pulseras brillantes y hay 6 guerreras en total. ¿Cuántas pulseras hay en conjunto?” Los grupos discuten estrategias, comparan procesos y comprueban soluciones en común.

Cierre (10 min)

En gran grupo, se comenta: Qué operaciones han utilizado y en qué parte de la misión. Qué estrategias han resultado más útiles para resolver sumas, restas y multiplicaciones. Cómo las matemáticas han ayudado a avanzar por el camino y lograr el objetivo. El docente refuerza la idea de que: “Las matemáticas también nos ayudan a superar misiones importantes.” Finalmente, se realiza una evaluación rápida (oral o escrita): Explicar cómo se ha resuelto una de las operaciones del recorrido. Indicar qué operación ha sido la más difícil y por qué. Identificar situaciones reales donde puedan aplicarse sumas, restas o multiplicaciones.

C. ESPECÍFICA

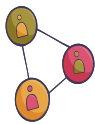
CRITERIO EVALUACIÓN



Criterios 1.1, 1.2 y 2.4
45%



Criterios 3.1 y 4.1
20%



Criterios 5.1 y 5.2
10%



Criterios 6.1 y 6.2
10%

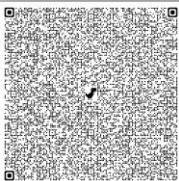


Criterios 7.1 y 8.1
15%

Guerreras K-Pop: Misión Matemática

DESCRIPCIÓN BREVE:

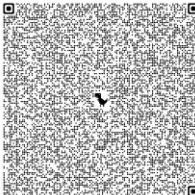
Actividad lúdica en la que el alumnado resuelve sumas, restas y multiplicaciones para ayudar a las Guerreras K-Pop a recuperar el Micrófono de Cristal. A través del juego narrativo, se refuerza el cálculo con números de tres cifras, el dominio de las tablas de multiplicar, la resolución de problemas sencillos y el trabajo cooperativo.



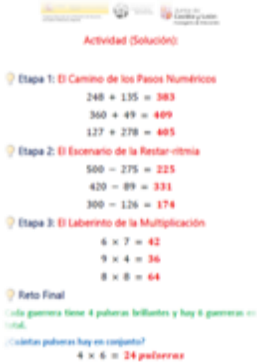
POWERPOINT PARA
PRESENTAR LA ACTIVIDAD



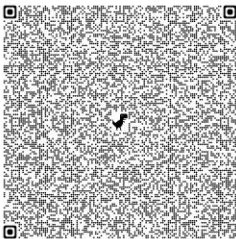
FICHA DE TRABAJO



SOLUCIÓN



SOLUCIÓN FICHA DE
TRABAJO



EVALUACIÓN:

Instrumentos de evaluación:

Ficha de misión “Guerreras K-Pop: Misión Matemática”, observación directa del docente durante las etapas, lista de cotejo para el cálculo y la participación, autoevaluación breve (semáforo o diana), coevaluación en parejas sobre la colaboración y explicación de estrategias.

DUA:

- Representación:** Mostrar la información de varias maneras.
- Acción y expresión:** Permitir distintas formas de responder.
- Implicación:** Ofrecer opciones para motivar y participar.



• Imprimibles



DIFICULTAD