

Juego de recorrido

Escuela: N° 3 DE 17 - Escuela para Niños, Niñas, Jóvenes y Adultos con Discapacidad Mental y Formación Integral “María Dolores Mir de Tobar García”

Autoras: Vanina Ferrante

Sala/grado/año: Grupo 6 - segundo ciclo

Breve descripción

Esta propuesta se dividió en tres etapas muy significativas y enriquecedoras tanto para los alumnos y alumnas, como para el equipo docente que participó.

Primera etapa: Exploración de diversos juegos de recorrido. La consigna en un principio fue la exploración libre para dar lugar a la lectura por los propios medios de los niños y niñas, tanto de imágenes como de letras y números. Luego, la exploración fue mediada por la docente a cargo del grupo con la intención de poder prestar atención al contenido de la caja y la lectura de las reglas del juego. Se logró explorar y jugar tres juegos de recorrido diferentes. Se confeccionó un afiche con un cuadro comparativo para plasmar diferencias y similitudes encontradas.

Segunda etapa: ¡Manos a la obra! Se le propuso al grupo armar un juego de recorrido, teniendo en cuenta todos los elementos que eran indispensables para poder jugar. Después de un interesante debate, donde cada uno expresó sus gustos y preferencias, quedaron tres posibles temáticas. Se llevó adelante la votación, que dio como resultado “Un recorrido por tus derechos”. El profesor del área de tecnología ayudó a que los niños y niñas puedan confeccionar el tablero y los elementos necesarios. Cabe destacar que se utilizaron materiales reciclables como telas, palitos, tapitas, corchos, arandelas, cartón y servilletas.

Junto a la docente, desde el área de prácticas del lenguaje se llevó a cabo la escritura de las reglas del juego, las prendas y las consignas. Fue un proceso largo pero se logró tener en cuenta los diversos niveles de escritura de los niños y niñas, para que todos participen y logren, desde sus saberes, aportar en la construcción de las reglas y la elaboración de las tarjetas con las consignas y prendas. Cabe señalar que para la confección

de las consignas y las prendas nos basamos en los Derechos de los Niños, Niñas y Jóvenes.

Tercera etapa: ¡Nos ponemos a jugar! En este primer momento de juego nos encontramos con ciertos errores que impedían el juego de una manera fluida, como por ejemplo: algunos casilleros que estaban marcados con alguna consigna no eran compatibles con el recorrido, algunas prendas no eran lo suficientemente claras cuando las leíamos y se dificultaba su comprensión ya que se prestaban a múltiples interpretaciones. Así que, corregimos esos detalles que interrumpían el juego o se prestaban a confusión. Al jugar en reiteradas oportunidades fuimos incorporando algunas modificaciones en la numeración del recorrido que hacían que el juego presentara otras dificultades. También fuimos incluyendo variedad de dados para complejizarlo. Se confeccionaron dados con números incluyendo el 0, con números escritos con letras, dados con sumas y restas, y dados con consignas como “Todos avanzan un casillero”, “Tenés que volver al casillero de salida”, “Retrocedé tres casilleros”, etc.

Todas estas variaciones ofrecieron diferentes instancias para abordar diversos contenidos propios del área de Matemática. Se ofrecieron instancias de trabajo tanto sobre el juego como en la carpeta. Muchas instancias fueron resueltas de manera grupal, primero escuchando las diversas maneras de resolución que los niños y niñas ofrecían y luego llevando a conclusiones que terminaran formando parte del ambiente alfabetizador y sirvieran de apoyo para resolver otras más complejas.

Para darle cierre a esta secuencia de trabajo, salimos con nuestro tablero de recorrido a jugar con otros grupos con la intención de abordar contenidos propios del área de Prácticas del Lenguaje, donde la comunicación oral jugó un papel importante. Nos apoyamos en el espacio de radio para practicar la importancia de utilizar un tono de voz adecuado, explicar de manera ordenada los pasos a seguir, leer las reglas de juego y poder responder las preguntas que podían surgir de otros pares.

Como instancia evaluativa se ofreció salir a jugar con otro grupo de una escuela de la zona del barrio, donde se pudo evaluar todos los contenidos abordados dentro de las tres etapas en que se dividió esta propuesta de trabajo.

A modo de cierre se invitó a las familias a jugar.

Situación inicial

Este proyecto surge como instancia de diagnóstico para saber los contenidos que los alumnos/as manejaban tanto del área de Matemática como de Prácticas del Lenguaje. A través de la exploración de los juegos de recorrido, lectura de reglas y tableros, uso de dados y formas de juego, se logró evaluar dentro del período de diagnóstico en qué nivel se encontraba cada uno de los/as alumnos/as.

Objetivos

Desde el área de Matemática:

- Utilizar el conteo para armar una colección de objetos, comparar colecciones, determinar posiciones en una serie, etcétera.
- Comparar números escritos de diferente o de la misma cantidad de cifras.
- Interpretar y producir escrituras numéricas de uno y dos dígitos basándose en relaciones entre la serie numérica oral y escrita.
- Desplegar estrategias (conteo apoyado en gráficos o en números, cálculos) para abordar problemas de suma y resta donde se involucren los sentidos más sencillos de estas operaciones (unir, agregar, ganar, avanzar, quitar, perder, retroceder).

Desde el área de Prácticas del Lenguaje:

Prácticas de lectura

- Seguir la lectura de textos no literarios.
- Comentar con otros lo que se está leyendo.
- Localizar una palabra o un fragmento en un texto conocido a partir de los conocimientos que los alumnos tienen sobre el mismo.
- Recurrir a los carteles y a los distintos soportes de escritura disponibles en el aula como fuentes para leer, estableciendo relaciones entre esas escrituras y las palabras nuevas que se leen.

Prácticas de escritura

- Escribir por sí mismos listas de palabras con sentido, en soporte papel o digital.

- Recurrir a los carteles y a distintos soportes de escritura disponibles en el aula como fuentes para escribir, estableciendo relaciones entre esas escrituras y las palabras nuevas que se escriben.
- Escribir por sí mismos, solos o en parejas.

Prácticas de lectura y escritura en relación con la adquisición del sistema de escritura

- Formular preguntas específicas acerca del sistema de escritura al escribir (con cuántas letras se escribe, con cuáles va, en qué orden) o al leer (¿esta es la de...?)
- Establecer, con la escritura de palabras conocidas, relaciones para producir nuevos textos.
- Considerar progresivamente índices cualitativos (con cuál empieza, con cuál termina o cuáles se reconocen al interior de la escritura) y cuantitativos (extensión, cantidad de segmentos) provistos por el texto para corroborar, rechazar o ajustar anticipaciones.
- Apoyarse en la parte conocida de una escritura desconocida para saber qué dice.
- Revisar y mejorar su propia escritura en relación con el sistema (identificar que faltan letras y agregarlas, sustituir grafías que no corresponden a la palabra escrita por otra u otras que sí corresponden).

Contenidos

Desde el área de Matemática:

- Resolución de situaciones que movilicen el recitado y análisis de regularidades de la serie numérica oral.
- Resolución de problemas que requieran apelar al conteo donde los números cumplan diferentes funciones:
- Comparación de dos cantidades o realizar una cantidad igual a otra dada.
- Expresión de la posición de un elemento en una colección ordenada o comparar posiciones.
- Análisis de regularidades de la numeración hablada y escrita que se manifiestan en estas situaciones.

- Identificación de regularidades de la serie numérica para interpretar, producir y comparar números escritos.
- Lectura, escritura y orden convencional de la serie numérica escrita hasta aproximadamente 50.

Desde el área de Prácticas del Lenguaje:

Prácticas de lectura:

- Lectura de textos en soporte papel y digital, a través del docente.
- Lectura por sí mismos de textos literarios ya explorados y conocidos.
- Lectura para buscar información en soporte papel y en medios digitales.
- Lectura a través del docente y de los alumnos por sí mismos para seguir instrucciones.

Lectura y adquisición del sistema de escritura:

- Uso del conocimiento sobre el portador y el género para circunscribir algo que se sabe o se cree que está escrito (anticipaciones).
- Búsqueda y consideración de indicios en el texto para verificar las anticipaciones realizadas y ajustarlas (comparación y reconocimiento).
- Identificación, localización e interpretación poniendo en juego lo que se sabe que dice con las marcas provistas por el texto: ¿cuál es cuál?, ¿dónde dice? y ¿qué dice?

Prácticas de escritura:

- Escritura a través del docente en carteleras para el aula y escrituras por sí mismos en textos breves en torno a la lectura literaria.
- Uso de la escritura para registrar, reelaborar y construir conocimiento.
- Escritura a través del docente de textos en soporte papel o digital para comunicar lo aprendido.

Escritura y adquisición del sistema de escritura:

- Resolución de problemas de escritura que requieren tomar decisiones a nivel del sistema: aspectos conceptuales (cuántas letras, cuáles y en qué orden) y aspectos gráficos (forma de las letras, direccionalidad, linealidad, y espacios entre las palabras).

Hablar en la escuela:

- Participación en espacios de intercambios orales en torno a la experiencia literaria.
- Producciones orales para comunicar los conocimientos.
- Participación de producciones orales sobre temas de interés del grupo y la comunidad.

Reflexión sobre el lenguaje:

- Reflexión sobre el lenguaje en el marco de situaciones de escritura.
- Reflexión sobre la ortografía, en el marco de situaciones de escritura y adquisición del conocimiento ortográfico.

Destinatarios

Los/as destinatarios/as fueron nueve niños y dos niñas, de entre 11 y 12 años de edad.

Secuencia didáctica

Para comenzar, se realiza una indagación sobre los diferentes juegos de mesa que conoce el grupo. Se sugiere dejar registro en el pizarrón de las respuestas de los/as alumnos/as

Luego, se presenta el juego de recorrido “La Oca” en su caja sin decir cómo se llama. En primera instancia la idea es invitar al grupo a que observe detenidamente la caja, pudiendo describir lo que ven. Pueden aparecer preguntas para indagar si conocen o no este juego de mesa.

A partir de allí, exploramos el tablero y los elementos que contiene el juego dentro de la caja. Se sugiere ir armando en un afiche una lista de los elementos que hay dentro de la caja. Dentro de esta instancia de trabajo nos detenemos en el tablero, el/la docente realiza preguntas como: ¿Qué palabras aparecen en el tablero? ¿Qué aparece en los casilleros? ¿Con qué número comienza este recorrido? ¿Se animan a ir contando todos juntos la serie numérica que aparece en el tablero? ¿Hasta qué número llegamos? ¿Dónde les parece que arranca el juego y dónde termina?

Luego de la exploración de los elementos, el/la docente realiza la lectura de las reglas del juego y va comprobando, mediante el intercambio que se genere en esta instancia, la comprensión de las reglas para poder jugar.

Una vez finalizada esta etapa, se avanza con el juego.

Actividades para desarrollar en la carpeta: Las caras del dado, unir con flechas dados con constelaciones y dados con números, completar con la serie numérica diferentes formatos de recorridos.

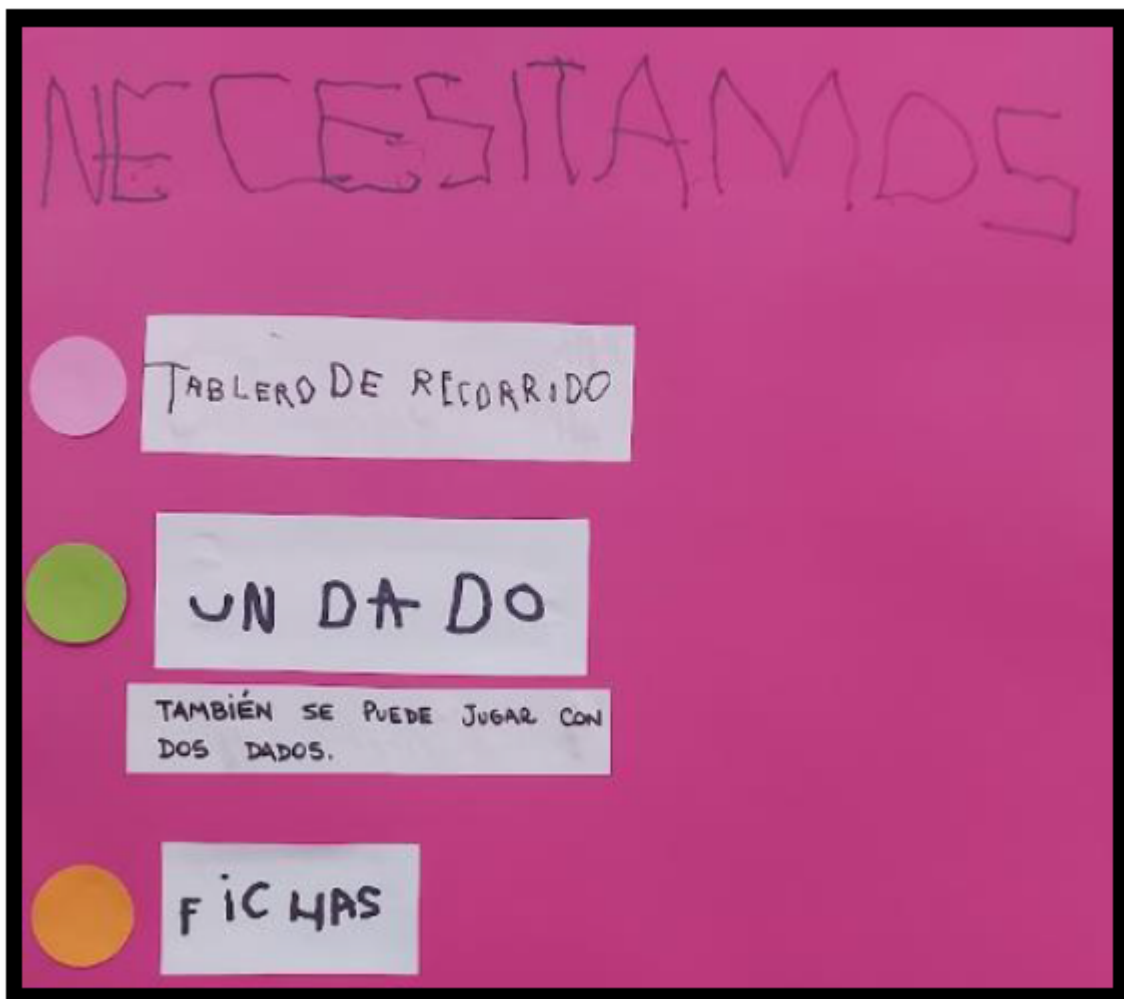
A continuación, se vuelve a jugar pero esta vez cada uno con una fotocopia del tablero para poder ir registrando sus propios avances pintando el casillero.

En la carpeta también se realizan situaciones problemáticas a partir de diferentes situaciones de juegos. Ejemplo: si estoy en el casillero 3 y en el dado sacó 4, a qué casillero debo avanzar.

Exploramos otros juegos de recorrido. A modo de ejemplo, se pueden utilizar “Carrera de dinos” y “El camino de Caperucita”. Jugamos y confeccionamos un cuadro comparativo entre los juegos explorados para dejar en claro las similitudes y diferencias.

Armamos nuestro tablero. Confeccionamos los dados y los elementos que queremos que estén en el tablero. Pedimos ayuda al/a la profesor/a de tecnología.





A continuación se realiza un espacio de escritura. Se comienza con el armado de las reglas, entre todos/as dictan las reglas y el/la docente escribe.

Luego se recortan las oraciones que el/la docente escribió y se piensa el orden adecuado. Se tipean en la netbook. Cada uno/a es encargado/a de transcribir su frase en la netbook. Se trabaja sobre un archivo compartido para luego ordenarlos y poder tener el reglamento listo para imprimir.

Para complementar, se realiza la lectura de los derechos de los niños, niñas y jóvenes, versión con imágenes de Mafalda. Miramos los cortos animados de *Paka-Paka* sobre "Mis derechos". De este modo, se confecciona una lista con los derechos. Se selecciona qué derechos se incluirán en el juego.

Para continuar con la instancia de escritura de consignas y prendas por sí mismos, se reparten hojas y cada uno/a escribe las consignas y las prendas que quiere. Se recuerda apoyarse en el ambiente alfabetizador. Se invita a

la reflexión de la escritura, en parejas. Se vuelven a usar las netbooks, se escriben consignas y prendas. Se imprimen.

Finalmente, se avanza con el juego y al finalizar completamos las fichas presentadas: ¿Te gustó el juego? ¿Con quién jugarías? ¿Qué te parece que le falta? ¿Qué parte te aburrió? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Qué le cambiarías?

A partir de esas respuestas, se modifica el juego para buscar la mejor versión.

A fin de trabajar la expresión oral, se trabaja en conjunto con el espacio de biblioteca y radio. Cada estudiante realiza una breve presentación personal, se leen las reglas del juego en voz alta mientras los demás siguen la lectura en formato papel. Se ofrecen espacios de diálogo y debate con el fin de determinar en grupo qué cosas son importantes nombrar y cuáles no son importantes, ni relevantes a la hora de explicarle a otro/a para que pueda jugar al juego.

Para complementar la propuesta, se ofrecen diversos dados para enfrentarlos/as a diversos desafíos matemáticos. Se comienza con el dado con constelaciones, luego con números y se incluye el número 0. En otras instancias se ofrecen actividades en el plano gráfico con diversas situaciones problemáticas a partir del juego, donde los/as alumnos/as tienen que resolver situaciones que requerían avanzar y retroceder en la banda numérica en función a los dados, las consignas y las prendas.

Finalmente, para terminar la experiencia, se aconseja salir del aula a jugar con otros grupos. Dicha instancia se utiliza a modo de evaluación, ya que los/as niños/as pueden demostrar lo aprendido durante este proceso. De este modo, se avanza en el juego con otros pares, fuera del establecimiento.

El proyecto finaliza compartiendo con las familias el juego de recorrido.

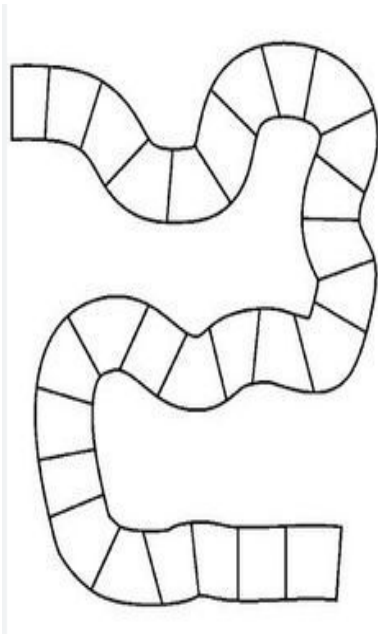
Otros actores

Colaboraron con el armado del tablero y los dados el área de Tecnología. Desde el espacio de Radio y Biblioteca, se trabajó en conjunto con la docente a cargo del grupo.

Además, se invitó a los/as alumnos/as de los grupos 5 y 7 de nuestro establecimiento, el grupo 5 de la ENNJADM y FI N°6 DE 18 y las familias de los niños y niñas.

Evaluación

Se ofrecieron propuestas para ser desarrolladas en el plano gráfico que sirvieron como *instancias de evaluación individual*, como por ejemplo:



- ¿TE ANIMÁS A ARMAR TU PROPIO RECORRIDO?
- COMPLETÁ CON LA SERIE NUMÉRICA.
- RECORDÁ INCLUIR LAS PALABRAS “SALIDA” Y “LLEGADA”
- SALIMOS AL PATIO A JUGAR DURANTE EL RECREO.
- TE PROONGO QUE BUSQUES UN COMPAÑERO DE OTRO GRUPO Y LO INVITES A JUGAR. PODÉS ELEGIR EL DADO QUE QUIERAS PARA JUGAR.

Instancias de evaluación a partir de situaciones grupales:

- Armamos un tablero gigante en el piso del salón, invitamos a las familias a jugar.
- Una vuelta de tuerca: con el tablero y los dados que armamos, pensamos nuevas reglas para jugar diferente.
- Durante este proceso fue fundamental mantener una observación directa y permanente, tanto de manera individual como grupal, durante las diversas instancias de trabajo que se ofrecieron. Se adjunta código QR con el registro fotográfico de todo lo que aprendimos que fue compartido en una mesa de trabajo con otros colegas de la escuela en un Espacio de Mejora Institucional:

