

EL JUEGO EN LA ESCUELA

Empleo del juego como recurso pedagógico

Las matemáticas en 2º de Educación Primaria:

Las tablas de multiplicar

**COLEGIO MONTESCLAROS
CURSO 2012-2013
CERCEDA- MADRID**

**Profesoras:
Elena Iglesias y M^a Jesús Sierra**

INDICE

- 1. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.**
- 2. Curso y número de alumnos participantes**
- 3. Objetivos y competencias trabajadas**
- 4. Recursos y materiales utilizados**
- 5. Desarrollo temporal**
- 6. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.**

1. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.

El área del currículo en la cual hemos desarrollado esta experiencia es el área de matemáticas.

El contenido que vamos a trabajar son las tablas de multiplicar del 1 al 10.

En este curso es cuando se aprenden las tablas de multiplicar, es muy importante que acaben el curso sabiéndoselas de memoria ya que en el siguiente curso es imprescindible para poder realizar operaciones más complejas (multiplicaciones y divisiones).

Por lo tanto, los juegos que hemos desarrollado los iremos trabajando (adaptándolos a las tablas dadas) a lo largo de todas las unidades.

2. Curso y número de alumnos participantes

Este proyecto, está ideado para el primer ciclo, en concreto para segundo de primaria.

En nuestro colegio, segundo de primaria está formado por dos clases, una de ellas con 14 alumnos y la otra por 16, por lo que han participado un total de 30 alumnos.

3. Objetivos y competencias trabajadas

Los principales objetivos que vamos a trabajar con los juegos que hemos propuesto son:

- Leer y escribir los números del 0 al 99.
- Conocer y utilizar la tabla de multiplicar del 1 al 10.
- Calcular multiplicaciones sencillas sin llevadas utilizando las tablas.

En cuanto a las competencias básicas, a continuación os describimos en qué medida hemos trabajado cada una de ellas:

Competencia	Indicador
Comunicación lingüística	Entiende y expresa los contenidos aprendidos, como las multiplicaciones o las unidades de peso.
Matemática	Conoce y utiliza la tabla del 9 para resolver situaciones cercanas. Reconoce y utiliza la propiedad conmutativa de la multiplicación en una situación cotidiana. Repasa las tablas de multiplicar para obtener un carné como premio.
Conocimiento e interacción con el mundo físico	Recrea situaciones reales en las que pone en práctica los conceptos aprendidos.
Tratamiento de la información y competencia digital	Aprende a interpretar los datos que se representan de forma gráfica y los relaciona con la información que se puede extraer de ellos.
Social y ciudadana	Fomentar el trabajo en equipo resolviendo problemas en grupo.
Cultural y artística	Valora la claridad y la estética de la presentación de las actividades.
Aprender a aprender	Aplica los contenidos aprendidos en las unidades anteriores. Deduce reglas generales a partir de la observación de ejemplos.
Autonomía e iniciativa personal	Confía en las propias capacidades para plantear y resolver problemas relacionados con los contenidos aprendidos y buscar procedimientos originales para ello.
Emocional	Reflexiona sobre el cuidado de los juegos y actúa para ayudar a otros.

4. Recursos y materiales utilizados

Los materiales se han producido pensando en lograr un mejor aprovechamiento del tiempo de los alumnos. Si bien su uso permite trabajar sólo con algunos de los contenidos correspondientes al ciclo, nos parece que permiten instalar en las clases de Matemática un tipo de actividad que nos interesa promover.

LOS JUEGOS

Para organizar los juegos que vamos a llevar a cabo, hemos utilizado el formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007.

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetir las.

Título del Juego: La máquina de los tapones

Área de Conocimiento: Matemáticas

Objetivos: Aprender las tablas de multiplicar

Contenidos: Números del 0 al 100. Tablas del 0 al 10.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Tablero con roscas para colocar los tapones que le corresponden.

Audiencia a la cual va dirigido: Niños de entre 7 y 8 años.

Número de jugadores: Entre uno y dos jugadores

Duración: El tiempo que tarde el jugador en completar el tablero.

Materiales utilizados: cartón duro (las dimensiones deben ser 29 cm x 10 cm), 10 tapones de brick de leche, zumo, sopas,... por tabla, cola de contacto en gel y si quieres decorarla para que no se vea la tabla de madera, cartulina del color que quieras.

Instrucciones: El jugador cuenta con un tablero con 10 roscas para tapones. En él se colocan unas tiras de 10 multiplicaciones que están relacionadas con diez tapones con las respuestas. El jugador tiene que colocar cada tapón en su rosca correspondiente.

Título del Juego: La serpiente

Área de Conocimiento: Matemáticas

Objetivos: Aprender las tablas de multiplicar

Contenidos: Tablas del 0 al 10.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Trivial.

Audiencia a la cual va dirigido: Niños de entre 7 y 8 años.

Número de jugadores: Entre dos y seis jugadores.

Duración: El tiempo que tarde el primer jugador que llega a la meta.

Materiales utilizados: Un cartón o cartulina grande, rotuladores, pegamento, 6 sobres de papel 100 tarjetas (bueno, las que se quieran), piezas de juego.

Instrucciones: Empezamos por la primera casilla (salida), robamos una carta y respondemos. Si lo hacemos bien, vamos al color que indica la tarjeta que hemos robado y si no nos quedamos en el mismo sitio. Luego pasa el turno al siguiente jugador. Gana quien antes llegue al final.

Título del Juego: Dominó tablas de multiplicar

Área de Conocimiento: Matemáticas

Objetivos: Aprender las tablas de multiplicar

Contenidos: Tablas del 0 al 10.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Domino.

Audiencia a la cual va dirigido: Niños de entre 7 y 8 años.

Número de jugadores: Entre dos y seis jugadores.

Duración: El tiempo que tarde el primer jugador en conseguir colocar todas las piezas.

Materiales utilizados: Plantilla con una operación por un lado y una solución por el otro, cartulina y aerofix para plastificarlo.

Instrucciones: Uno de los jugadores empieza colocando una de sus piezas, en orden deben de ir colocando los jugadores que puedan el resto de las piezas. Dichas piezas tienen que coincidir la operación con el resultado correcto.

Título del Juego: La torre de las multiplicaciones

Área de Conocimiento: Matemáticas

Objetivos: Aprender las tablas de multiplicar

Contenidos: Tablas del 0 al 10.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Jenga.

Audiencia a la cual va dirigido: Niños de entre 7 y 8 años.

Número de jugadores: Entre dos y cuatro jugadores.

Duración: El tiempo que tarden los jugadores en colocar las fichas en las torres.

Materiales utilizados: 100 fichas recortadas en las plantillas de cartulinas.

Instrucciones: Los jugadores se van preguntando de uno en uno las operaciones que aparecen en las fichas. Si al jugador que le preguntan aciertan gana esa ficha y si falla se la queda el jugador que ha preguntado. Las fichas se van colocando de dos en dos formando una torre. Gana el jugador que más fichas tienen en su torre.

5. Desarrollo temporal

Este proyecto se comienza a trabajar a mediados del primer trimestre hasta fin de curso.

Los juegos se van adaptando en la medida en la que los alumnos van aprendiendo las tablas de multiplicar. Semanalmente, dedicamos una hora dividida en dos sesiones en las cuales por equipos los alumnos van jugando con los juegos propuestos.

En cada sesión se van rotando los juegos para que puedan practicar con todos.

6. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

La valoración de esta experiencia es muy positiva.

Nuestros alumnos a través del juego han podido interiorizar los contenidos de una forma divertida y muy motivadora para ellos.

Los dictados, la expresión corporal, la expresión escrita incluso simplemente los diccionarios

Han pasado a formar parte de juegos y no de "aburridos deberes y obligaciones". El sacarles de un marco como es el aula a una clase específica y lúdica para dichos talleres, hace que sea una experiencia para ellos a la que están deseando y esperando realizar.

Hemos podido comprobar que la asimilación de los contenidos trabajados en estos juegos ha sido mucho más rápida y gratificante.

La predisposición de nuestros alumnos y alumnas a trabajar en estos talleres es tan positiva que nos hace plantearnos el desarrollo de nuevos juegos introduciendo y ampliando contenidos.

A continuación podéis ver una serie de fotos en las cuales se puede observar algunos ejemplos de nuestra experiencia:





Ha sido una experiencia muy satisfactoria y muy educativa no solo para nuestros alumnos que han trabajado encantados si no para nosotras también.
Ya con la ilusión de crear un taller donde poder investigar y aprender a través del juego y de la experimentación.