

Guerra con restas de fracciones (Juego interactivo)



Descripción:

Formato: Juego interactivo

Fecha de creación: noviembre 2025

Ciclo: 2

Tramo: 4

Grado: 5to

Espacio: Científico Matemático

Competencia general: Pensamiento Científico.

Unidad Curricular: Matemática

Competencia específica:

CE2. Utiliza estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y fundamenta los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.

Contenidos:

Operaciones. Multiplicación de decimales

Criterios de logro:

Resuelve y explica diferentes situaciones de cálculo utilizando estrategias personales o algoritmos convencionales, con números naturales y racionales.

Metas de aprendizaje:

(La/s meta/s de aprendizaje se situará/n a la realidad del grupo a cargo del docente)

Los estudiantes aplicarán estrategias matemáticas, conectando la multiplicación de números decimales con distintos procedimientos de cálculo, y fundamentarán sus elecciones para resolver problemas en diversos contextos, para utilizar y explicar estrategias personales o algoritmos convencionales al operar con números naturales y racionales.

Juego:

Este juego está inspirado en “Guerra con cartas y un dado”, un juego de la página 100 del CPHM de 5to año.



[Guerra con restas de fracciones](#)

Código de inserción: `<iframe src="https://scratch.mit.edu/projects/414400552/embed" allowtransparency="true" width="485" height="402" frameborder="0" scrolling="no" allowfullscreen></iframe>`

El juego *Guerra con cartas y un dado en Scratch* es un recurso digital interactivo que propone una dinámica lúdica basada en la comparación de productos entre una carta y un dado, donde la computadora genera combinaciones al azar y el estudiante debe decidir cuál es el producto mayor. A través de una interfaz simple y atractiva, el recurso invita a jugar de forma autónoma, favoreciendo la participación activa y el desafío constante, ya que cada ronda exige observar, calcular, comparar y tomar decisiones en tiempo real.

Su principal potencialidad radica en que moviliza el pensamiento matemático de manera significativa, promoviendo estrategias de cálculo mental, estimación, descomposición y análisis de relaciones entre números decimales. El juego permite que los estudiantes comprendan que no siempre gana el número visualmente más grande, sino el resultado del producto, favoreciendo la reflexión sobre la proporcionalidad y el sentido de la multiplicación.

Además, al estar desarrollado en Scratch, ofrece una valiosa oportunidad para integrar pensamiento computacional, ya que los docentes pueden explorar la programación del juego con sus grupos, analizar cómo está construido, modificar variables como los valores de las cartas, las reglas o la dinámica, y adaptar el recurso a distintos niveles de complejidad. Esto posibilita realizar ajustes razonables según las características del grupo, los momentos del año o los objetivos de enseñanza, fortaleciendo una propuesta flexible, inclusiva y reutilizable.

El juego también se presenta como una herramienta propicia para la evaluación formativa, ya que permite observar estrategias, errores frecuentes, formas de razonamiento y progresos en la toma de decisiones, más allá del puntaje obtenido. De este modo, se convierte en un recurso didáctico con alto valor pedagógico, que combina juego, matemática y tecnología en una experiencia motivadora y significativa para los estudiantes.

Bibliografía y Webgrafía:

ANEP (Administración Nacional de Educación Pública).

(2023). *Cuaderno para hacer Matemática. Quinto año de Educación Primaria*. Montevideo: ANEP.

Furman, Melina. *Enseñar distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino*. Buenos Aires. Siglo XXI, 2018.

Furman, Melina. *Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia*. Buenos Aires. Santillana, 2016.

Harf, Ruth. *Estrategias de enseñanza y estrategias lúdicas*. Montevideo. Didáctica, 2024.

Uribe, X.F. *Propuesta didáctica en educación matemática para la inclusión*. Revista Educación Superior y Sociedad, Vol. 36, Nro.2, 2024.

Autor: Maestra Contenidista Graciela Oyhenard

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)