

ANEXO 6

Algunas sugerencias de situaciones didácticas

Figuras para jugar*

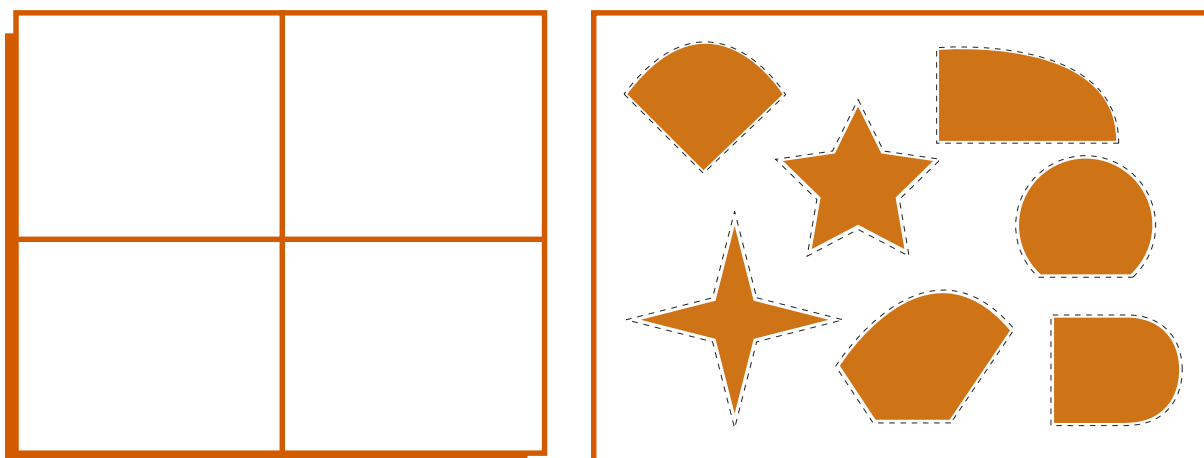
Se necesitan:

- Dos jugadores.
- Dos cuadrículas.
- Las figuras recortadas.

Reglas del juego:

Los jugadores se ubican cada uno al lado del otro y se coloca un objeto o tabique en el medio para que no vean lo que hace su compañero. Cada jugador, por turnos, elige una de las figuras y la pone en uno de los cuadrados de su cuadrícula.

Luego dará las indicaciones para que el otro seleccione la misma figura y la ponga en el mismo cuadro. Si al levantar el tabique las mismas figuras están ubicadas en el cuadro correcto, ganaron un punto los dos jugadores. Se juega nuevamente, pero cambiando los roles.



*En *Enseñar matemática. Números, formas, cantidades y juegos*, mayo, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas (0 a 5. La educación en los primeros años), 2004.

Propuestas*

Las cucharitas

Objetivo: obtener la mayor cantidad de cucharitas.

Materiales:

- Una caja con 100 cucharitas desechables.
- Cartas españolas del 1 al 4.

Desarrollo:

- Pueden jugar hasta cuatro jugadores.
- Se coloca en el centro de la mesa:
 - La caja con las cucharitas
 - El mazo de cartas, apilado, boca abajo.
- A su turno, cada jugador saca una carta del mazo, le da vuelta y “toma de la caja las cucharitas que la carta indica”.
- El juego termina cuando en el mazo no quedan más cartas.
- Gana el jugador que obtuvo la mayor cantidad de cucharitas.

Variantes:

- a) Se juega de igual forma pero con cartas del :
 - 1 al 6.
 - 1 al 9.
 - 4 al 6.
- b) Se juega con las cartas arriba mencionadas pero se cambia la dinámica dado que:
 - Uno de los jugadores reparte una carta a cada jugador.
 - Todos dan vuelta simultáneamente a la carta recibida.
 - Cada jugador *saca las cucharitas que le indica su carta*.
 - El mismo jugador u otro reparte nuevamente una carta a cada jugador. Se repiten las acciones hasta que se quedan sin cartas.
- c) Se juega de igual forma pero se dan vuelta simultáneamente dos cartas. Se toma la cantidad de cucharitas indicada por ambas cartas.

*En Adriana González y Edith Weinstein, *¿Cómo enseñar matemática en el jardín? Número. Medida. Espacio*, Buenos Aires, Ediciones Colihue (Nuevos caminos en educación inicial) (s/f), pp. 75-173.

Las construcciones

Objetivo: realizar una construcción igual a la del otro grupo.

Materiales: dos juegos de 10 (diez) bloques de diferentes formas y tamaños, cada juego debe tener las mismas piezas.

Desarrollo:

- Se forman dos grupos de no más de tres integrantes cada uno.
- Se entrega a cada grupo un juego de bloques.
- El “grupo A” realiza con su juego una construcción, sin que el “grupo B” la vea.
- El “grupo B” observa la construcción, una sola vez, durante un lapso de tiempo, por ejemplo 2 minutos.
- Luego se tapa la construcción.
- El “grupo B” con su juego de bloques debe reproducir la construcción observada.
- Al finalizar se confrontan las construcciones. Se sacan conclusiones.
- Luego se invierten los roles.

El veo-veo espacial

Objetivo: Poder descubrir el objeto elegido por el coordinador del juego.

Desarrollo:

- Se forman grupos de no más de cuatro integrantes. Se elige un coordinador.
- El coordinador elige un objeto de los que se encuentran en el lugar donde se desarrolla el juego.

Por ejemplo, si se juega en la sala, el objeto puede ser el armario.

- El objeto elegido no debe ser comunicado al resto del grupo, pero sí al docente.
- El grupo debe tratar de descubrir cuál es el objeto, mediante preguntas que permitan localizarlo y que se puedan responder por “sí” o “no”.

Por ejemplo:

¿Está arriba de la mesa?

¿Está al lado de la puerta?

¿Está apoyado sobre la pared?

Se pueden hacer hasta diez preguntas.

Variante:

Se juega de manera similar, pero en lugar de que el grupo realice preguntas, el coordinador da tres referencias espaciales, que permitan al grupo ubicar y nombrar el objeto elegido.

La batalla naval

Objetivo: hundir el barco del compañero.

Materiales:

- Dos tableros.

Por ejemplo:

- Un barco o elemento que lo reemplace.
- Ocho porotos, botones, chapitas, etcétera.

Desarrollo:

- Se forman grupos de dos integrantes. Se le entrega a cada uno un tablero.
- Uno de los niños “esconde” el barco en una casilla de su tablero y el otro debe ubicar dónde fue escondido.
- El jugador que debe encontrar el barco, nombra oralmente las posibles posiciones. Coloca en su tablero un botón, poroto, chapita, etcétera, en el lugar nombrado. Así hasta que logra hundir el barco.
- Al finalizar se cuentan cuántos botones, chapitas, porotos, etcétera, se emplearon para hallar el barco y se registran.
- Luego se invierten los roles.
- Gana el jugador que hundió el barco en menos tiros.

La mudanza

Objetivo: determinar si el perchero entra o no en el lugar asignado.

Materiales: perchero.

Desarrollo:

- Se forman grupos de no más de cuatro integrantes.
- Se les da la siguiente consigna:
“Quiero colocar este perchero (que está debajo de la ventana) entre el armario y la biblioteca. ¿Qué les parece? ¿Podremos colocarlo ahí?”
- Cada grupo busca soluciones y luego se confrontan.

Preparando masa

Objetivo: preparar masa para modelar y registrar los vasos de agua utilizados.

Materiales:

- Una jarra de un litro de agua.
- Un paquete de harina.
- Vasos desechables de tres tamaños diferentes.
- Una cuchara.
- Una palangana.
- Lápiz y papel.

Desarrollo:

- Se forman grupos de no más de cuatro integrantes.
- Se entrega a cada grupo un juego de los materiales mencionados.
- Se les plantea la siguiente consigna:
“*Tienen que preparar masa y anotar los vasos de agua que usaron*”.
- Se confronta lo realizado por cada grupo. Se sacan conclusiones.

Variante:

La actividad es similar, pero:

- Se entregan vasos de tres tamaños diferentes y cucharas de dos tamaños.
- Se les plantea que anoten los vasos y/o cucharas utilizados.

¿Qué hacemos hoy?

Objetivo: determinar la secuencia de actividades a realizar durante el día.

Materiales:

- Tarjetas que representan, por medio de dibujos, las distintas actividades del jardín.

Desarrollo:

- Se trabaja con todo el grupo.
- La maestra les plantea la siguiente consigna:
“Hoy ustedes van a organizar las actividades del día. ¿En qué orden las quieren realizar?”.
- Los alumnos, después de ponerse de acuerdo y de determinar las actividades a realizar, colocan secuencialmente las tarjetas.
- Durante el día se realizan las actividades, y al finalizar la jornada se reflexiona sobre la posibilidad o no de realizar todo lo planificado. Se analiza la duración de las actividades.

Variante:

La actividad es la misma, pero:

- Cada día se registra la cantidad y tipo de actividades realizadas y al finalizar la semana se compara:
 - La cantidad de actividades realizadas en cada día.
 - El tipo de actividades realizadas.
 - La duración de las actividades.
 - La relación entre cantidad, tipo y duración.