

PROYECTO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Alejandra Coni, María Silvina Mir, Mabel Aristizábal
Escuela Corazón de María, Escuela Media N° 1 e ISFD yT N° 57 y 98
Chascomús (Prov. de Buenos Aires)
alejandrac@simmonline.com.ar - msilmir@hotmail.com,

FUNDAMENTACIÓN

Desde que está en vigencia la Ley Federal de Educación, hemos tenido acceso a material bibliográfico de distinta índole: partiendo de los fascículos de Nueva Escuela, Módulos, Sugerencias Metodológicas de los Operativos Nacionales de Evaluación, siguiendo por los Documentos Curriculares, los Contenidos Básicos Comunes, Revista Zona Educativa, etc., hasta este año cuando el Ministerio de Cultura de la Nación distribuyó en forma gratuita a las bibliotecas de las escuelas los libros para los docentes del Programa de Perfeccionamiento Docente.

Algunas docentes que hemos leído otra bibliografía sobre los mismos temas, valoramos las intenciones de las propuestas del material antes mencionado; y sentimos la necesidad de intervenir como mediadoras para establecer un vínculo permanente entre dichas propuestas y la labor cotidiana de los docentes en el aula.

A tal efecto hemos elaborado a partir de 1995 cuadernillos de actividades lúdicas siguiendo el marco teórico de autores franceses, españoles y los argentinos que los siguen, para los distintos contenidos de 8° y 9°, al no encontrar satisfechas nuestras expectativas del enfoque que queremos darle al área en los libros de texto ofrecido por las editoriales. Los cuadernillos los vamos modificando todos los años si lo creemos necesario o si algún congreso o curso al que asistimos o libro nuevo que leemos nos moviliza para ello.

Los objetivos de los cuadernillos son:

- Cumplir con la propuesta de la Transformación Educativa Nacional.
- Responder a los Lineamientos Curriculares Provinciales.
- Colaborar con los alumnos y su entorno familiar en toda la etapa escolar.
- Que cuenten con un material impreso que evite la compra de bibliografía.

- Que muestre claramente el enfoque que se le ha dado al área.
- Que tengan en sus manos un material didáctico, fácil y claro, como para ser abordado tanto por el alumno, como por cualquier persona dispuesta a colaborar con él, durante el proceso.
- Que cuenten con el desarrollo de los temas, tanto como las actividades de familiarización, para evitar la necesidad de recurrir a profesores especializados.
- Para evitar la confección de guías adicionales, ya que fue elaborado contemplando que sea tan rico y profuso, que un uso adecuado de los mismos sea suficiente para lograr la adquisición y profundización de los aprendizajes.

Los cuadernillos de actividades áulicas fueron elaboradas contemplando *el planteo de situaciones problemáticas*:

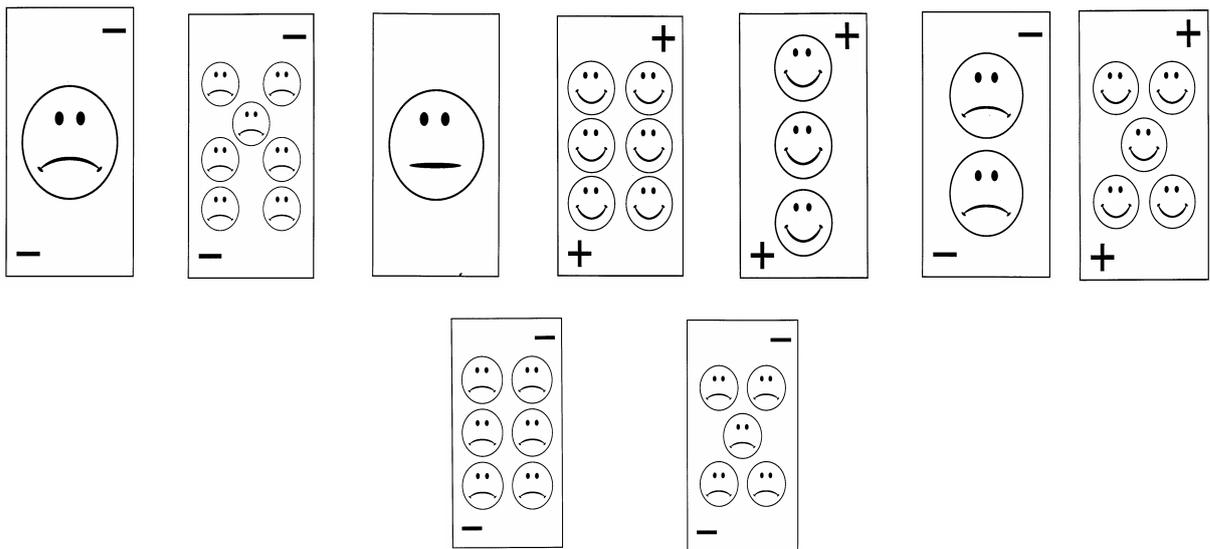
- contextualizadas, personalizadas y temporalizadas que permitan al alumno recurrir a sus conocimientos previos para construir conceptos nuevos.
- que permitan un aprendizaje significativo, no memorístico.
- que fomenten el saber hacer, el saber ser, además de saber (contenidos procedimentales, actitudinales y conceptuales)
- que respeten la jerarquía de los conceptos (donde cada uno permita la construcción del siguiente, evitando la atomización y mecanización de los mismos)
- que respeten las fases de la transposición didáctica: acción, formulación, validación, puesta en común e institucionalización.
- que permita el trabajo en grupo e individual.
- que revaloricen el juego como una forma de aprendizaje.

Queremos compartir con los docentes un material didáctico que hemos creado para la primer guía que trabajamos en 8° llamada “Números Enteros”.

“LA ESCOBA DEL 0”

Es un juego de cartas (diagramadas por nosotras, que mandamos a fabricar en una imprenta), que consiste en números del 0 al 12, representados por caritas, cada carta positiva, tiene un número de caritas ☺, tantas como el número indica, lo mismo con las caritas ☹, correspondientes a números negativos, y ☺ (neutra), para el 0.

Algunas son:



Les damos a los alumnos el reglamento del juego (parecido al de la escoba del 15 que la mayoría sabe jugar) para que lo lean e interpreten y puedan jugar después.

COMENTARIOS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL JUEGO

Es interesante ver como:

1º Levantaban una carta de la mesa (ej: 5), con un -5 que tenían en la mano, o a la inversa.

El objetivo era: que sumara 0.

2º Se dieron cuenta que si había un 0 en la mesa, también lo podían levantar.

Seguía dando 0, y tenían mas cartas.

3º También vieron que un 4 que tenían en su mano, se podía levantar con:

$(-3)+(-1)$ o $(-1)+(-1)+(-2)$, etc.

Un número descompuesto les daba la posibilidad de tener más cartas.

4º Cuando no tenían cartas para levantar debían descartarse de una y el número de cartas en la mesa aumentaba, entonces descubrieron que por ejemplo:

Un -4 podía levantarse con $(3)+(1)+(+7)+(-7)+(+5)+(-3)+(-2)$.

5º También apareció “la sopladita”, que consistía en levantar las cartas que los compañeros podían levantar y no se daban cuenta.

Esto los obligaba a hacer bien las cuentas, darse cuenta observando, y pensando un poco mas en las posibilidades que tenían, tanto el que jugaba en ese momento como su adversario.

Hacían de este modo muchísimas cuentas, sin darse cuenta, las hacían jugando.

Siguen los ejemplos, pero es suficiente para ver que los chicos jugando, *suman números enteros, usando propiedades: cancelativa, conmutativa, asociativa, componían y descomponían números enteros, etc.*

También les hicimos probar de jugar a la “Escoba del 5” y a la “Escoba del -2”.

Al principio la primera les resultó difícil porque estaban acostumbrados a sumar cero, pero luego se adaptaron con facilidad y pudimos escuchar expresiones como éstas: “esto está buenísimo porque jugamos y a la vez aprendemos, ¿todo el año va a ser así?”

Esta práctica contrarresta la forma tradicional de enseñanza, en que se les dictaban las propiedades, se mostraba un ejemplo de su validez y luego no se las usaba en los ejercicios. Cuando aparecían dichos ejercicios de aplicación se les decía: “Todos los positivos se agrupan sumados en un paréntesis, y los negativos se los suma en otro paréntesis, luego se restan ambos resultados y listo”. Las propiedades no eran usadas y los chicos no sabían por qué, pero obedecían y ya está.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Dirección General de Cultura y Educación. Resolución 823/03. Modificatoria 7475/98
AAVV. *Matemática-Metodología de la Enseñanza-* Parte II. Pro Ciencia. Programa de Perfeccionamiento Docente. Conicet. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. (pp.56-59).
Charnay, R. (1994). *Aprender por medio de la resolución de problemas*. En Parra, C. y Saiz, I. (comps.) *Didáctica de la matemática*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
de Guzmán, M. (1991). *Tendencias innovadoras en educación matemática*. Buenos Aires: O.M.A,
Villega, J.(1997). *Sugerencias para la clase de Matemática*. Buenos Aires: Aique.