



EL JUEGO DEL AHORCADO.

AUTOR: Julio Roberto Garbini.

ESCUELA: N° 15 d. e. 14°

AÑO: 1991 – 1992 – 1994 – 1995 – 1996 – 1997 – 1998

NIVEL: áulico

AREA: Matemática en integración con Lengua.

CONDICIONES INICIALES.

La escuela se encuentra ubicada sobre la calle Juan A. García en el barrio de la paternal. Asisten a ella hijos de comerciantes, empleados y profesionales. La comunidad apoya, dentro de sus posibilidades, la tarea del aula y es preocupación de los padres en el segundo año de sus hijos el aprendizaje de la multiplicación.

LOS PROPÓSITOS

Para hacer más atrayente el tema de la multiplicación es que se pensó en realizar algún tipo de juego. Esto último surge de los encuentros que tuvimos los docentes sobre capacitación en servicio en el área de matemática en los primeros años de la década del 90.

LÍNEAS DE ACCIÓN.

Se hace conocer el proyecto a la persona responsable del ciclo, y por consiguiente a la dirección. Se fijan objetivos, se seleccionan los contenidos y se organiza la planificación del proyecto.

EXPECTATIVAS DE LOGROS.

- Lograr que los alumnos compartan un juego en forma grupal.
- Estimular el pensamiento operatorio.
- Incorporar la multiplicación a través de un juego.
- Analizar las palabras para su correcta escritura.
- Aumentar su vocabulario.

CONTENIDOS.

Contenidos de matemática.

Conceptuales:

- El número, funciones y usos diarios.
- La suma y la resta de números naturales.
- Multiplicación. Tablas de multiplicar.
- El doble de. La mitad de.
- Cálculos rápidos.

Procedimentales:

- Resolución de situaciones problemáticas sencillas.
- Reconocimiento de situaciones de suma y resta.
- Reconocimiento de la multiplicación como una suma abreviada y también con la tabla de proporcionalidad.
- Utilización de distintas estrategias de cálculo.



Actitudinales:

- Interés por situaciones lúdicas de la matemática.
- Participación activa en la resolución de situaciones problemáticas.
- Interés por conocer estrategias de cálculo distintas de las utilizadas habitualmente.

Contenidos de lengua.

Conceptuales:

- El abecedario.
- Vocales y consonantes.
- Familia de palabras.

Procedimentales:

- Discriminación de vocales y consonantes.
- Producción creativa.

Actitudinales:

- Valoración de la lengua en su aspecto comunicativo.

DESARROLLO.

Se les propone a los chicos realizar el juego del ahorcado por equipos. Se conforman los mismos sacando al azar los nombres que ellos escribieron en pequeños papeles.

El desarrollo del juego se irá realizando durante el año escolar, pudiendo haber cambios de integrantes a lo largo del mismo.

Gana el equipo que llegue primero al número 1.000 (trabajo aquí numeración).

Luego del armado de los equipos se destina un tiempo para el juego. Este será manejado por el docente. No es conveniente realizarlo todos los días, aunque los chicos lo pidan, pues hubo ocasiones donde perdieron interés.

Durante las primeras semanas del juego las palabras para que adivinen los equipos las colocará el maestro. Avanzado un tiempo las mismas serán pensadas por los alumnos.

Se divide el pizarrón en la cantidad de equipos armados. Se colocan los guiones que indican la cantidad de letras, la horca para hacer el muñequito (cabeza, cuerpo, piernas, brazos, etc.) y comienza el juego...

A medida que se va desarrollando se va fijando junto con los alumnos las reglas del mismo.

Por ejemplo:

Es conveniente que primero digan las vocales y luego las consonantes.

No enunciar la palabra entera (si ya la adivinaron) sino ir diciendo letra por letra. Esto se sugiere pues así se va introduciendo el tema de la ortografía (por los fonemas b-v; s, c, z)

Por supuesto que por cada letra bien dicha se va colocando una x. los niños ya saben que dicha x equivale a 2 puntos.

Por cada equivocación se coloca el cuerpo, la cabeza, los brazos, etc.

Si no tuvieron errores de letras se les agrega una x a las ya existentes.

Cuando todos los equipos finalizaron se va anotando en un afiche o pizarrón el puntaje.

Las preguntas sugeridas son:

¿Cuántas cruces sacaron? (4, 5, 7, 9)

¿Cuántos puntos obtuvieron? (8, 10, 14, 18)

A medida que avanza el juego el puntaje se va incrementando. Aparte de realizar la operación mental, irán sumando y sacando diferencia de puntajes con los otros equipos.

Si se ahorca a un equipo se le resta una x.

Si el equipo grita o se manifiesta en una forma que no es la adecuada para el salón, también se le restará una x. esto el docente lo debe ir manejando para controlar la conducta. Pues todos sabemos que ante una "competencia" los niños se extralimitan. Les puedo asegurar que los padres también, pues una vez lo realicé para la semana de la educación municipal y hubo que controlar más a los padres que a los chicos.

De esta manera, jugando, el niño va aprendiendo a multiplicar.

A partir de esta situación y variando el número de letras, los alumnos podrán completar la siguiente tabla:

letras puntos



1. 2
2. 4
3. 6
4. 8
5. 10

Así trabajarán relaciones tales como: “el doble de” (4 es el doble de 2) (8 es el doble de 4)... “la mitad de”(2 es la mitad de 4).

“La posibilidad de relacionar los conceptos de doble y mitad a partir de situaciones concretas favorece el desarrollo de la reversibilidad, característica del pensamiento operatorio”.

Este párrafo fue extraído del módulo 1 de matemática, editado por la secretaría de educación de la municipalidad de la ciudad de buenos aires.

Pasado un tiempo se cambia el valor de cada letra, primero 3, luego 4 y por último 5; cumpliendo de esta manera con el aprendizaje de las tablas para 2º año.

CONCLUSIONES.

Los resultados son muy buenos, pues todo lo que los alumnos aprendan jugando y sintiéndose cómodos, lo incorporarán, internalizarán y podrán realizar la transferencia hacia otros aprendizajes.

Las dificultades fueron comentadas en el desarrollo, pero las que más se repitieron a lo largo de estos años fueron: la competencia, las burlas típicas para el equipo que tiene menos puntos y buscar palabras difíciles para el grupo contrario. Se debe guiar continuamente y cumplir con las reglas del juego; para que se pueda lograr un desarrollo armónico con el único objetivo de aprender divirtiéndose.