

# MatemaTICinfantil: matemáticas interactivas con la PDI en Educación Infantil

por

ANA ISABEL BLASCO NUÑO Y M.ª PILAR PLAZA BAREA

(CEIP Ricardo Mallén, Calamocha; CEIP Valdespartera, Zaragoza)

*MatemaTICinfantil* es un material interactivo para PDI que trabaja los contenidos de matemáticas integrados en las áreas curriculares de Ed. Infantil. Está desarrollado por profesorado de etapas distintas (Infantil y Secundaria) y de centros diferentes. La herramienta utilizada es Geogebra. El material está organizado en nueve unidades didácticas (Los museos, La ciudad, Otras culturas, El espacio, Los castillos, Los animales, El huerto, Los viajes, El tiempo y Otras), cada una de las cuales cuenta con su guía para el profesorado, con aspectos curriculares, orientaciones didácticas y una descripción de la experimentación en el aula.

Su formato web no requiere la instalación de herramientas, lo que facilita su uso. Así mismo, se trata de un recurso abierto que se adapta a las necesidades del profesorado.

La URL del material es <<https://matematicinfantil.wordpress.com/>>

## Desarrollo de la actividad

1. Para el desarrollo del taller, empezamos colocando a los alumnos en la asamblea frente a la pizarra digital, para poder presentarnos brevemente.

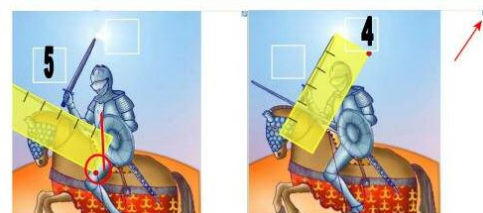
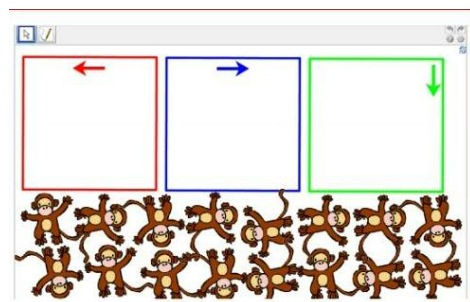
2. Después pasamos directamente a la realización de distintos tipos de actividades, todas ellas presentes en nuestra página web.

Nuestro taller está enfocado a alumnos desde 1.º de Educación Infantil hasta 2.º de Primaria, realizando actividades diferentes en función de la edad.

### 3. Educación Infantil:

Tratamos de trabajar en cada taller aspectos lógico-matemáticos diferentes. Entre otras actividades podemos realizar:

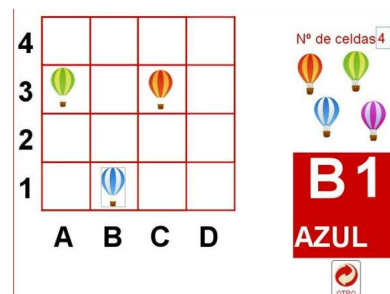
- *Clasificaciones*. En la actividad «Clasifica los monos» (Unidad didáctica Los Animales), tienen que colocar a los monos en el lugar correspondiente en función de su direccionalidad.
- Atendiendo a las *formas geométricas*, y dentro de la misma unidad didáctica, se pueden realizar varios puzzles. Por ejemplo en el «Puzzle de elefante» tienen que poner cada figura donde corresponde, además de contabilizar posteriormente el número de rectángulos, rombos, círculos, etc.
- En cuanto a la *medida*, «Mide al caballero», dentro de la u.d. *Los Castillos*, es una actividad en la cual se debe desplazar una regla para medir la espada, la lanza, etc., del caballero, pudiéndolo poner por escrito y comparar qué es más grande, más pequeño...
- Para trabajar las *secuencias numéricas*, «El despegue», en la u.d. *El Espacio* es una actividad que emociona a los más pequeños. Deben



ordenar la cuenta regresiva correctamente para que pueda despegar la nave espacial. Podemos ver un vídeo de su utilización en el siguiente enlace:

<<https://www.youtube.com/watch?v=WIOOt3CBiwU>>.

- En cuanto a *las operaciones*, en «Coloca los pájaros» (u.d. *Los Animales*), se pueden realizar sumas y restas de una manera manipulativa, teniendo que añadir o quitar pájaros del árbol en función de si es una suma o una resta, escribiendo finalmente el resultado. Es una actividad autocorrectiva, en la que, si el resultado es correcto, aparece automáticamente ¡¡BIEN!! en la pantalla.
- Si queremos trabajar la *orientación*, «Viaje en globo», (u.d. *Los viajes*) es una actividad en la que deben colocar el globo aerostático del color que se indica en la coordenada precisa. Pueden añadirse o quitarse celdas a la cuadrícula para variar su dificultad. Esta actividad además se puede trabajar por equipos: «a ver quién completa una fila o columna entera, quién completa los globos de todos los colores», etc.
- Para el trabajo de la *estructuración temporal*, realizamos «Secuencias temporales», (u.d. *Otras*) en las que deben ordenar secuencias de 3, 4 o 5 imágenes.
- Atendiendo a la realización de *seriaciones*: «Series de coches» (u.d. *La ciudad*) es un buen ejemplo, en el que tienen que realizar una seriación de coches según se indica en el modelo.
- En cuanto a la *simetría*, «Casa simétrica» (También en *La ciudad*) es una actividad en la que aparece dibujada la mitad de una casa, en la que repasando la misma, aparece automáticamente la otra mitad. Podemos ver un video de su desarrollo en <<https://www.youtube.com/watch?v=L8dSqeV6H6E>>.

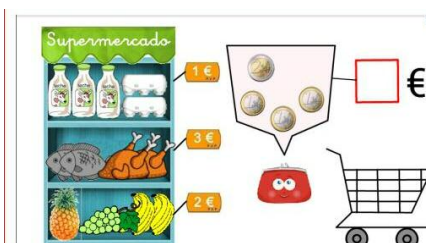


La casa simétrica es una de las actividades que no falta en nuestro taller, ya que tanto en Educación Infantil como en Educación Primaria, a todos los chicos les encanta.

#### 4. Primer ciclo de Primaria:

- Se disponen de varias actividades sobre *estadística*. Entre ellas encontramos «Frutas preferidas», (u.d. *El huerto*), en la cual se introduce el uso de los diagramas de barras. A partir de un sondeo entre los alumnos, se realiza un recuento y se escriben los números. Entonces, aparecen dos gráficas, teniendo que elegir cuál de ellas es correcta.
- Para trabajar *el tiempo*, realizamos la actividad «El reloj» (u.d. *El tiempo*). Hay tres niveles de dificultad. En el primero de ellos solo se trabaja la hora en punto e y media, en el nivel intermedio se introducen los cuartos, y en el nivel de mayor dificultad, cualquier hora del día. Los alumnos deberán de dibujar en el reloj las manecillas indicando las horas que marca el reloj digital, posteriormente elegirán qué actividad de las que aparecen en los dibujos podría encajar en ese momento del día.

- Mostramos también actividades que implican resolución de problemas como ocurre en «Hacemos la compra» (u.d. *Otras*) donde aparece aleatoriamente un número determinado de monedas y el alumno debe de hacer la compra con ellas. Según las preguntas que le hagamos la dificultad será mayor o menor. Otra actividad similar es «¿A dónde viajamos?» (u.d. *Los viajes*) en la que aparece en la pantalla un mapa, un número variable de personas (entre dos y cuatro), tres medios de transporte diferentes y el precio del billete de cada uno y el dinero del que disponemos para poder viajar. Dependiendo de este último dato y teniendo en cuenta que deben de viajar todos los miembros de la familia que aparecen, se deberá decidir si viajan al hotel o a la isla y que medio de transporte van a utilizar averiguando el coste total del viaje. Podrá darse el caso de que no se pueda viajar porque no hay dinero suficiente o en algún caso podremos calcular si nos queda suficiente para la vuelta o para realizar otro viaje.



Nuestra página web sigue creciendo, ya que todos los cursos vamos incorporando nuevas actividades. Si bien empezó con recursos para Educación Infantil hoy en día disponemos de numerosas actividades dirigidas también a los primeros cursos de Primaria.