

# La pizzería. Juego y matemática

**Escuela:** Escuela N°23

**Autoras:** María Laura Pérez Re y Analía Vallebona

**Sala/grado/año:** 4 y 5 años

---

## Breve descripción

A través de este proyecto se pretende generar situaciones de aprendizaje vivenciales utilizando el juego dramático como arte en funcionamiento como estrategia fundamental. Se desarrolla con las salas de 4 y 5 años y articula el contexto de trabajo cooperativo y grupal. Apunta a interactuar en experiencias concretas vinculadas al mundo interior de los alumnos, buscando diversas estrategias recogidas de su experiencia previa, con el fin de dar un sentido al mundo de las matemáticas. Transfiere conceptos y operatorias en situaciones desafiantes y entretenidas que permitan involucrarse en la experiencia creativa de aprendizaje.

## Situación inicial

El recorte fue elegido debido a que una de las familias del grupo trabaja en una pizzería y esto generó interés por la temática, también en la esquina de la institución está la pizzería de Donato de Santis "Pizza Paradiso", donde concurren las docentes previamente y se mostraron predispuestos para que pueda realizarse la experiencia directa.

## Objetivos

- Vincular el número con su función social. Usar portadores sociales, por ejemplo, lista de precios y cantidades en preparaciones de masa.
- Identificar los números escritos.
- Identificar los usos de los números.
- Evocar cantidades.
- Desarrollar nociones de espacialidad.
- Asumir un rol determinado en el juego dramático.

## Contenidos

- Adecuación del juego dramático al tema definido, utilizando información para enriquecer las acciones propias del rol asumido. Interpretación de roles de la vida cotidiana.
- Identificación de los usos de los números.
- Identificación de la escritura simbólica de los números.
- Ubicación de posiciones de personas y objetos en el espacio desde el propio punto de vista.

## Destinatarios

Alumnos de sala de 4 y sala de 5 años.

## Secuencia didáctica

Como primera instancia se realiza una experiencia directa a la pizzería para hacer una entrevista y visualizar qué se necesita para montar un escenario de juego dramático como “La pizzería”. Luego se realiza un plano de la sala para que puedan acomodarse espacialmente en la bidimensional como quedarían los materiales dispuestos, por último se realizan los elementos de juego y se juega poniendo en práctica el armado espacial y los valores de los productos a vender (pizza, empanadas y bebidas).

### Secuencia de actividades:

1. Indagación de saberes previos: dictado al docente - dónde hay una pizzería, qué creen que necesitan las personas que trabajan ahí, qué roles cumplen, etc.
2. Experiencia directa en la pizzería “Pizza Paradiso” ubicada frente al jardín. El grupo observa y realiza preguntas a la encargada (previa confección de entrevista breve). Se toman fotos.
3. Actividad posterior a la salida: se realiza un registro gráfico de los espacios y los objetos que forman parte de la pizzería (paso de la tridimensión a la bidimensión).
4. Dibujo individual del futuro espacio de juego y/o plano grupal de cómo se va a armar el escenario de juego en la sala gracias a lo observado en la experiencia directa (plano bidimensional indicando puntos de referencia y ubicando dibujos móviles de los elementos como hornos, mesas etc.)
5. Puesta en común: colgar todas las producciones para observar similitudes y diferencias. La docente irá registrando los acuerdos.

6. Realización de masas.
  - Armar la receta para que los niños y niñas la observen.
  - Trabajar cantidades en taza: agua, harina y sal.
  - Pregunta problematizadora: cómo pongo dos tazas si solo tengo una.
  - Modelar empanadas (colocarles gorros de cocina realizados con bolsas).
7. Los niños y niñas interpretarán el plano para armar el espacio de juego. Jugar una primera vez sin pensar en los precios, ver cómo hacen los niños y las niñas para ponerle los valores a los productos.
8. Puesta en común para acordar lista de productos y precios (una porción, dos, tres y pizza entera. Bebidas y empanadas).
9. Realización de carteles con los valores y los dibujos de cada producto. Se mostrarán formas de goma eva que serán círculo para la masa y tomates, cuadrados de queso, cajas de pizza, horno.
10. Juego de roles:  
Materiales: cajas de pizza, vestimenta mozo y pizzero, caja registradora con dinero acorde a los valores a pagar, utensilios, cajas como hornos pizzeros, pizza de cartón e ingredientes en goma eva.

El juego dramático se realiza en varias oportunidades permitiendo cambiar de roles y realizando intervenciones para problematizar el juego y el trabajo de los contenidos.

## Otros actores

Participaron en el juego dramático profesores curriculares aportando intervenciones.

## Evaluación

La actividad se realiza con registro fotográfico y en video, para poder ser evaluado con profundidad observando y escuchando diálogos con mayor perspectiva. Se realizó un juego articulando con la sala de 5 años, donde el juego se vio enriquecido. Las docentes han seleccionado lo que les resultaba interesante para compartir en la puesta en común, para así poder generar acuerdos junto al grupo de niños y niñas, y de esta manera enriquecer y complejizar los juegos subsiguientes.

Se decidió flexibilizar los momentos de pago de los productos ya que algunos iban a la caja de pago y otros permanecían en las mesas y el mozo tomaba el pago, esto

surgió del grupo y se tomó como una buena alternativa para que más niños y niñas puedan realizar el rol de cajero sin tanta espera.