

Guerra con restas de fracciones (Juego interactivo)



Descripción:

Este recurso es un juego interactivo en Scratch, que está inspirado en la dinámica de “Guerra con cálculos” del CPHM de 5.º año y propone comparar pares de restas de fracciones. En cada jugada, se presentan dos pares de fracciones y el estudiante debe estimar o calcular cuál resultado es mayor. Cada acierto suma puntos y el juego plantea un desafío contrarreloj de dos minutos que estimula el cálculo pensado, la comparación de fracciones y el uso flexible de equivalencias y aproximaciones. Esta dinámica favorece el razonamiento, la toma de decisiones fundamentadas y la participación activa, ofreciendo retroalimentación inmediata y habilitando el error como oportunidad de aprendizaje.

El recurso puede utilizarse como propuesta central, como disparador para el análisis posterior o como instancia de práctica diferenciada según ritmos y niveles. Se sugiere que los estudiantes lleven un registro de algunas jugadas (par en juego, par elegido, acierto/error), insumo valioso para la reflexión colectiva y el análisis de estrategias durante la puesta en común. Asimismo, se complementa el juego con fichas de trabajo que permitan profundizar en la explicación y justificación de decisiones, así como en la creación de nuevos desafíos.

Este recurso potencia la construcción del pensamiento matemático activo, promueve la metacognición y brinda un entorno lúdico y significativo para el aprendizaje de las fracciones.

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.

Contenido:

- Operaciones. Sustracción de fracciones de distinto denominador

Criterios de logro:

- Resuelve situaciones de adición y sustracción de fracciones de distinto denominador transfiriendo conocimientos de fracciones equivalentes en diversos contextos.

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 sustracción de fracciones de distinto denominador con el uso de fracciones equivalentes y fundamentarán los procedimientos realizados para resolver

problemas en diversos contextos para transferir sus conocimientos y justificar sus decisiones al operar con números racionales.

Juego:

Este juego está inspirado en “Guerra con cálculos”, un juego de la página 92 del CPHM de 5to año.



[Guerra con restas de fracciones](#)

Código de inserción: `<iframe src="https://scratch.mit.edu/projects/414494246/embed" allowtransparency="true" width="485" height="402" frameborder="0" scrolling="no" allowfullscreen></iframe>`

El juego *Guerra con restas de fracciones* es un recurso digital interactivo en Scratch que propone una dinámica de comparación y cálculo mental con fracciones en formato lúdico y desafiante. En la pantalla aparecen dos pares de cartas con fracciones. El estudiante debe analizar cada par, calcular o estimar mentalmente la diferencia de las fracciones (tomando la fracción mayor como minuendo de manera que no dé resultados negativos) y seleccionar aquel par cuyo resultado sea mayor. Cada acierto suma puntos y el objetivo es lograr la mayor cantidad posible en un tiempo límite de dos minutos.

Durante el juego se movilizan estrategias de cálculo pensado, comparación de fracciones, uso de equivalencias, estimación y análisis rápido de resultados, favoreciendo la toma de decisiones fundamentadas. No se trata solamente de operar, sino de reflexionar sobre cuál resta conviene elegir y por qué, promoviendo el desarrollo del razonamiento matemático.

El recurso permite trabajar la numeración racional en situaciones dinámicas, fomentando la participación activa, el error como oportunidad de aprendizaje y la autoevaluación inmediata, ya que el propio juego brinda retroalimentación constante.

Puede utilizarse como actividad central, como disparador para el análisis posterior o como instancia de práctica diferenciada, permitiendo atender distintos ritmos y niveles dentro del aula. A partir del juego se pueden proponer fichas complementarias que


profundicen en la explicación de estrategias, la justificación de decisiones y la creación de nuevos desafíos por parte de los estudiantes.

- Se sugiere estimular a los estudiantes a llevar un registro de algunas de las jugadas:

Pares en juego	Par elegido	Acerté	No acerté


Luego, durante la puesta en común poner énfasis en: aquellos casos en que no acertaron y el motivo. Analizar las estrategias usadas (transformar a decimal, buscar denominador común, comparar con 1, aproximar mentalmente, etc.)

- Se recomienda trabajar con [fichas](#) que permitan la reflexión y el análisis a partir del juego. Por ejemplo:

 **Elige dos pares que te hayan resultado difíciles y resuélvelos paso a paso**


Par 1 Procedimiento: _____

Par 2 Procedimiento: _____

 **Escribe una regla**

Escribe una "regla" que te ayude a decidir rápido qué resta será mayor.

Mi regla: _____

 **Diseña tus propios desafíos**

Dos pares donde el primero sea mayor pero confunda:

Par A _____ + _____

Par B _____ + _____

Dos pares cuya resta sea igual:

Par A _____ + _____

Par B _____ + _____

Desafía a un compañero y anota el resultado. ¿Acertó?

 Estrategias

¿Qué cambiaría en tu forma de jugar si el tiempo fuera...

30 segundos?

5 minutos?

Sugerencias didácticas, metodológicas y/o de evaluación:

Se sugiere que el juego sea presentado como un desafío matemático y no solamente como una actividad recreativa, generando un espacio donde los estudiantes puedan expresar cómo creen que se gana, qué estrategias podrían usar y qué significa que una resta sea “mayor” cuando se trabaja con fracciones. Resulta valioso promover momentos de verbalización antes, durante y después del juego, invitando a que expliquen con sus propias palabras cómo tomaron decisiones, qué observaban en las fracciones y qué indicios les permitieron elegir un par sobre otro, favoreciendo así la construcción colectiva de estrategias de cálculo pensado.

Desde lo metodológico, es recomendable alternar instancias individuales con momentos de trabajo en parejas o pequeños grupos, donde los estudiantes puedan contrastar procedimientos, discutir resultados y justificar elecciones, propiciando un clima en el que el error sea entendido como parte del proceso de aprendizaje. Puede enriquecerse la experiencia solicitando que registren algunas de sus decisiones en fichas, comparen sus estimaciones con los resultados reales y reflexionen sobre los casos en los que se equivocaron, fortaleciendo la metacognición y la conciencia sobre las propias estrategias.

En términos de evaluación, el juego permite observar no solo la rapidez en la respuesta, sino fundamentalmente la forma en que cada estudiante aborda la comparación de restas de fracciones, el tipo de razonamiento que emplea y la evolución de sus procedimientos a lo largo del tiempo. Se propone valorar

especialmente la capacidad de justificar decisiones, reconocer errores, modificar estrategias y transferir lo aprendido a nuevas situaciones, utilizando registros, producciones escritas y conversaciones como evidencias de aprendizaje, más que el puntaje obtenido en el juego. Asimismo, puede considerarse una evaluación formativa, que acompañe el proceso y oriente las intervenciones docentes en función de las necesidades detectadas en el grupo.

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 \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#)