

**Título: LA DISPONIBILIDAD LÚDICA EN UN CONTENIDO PEDAGÓGICO.**

Responsable: Lic. Andrea Fabiana Zovikián

Institución: I.F.D N° 1 Cutral-Có - Provincia: Neuquén - Email: [zovicabe@gmail.com](mailto:zovicabe@gmail.com)

Autora: Lic. Andrea Fabiana Zovikián

Institución: I.F.D N° 1 Localidad: Plaza Huincul Provincia: Neuquen C.P.8318 Email: [zovicabe@gmail.com](mailto:zovicabe@gmail.com)

Tema: “La disponibilidad lúdica en un contenido pedagógico. Componentes claves de la experiencia: “Juego, Número, Contenido ”

1. Nombre de la experiencia: “El juego en número y el número en juego”

A. Fundamentación:

*“...El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a los juegos y a las actividades recreativas, que deben ser orientadas para sus fines por la educación; la sociedad y los poderes públicos deben esforzarse para favorecer el gozo de este derecho...”*

*Declaración de los derechos del niño Principio 7º (Asamblea Gral. de la O.N.U. Año1959)*

El juego es la actividad natural, rica y espontánea del niño a lo largo de su desarrollo, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo.

Como docente del nivel superior y tomando la práctica pedagógica como eje central donde el alumno cuenta con un bagaje de teorías y un escaso contacto con prácticas concretas en contextos reales. Se propone ir a escenarios donde se plasmen en una acción de vínculos con niños de una sala de cinco años, en jardines de esta localidad.

Las alumnas del tercer año PEI (Profesorado de Educación Inicial) elaboraron una propuestas para una sala, donde conformándose en pequeños grupos de tres integrantes, utilizando contenidos del Diseño Curricular del Nivel Inicial, partiendo de un objetivo concreto, que fue la utilización de juegos reglados donde estén los números presentes y pensando y proponiendo la forma en que los niños puedan plasmar en un registro los resultados obtenidos en cada juego.

Se utilizando diferentes recursos, tableros, distintos tipos de oca, domino, memo test, juegos de puntería de blancos fijos, cada grupo primero presento su propuesta de dos juegos al grupo de pares, donde lo explicarlo y vivenciaron su modo y forma de jugar con sus compañeras, observar y registrar los inconvenientes que presentaba la propuesta, y modificar posteriormente antes de llevarlo al terreno de juego del jardín.

Lo lúdica es atractivo y motivador, capta la atención de los alumnos hacia el contenido que uno pretende desarrollar, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos brindan una riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia de aprendizaje.

Este medio le permitió ir con aspectos organizativos claros y precisos a los distintos ambientes donde se presento la actividad, dado que el grupo de alumnas solo contaba con la cantidad de alumnos y una descripción del espacio con que se iba a realizar la actividad. Esto conformó un entramado donde teoría y práctica confluyen en un mismo fin. La puesta en marcha de un proyecto final que paso a paso fue creciendo en varias dimensiones:

- Dimensión social: integrarse a un grupo de trabajo concreto, con sus pares.
- Dimensión emocional: ser el conductor de una acción de juego con niños de una sala
- Dimensión cognitiva: manejar estrategias que le permitan resolver situaciones

La buena predisposición de los distintos establecimientos donde nos permitieron llevar adelante las propuestas permitió al grupo adquirir un conocimiento concreto y fue un elemento esencial y de gran valor a la hora de jugar.

Poner en juego sus habilidades permitieron nuevas vivencias que fue adquiriendo durante el cursado logrando que sus matrices le permitan asimilar teniendo en cuenta las características de estos niños, el contexto, en donde se adaptaron a esta situación y se acomodaron trasladando sus conocimientos en acciones concretas.

#### B- Antecedentes.

A nivel Institucional no hay registro de una actividad de este tipo. Donde alumnas de la carrera lleven propuestas desde una cátedra a un jardín. Las prácticas solo las presentan desde su residencia. Donde van involucrándose desde las rutinas, luego desarrollan pequeñas intervenciones hasta que logran el control total del grupo y presentan una planificación desde un contenido pedagógico. Se integran a algún proyecto que está en marcha en ese jardín o construyen uno propio.

#### C- Contexto institucional.

El IFD N°1 es una institución educativa que se encuentra en el departamento Confluencia en la Provincia de Neuquén, cuenta con los siguientes profesorados PEP y PEI ( profesorado de enseñanza primaria y profesorado de enseñanza inicial). Ambos profesorados tienen un diseño producido en forma participativa, logrado por una escritura colectiva, la provincia tiene 13 Institutos de Formación docentes distribuidos distintas localidades.

Durante el año 2006 se sanciona la Ley 26.206 que establece la duración de cuatro años para la formación de docentes en los para la formación de docentes en los Institutos de Formación Docente, sean estos profesores para cualquiera de los siguientes niveles: Inicial, Primario y Medio de Enseñanza.

#### D-. Razones de la adopción de este enfoque didáctico y su fundamentación teórica.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar

**Brousseau** le da gran importancia a la situación. Plantea que *"...es preciso diseñar situaciones didácticas que hagan funcionar el saber, a partir de los saberes definidos culturalmente en los programas escolares"*.

Partiendo que el juego es un bien social y cultural, que posee un reconocimiento y una muy buena aceptación; convirtiéndolo en un elemento de intervención social privilegiado y permite mejorar los canales de comunicación, se canalizan diferentes necesidades individuales y grupales y se desarrolla el pensamiento creativo en un clima de alegría y contención.

Consideramos que una de las causas más importantes es que en la formación inicial del docente le brindo elementos teóricos y por sobretodo prácticos para utilizar el juego con intencionalidad. En el sistema educativo conviven docentes formados en distintas décadas y en esa formación no se tenía en cuenta al juego.

La entrada del juego a la escuela es solo para enseñar un contenido, es bueno que el chico aprenda jugando, pero también tiene que haber un espacio para el jugar por jugar y el aprender a jugar.

A través del juego los niños son protagonistas y no espectadores pasivos, se entrenan en la participación, en la competencia y socialización.

Cada experiencia lúdica enfrenta al futuro docente como un desafío, obstáculo a superar. Cada uno de los actores fue protagonista y en algunos de los casos espectador de esta práctica lúdica.

**“Pedagógicamente, en los talleres se enfatiza la íntima relación entre los saberes de referencia y los saberes prácticos, articulando los fundamentos conceptuales, las experiencias previas y la propia acción”. La cátedra Taller de Juego propició esta actividad concreta.**

El conocimiento matemático da acceso al niño a una mayor y mejor comprensión de la realidad. Se adquiere progresivamente, estas nociones no pueden ser impuestas ni enseñadas, se construyen a medida que se les brinda la oportunidad de manipular y experimentar con el medio circundante y es por ello que por medio de la utilización de diferentes juegos se pueden adquirir estos conocimientos que se aplicaran en su vida diaria.

“El propósito central de la enseñanza de la matemática en la Educación Inicial es introducir a los alumnos en el modo particular de pensar, de hacer y de producir conocimiento que supone esta disciplina.

Por ello fue que la seleccionamos como un fin que a corto plazo ellas la puedan reutilizar en su futura tarea docente.

## 2. Programación de la experiencia:

Objetivos que se plantearon hacia los niños:

- Que el niño reconozca el número en los distintos juegos realizados.
- Reconocimiento de la sucesión escrita de números en situaciones de uso reales: los tableros
- Participe del juego en forma individual y valore la tarea grupal.
- Desarrollo de una personalidad autónoma, participativa y capaz de disfrutar, de elegir y de tomar decisiones.
- Sean participantes interesados en las situaciones de juego.
- La posibilidad de compartir, cooperar y trabajar con los otros si saben o no los números.
- Acercamiento del niño al número a través del juego.
- Brindar un recurso (hoja y lápiz) para que puedan registrar en forma individual y grupal los resultados obtenidos a través del juego.
- Propiciar un momento placentero
- Reflexione sobre su propio proceso de pensamiento.
- Favorecer a los niños el contacto con los números
- Se expresen y se comuniquen a través de los diferentes tipos de lenguaje.
- Desarrollen su potencialidad corporal.
- Se apropien de los saberes importantes para su edad.

Contenidos:

Área matemática.

- Reconozca la sucesión escrita de número en los distintos juegos.
- Reconozca el uso de los números en contextos de la vida cotidiana.
- Participación en el juego de números individual y grupal.
- Ocupación del número en el espacio.
- Propiciar el contar, decir el nombre del número. Ordenarlos.
- A la construcción del sentido del número se le agrega la simbolización, leen y escriben los números.
- Ubicación y orientación en el espacio.

- El número como memoria, es decir el número se usa para recordar una cantidad que no está presente (memoria de la cantidad), o para recordar un lugar en una lista ordenada (memoria de la posición o del orden). Se reconocen en esta forma los dos aspectos que constituyen el número, cardinal y ordinal.
- Relaciones de igualdad y de desigualdad entre números.

#### Área lengua:

- Reconocimiento de la información por medio de indicadores visuales.
- Intercambio con los compañeros sobre la información dada con respecto al juego.
- Localización de los números en distintos juegos.
- Escritura del nombre del niño o número del juego.
- Intercambio con otros sobre la información escrita en los juegos
- Anticipo de que se trata mirando las ilustraciones.
- La comunicación oral como práctica social, comunicativa, gramaticalidad, propiedad y legitimidad de las intervenciones orales.
- Respeto y aprovechamiento de los diversos registros orales para saber más acerca del lenguaje.

#### Área del ambiente social y natural:

- Relaciones entre las funciones que cumple el juego (número) y las necesidades e intereses de los niños/ñas, en relación a la importancia del acceso a la información.
- La exploración, la imaginación, como forma de búsqueda de la información del juego del número,
- Respeto por los distintos puntos de vista y la diversidad de opiniones.
- Participación en el juego grupal presentando las propias ideas y buscando acuerdos.
- Favorecer el mantenimiento psico-físico-biológico necesario.
- Ambiente construido para la realización del juego.

#### Área expresión corporal:

- El cuerpo en movimiento en el espacio y el tiempo, expresando y comunicando.
- Movimiento como lenguaje personal y social.
- Diálogo corporal, producción de mensajes, emisor, receptor, emisor.
- Manifestación de estados anímicos, la actitud corporal, el rostro, el movimiento del cuerpo.
- Ocupación en el macro espacio, meso espacio y micro espacio.

#### Actividades de los niños y docentes:

#### Tipos de juegos:

1. tablero (flores, videla y montecino).-
2. emboque (peralta y molina).-
3. juego del caracol (muñoz codina y sepulveda).-
4. don bocon (mardones y gomez).-
5. tumba latas (barros y ferreyra).-
6. memo test – ludo (huayquillán y silvenses)

#### 3. Características del grupo beneficiario de la experiencia: edad, número, otras características relevantes.

Fueron los destinatarios niños de salas de cinco años de la localidad de Plaza Huincul y Cutral-Có. Son localidades de la Provincia del Neuquén Departamento Confluencia de la República Argentina.

Del anexo de la Escuela Primaria N° 159, del Departamento de Aplicación que depende del Instituto de Formación docente N° 1. Jardín N° 35 y todos de índole estatal. Y el jardín Copelco de gestión privada pero financiado por el estado.

#### 4. Duración de la experiencia.

La experiencia constó de tres etapas.

1- Inicial y de juego entre pares donde se presentó bien el juego que cada una tenía, antes de ser empleado con un grupo de alumnos. En donde tuvieron que corregir algunos recursos, porque tenían falencias para ser empleados con niños.

Y cada una de ellas fue protagonista de su propio juego. Explicándolo, demostrándolo y logrando a motivación continua en la actividad que les tocaba conducir.

2- Etapa En pequeños grupos fueron a los jardines y anexos anteriormente mencionados.-Jardín N° 35 con un grupo reducido de tres alumnas. Fernanda Montecino, Andrea Fernández y Celia Gómez.

-Anexo Departamento de aplicación con sala de cuatro y cinco años donde participaron Miriam Barros, Laura Videla, Luciana Codina, Romina Mardones y Vanina .

-Anexo Escuela N° 159 Gabriela Huayquillan, Elises Molina, Iliana Peralta, Valeria Silvenses.

El grupo total participó de un circuito de juegos con setenta niños donde se utilizó varias aulas y el salón de usos múltiples para desarrollar los distintos juegos. Donde durante un tiempo determinado iban jugando y luego cambiaban de estación y de alumna a cargo de la actividad.

Alumnas de 3 ° año PEI (Profesorado de Educación Inicial)

Barros, Mirian, Flores, Vanina, Gomez, Celia, Huayquillán, Gabriela, Mardones, Romina, Molina, Elises, Montecino, Fernanda, Muñoz Codina, Luciana, Peralta, Ileana, Silvenses, Valeria, Videla, Laura, Ferreyra Andrea.

Juegos que se utilizaron:

Juego de dados con caracoles:

Cada equipo (según el color de tapitas se agruparan: Un equipo de no más de 5 integrantes será el equipo de las tapitas amarillas y otro el de las tapitas azules.

Cada equipo tendrá una bolsa con varia cantidad de tapitas o fichas.

Los niños deberán elegir a un niño por turno perteneciente a cada equipo que represente a su grupo para que tire el dado y los demás niños de otro grupo harán lo mismo con uno de su representante. Cada representante consensuara con su equipo cuántas tapitas apostaran por jugada. Los números irán del 1 al 6. Irá ganando el fondo de tapitas en común de ambos grupos el equipo que mayor número de caracoles acierte en el dado. Y luego deberán de registrarlo en un afiche. Gana el equipo que al finalizar el juego cuando todos sus integrantes hayan arrojado el dado, tenga más fichas o tapitas. Es un juego de apuestas. Variación: los niños, en lugar de decir en voz alta el número que adivinarán en los dados, tendrán que mostrar con sus dedos la cantidad que piensan que va a salir en el dado.

Propósito de la actividad:

\* Llegar a la resolución del problema por medio del conteo.

\* Corresponder número dicho de forma oral, con cantidad de puntitos que salieron en el dado.

- \* Comparar la cantidad de los dedos, con los puntos del dado.
- \* Determinar el ganador del juego (quien obtuvo más cantidad de fichas).

Propósito del juego: reunir la mayor cantidad de fichas o tapitas posibles.

Recursos: dado y tapitas



#### Tablero

dos niños se sientan frente al tablero y toman un dado, una ficha cada uno. los jugadores ubican sus fichas en la largada y tiran el dado según los puntos que indique el dado avanzan tantos casilleros gana el jugador que logre en llegar al final de llegada.

Objetivos de la actividad:

- \* reconocer los números del tablero
- \* Relacionar que "a mayor cantidad de puntos avanzados "en el tablero mayor será el recorrido de la ficha
- \* Contar los puntos que me indica el dado.

Objetivos del juego: sacar la mayor cantidad de puntos con el dado, para poder así, lograr avanzar más casilleros y dar la vuelta completa antes que el compañero rival.

Recursos:

- Un Dado con puntos que indican la numeración
- Tablero del 1 al 30
- Fichas
- Tabla de Papel de anotación



Desarrollo del juego:

Un niño/ña elegido por la docente tira el dado, las fichas están colocadas en la largada e irán avanzando casilleros dependiendo del puntaje que le indique el dado, ganara el jugador que tenga más tildes anotadas en el papel.



Tumba Latas: MIRIAN BARROS Y ANDREA FERREYRA

Se divide el grupo en tres subgrupos que deberán voltear las latas ubicadas en el piso en forma de pirámide (5-4-3-2-1). Los participantes se ubicarán en hileras a una distancia de dos metros, a la señal de comienzo buscaran tirar las latas con pelotas.

**Materiales:**

10 latas grandes y 3 pelotas.

**Recursos:**

Latas grandes, afiche de color verde, imágenes de números.

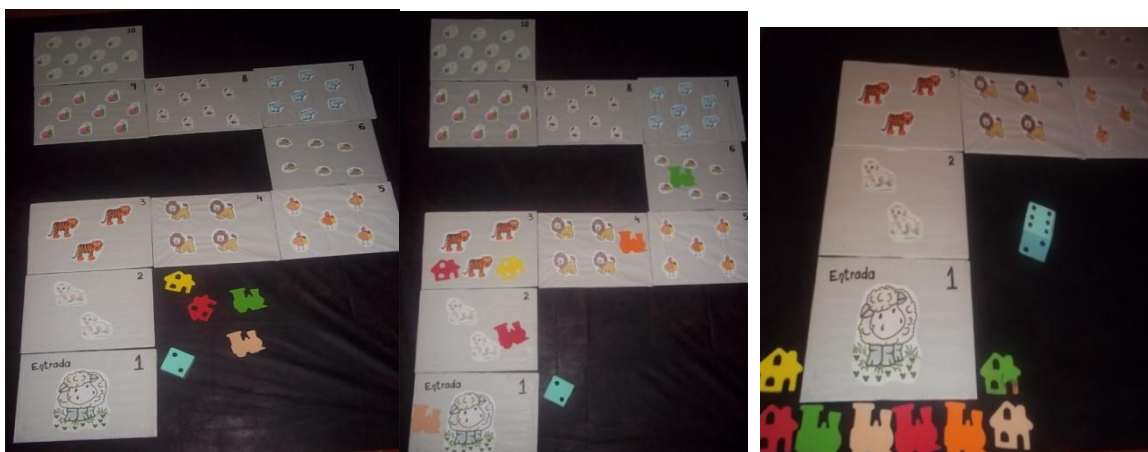


### **JUEGO : Tablero de VANINA FLORES**

En esta actividad utilizaremos un tablero grande de 10 a 20 casilleros, un dado tradicional, una ficha para cada jugador.

Cada jugador por turno arrojara el dado y adelanta con su ficha la cantidad de casillas que este indica.

Finaliza el juego cuando llegan todos los jugadores a la salida, pero gana quien llegue primero.



### **JUEGO DE EMBOQUE: ELIANA PERALTA**

Este juego consta de una tela con 5 agujeros de diferentes tamaños.

Los niños deben embocar una pelota en alguno de los agujeros y según el cual emboquen tendrán una puntuación la cual tendrán que registrar en una hoja.

Además de trabajar el número a través de los registros, los niños trabajaron su motricidad óculo manual a través de la puntería.



Juego de puntería: Realizado por Elises Molina

Este juego consta de una tela la cual se colocara en el suelo, en ella se encuentran dibujados círculos uno dentro de otro y cada uno tiene una numeración que irá desde el uno hasta el cinco.

Los niños con una pelota hecha de arena trataran de embocar en el círculo más pequeño para obtener mayor puntaje. Luego anotaran en un registro la puntuación obtenida. Este juego además de trabajar el número, sirve para estimular su motricidad óculo-manual.



Memotest: realizado por Valeria Silvenses

La *lotería de imágenes* es un juego que se utiliza como estrategia terapéutica para estimular funciones cognitivas: memoria de trabajo, memoria prospectiva, memoria episódica, visual de objetos y praxis. Contenido: 12 cartones que contienen 6 cartones con diferentes animales y en cada cartón un animal o más, mientras que en los otros seis cartones estarán los números del 1 al 6. Quien gane lo registrara.



LUDO: Realizado por GABRIELA HUAYQUILLÁN

Los niños jugaran de a cuatro por tablero.

Eligieran un personaje para que se identifiquen el en tablero. Este personaje consta de una familia conformada por cuatro integrantes (mamá-papá-hermanos)

Uno de ellos tirará el dado y de acuerdo al número que les salga moverán uno de personaje en el tablero contando casillas. El que primero llegue podrá sacar otro familiar de la salida. Quien logre sacar a todos los personajes de la familia y llegar primero a la llegada ganara. Luego anotaran en un registro por orden de llegada.





- Don Bocón (Juego de emboque para espacio amplio)

Explicación del juego: El juego consiste en hacer puntería a la caja embocando la mayor cantidad de pelotas posible. Gana el niño o equipo que haya embocado más.

Consideraciones didácticas: Las reglas del juego se pueden variar estableciendo así diferentes problemas. En un comienzo simplemente se jugará a grupo total durante un tiempo establecido anteriormente y se determinará cuántas pelotitas se embocaron y cuántas no.

También se puede jugar hasta que no quede ninguna sin embocar y hacer comparaciones cuantitativas entre las cantidades embocadas en los diferentes "bocones" o en las distintas rondas o partidas.

De: Celia Gómez, Romina Mardones



### Bibliografía:

- Adriana Castro y Fernanda Penas Matemática para los más chicos Novedades Educativas. 2008
- Di Blasi; Illuzi; Acevedo. Un espacio a su medida para la reflexión Matemática. (UNSAM, 2000)
- Dienes, Z. P y Golding, E. W. Los primeros pasos en Matemática. Fascículo 1: Lógica y Juegos lógicos. (Ed. Teide, 1984)
- Documento N° 2. Gabinete Pedagógico Curricular-Matemática-D.E.P. Prov. Bs. As (2001)
- Gálvez, Grecia y otros. Didáctica de Matemáticas. Aportes y reflexiones. (Cap. II; Ed. Paidós, Bs. As, 1997)
- Guzmán, M. de. Enseñanza de la Matemática a través de la resolución de problemas, Aspectos didácticos de matemáticas 2. (Publicación Universidad de Zaragoza, 1987)
- Pre Diseño Curricular para la Educación Inicial- Matemática. G.C.B.A., Secretaría de Educación (1999)
- Romberg, Thomas. Como uno aprende: Modelos y teorías del aprendizaje de las Matemáticas. (Kluwer Académica Publisher, 1993)
- Wolman, Susana. La enseñanza de los números en el jardín: Una organización posible. (Revista Educación Inicial, 1998.
- O. Decroly EL juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Ediciones Morata S. L. 2006.
- Patricia Sarlé Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidos2006.
- Patricia Sarlé Lo importante es jugar. Como entrar el juego a la escuela Editorial HomoSapiens 2010.
- Jorge Ullúa Volver a jugar en el jardín Una visión de educación infantil natural personalizada Editorial HomoSapiens 2008.