

# CONCURSO EL JUEGO EN LA ESCUELA

***“COMPRAMOS Y VENDEMOS”***



CEIP VALENTIN GARCIA YEBRA - PONFERRADA

## **A) ÁREA DEL CURRÍCULO EN LA QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA**

El objetivo fundamental es promover habilidades lógico matemáticas desde el **Área de representación y comunicación** partiendo de la dimensión globalizadora con que los alumnos/as perciben la realidad en estas edades, por tanto el eje vertebrador del que se despliegan las actividades que se han llevado a cabo, está vinculado a todas las áreas del currículo, constituyendo el juego simbólico y la manipulación de materiales específicos la base para la aprehensión de conceptos, vocabulario, experiencias, fomento de hábitos y actitudes sociales, competencias educativas básicas etc.

Desde el área de matemáticas se desarrolla una unidad didáctica enmarcada en el proyecto que lleva por título: **Compramos y vendemos** como elemento integrador de todas las experiencias que se proponen y que se han realizado.

### **CONTENIDOS CURRICULARES.**

- ◆ Uso de estrategias para realizar cálculos sencillos.
- ◆ Acercamiento al entorno para llevar a cabo experiencias en el aula.
- ◆ Manipulación de material específico para expresar nociones numéricas.
- ◆ Visualización y comparación de láminas, fotografías, elementos plásticos etc. con el material con el que vamos a trabajar.
- ◆ Realización de composiciones plásticas según modelos establecidos.
- ◆ Composición libre sobre diferentes soportes.
- ◆ Expresión oral a partir de de la observación directa y la participación en la realización de diferentes juegos.
- ◆ Utilización de juegos didácticos y simbólicos para realizar distintas actividades.
- ◆ Expresión de razonamientos matemáticos.
- ◆ Las regletas.
- ◆ Búsqueda de las soluciones adecuadas asociándolas a la respuesta correcta.
- ◆ Juguetes simbólicos para comprar y vender: productos, alimentos...
- ◆ Material aportado por los alumnos/as para el desarrollo del proyecto.
- ◆ Interés y actitud de curiosidad por explorar y experimentar con los materiales propuestos.
- ◆ Exposición de juguetes con precio para simular su venta.

- ◆ Uso de las TIC. Audiovisuales de documentales,, juegos interactivos.

## **B) CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES:**

La experiencia está dirigida a un grupo de 25 alumnos/as de 5 años de educación infantil.

En esta experiencia he tenido en cuenta la homogeneidad del grupo en cuanto al ritmo de aprendizaje y a las características cognitivas que ya han adquirido en relación con las noción de elementos matemáticos tales como:

- ◆ Aunque todavía no posee en general, el concepto verdadero de número sí que aparecen algunos principios numéricos básicos.
- ◆ Logran comprender una serie de categorías elementales del conteo.
- ◆ Poseen un conocimiento intuitivo de la resta y la suma.
- ◆ Muestran mayor habilidad para emplear símbolos con los cuales representan cosas reales.
- ◆ Son capaces de establecer relaciones número cantidad.
- ◆ Pueden hacer ordenaciones siguiendo más de un criterio: tamaño, color, forma..

Además he valorado la transición experimentada en las relaciones sociales que repercuten directamente en los lazos que se establecen a la hora de compartir y aceptar reglas, por lo que las actividades diseñadas en esta unidad fomentan tanto las relaciones interpersonales como la autonomía individual para resolver y solucionar ejercicios, problemas sencillos, escoger opciones, tomar de iniciativas...

## **C) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

### **Objetivos:**

- ◆ Manipular libremente las regletas para realizar experiencias libres.
- ◆ Aplicar los conocimientos previos para abordar nuevos aprendizajes: (asociaciones regleta-cantidad, descomposición numérica con regletas).
- ◆ Elaborar composiciones plásticas individualmente a partir del centro de interés *Compramos y vendemos*.
- ◆ Confeccionar el mural del mercado tomando como modelo los juguetes simbólicos de la clase.

- ◆ Expresar oralmente la solución de propuestas dadas.
- ◆ Jugar en pequeño grupo a vendedores y clientes en el espacio del comercio creado para este proyecto.
- ◆ Participar en gran grupo en los retos dirigidos por la maestra.
- ◆ Resolver individualmente ejercicios sencillos de adición y resta utilizando regletas.
- ◆ Utilizar el ordenador para participar en juegos relacionados con la unidad: mercado, comercios, precios.
- ◆ Compartir y colaborar en las actividades propuestas: venta de productos, etiquetado de precios, ordenación de productos siguiendo un criterio determinado (mayor, menor, igual).
- ◆ Expresar corporalmente con juguetes específicos y a través de la mímica, gestos y movimientos nociones numéricas y cantidades.
- ◆ Inventar y cantar la canción del mercado.
- ◆ Memorizar y recitar la poesía ***Cargada va la Jirafa a vender al mercado*** de Gloria Fuertes.
- ◆ Visualizar vídeos infantiles del mercado.

### **Competencias Trabajadas**

- ◆ Competencia lingüística. El uso del vocabulario propuesto afianza la comprensión y expresión oral y las habilidades de comunicación escrita: palabras sencillas, grafías numéricas...
- ◆ Competencia matemática. Científica y tecnológica. Aprovechando los conocimientos adquiridos es importante que los alumnos/as observen con detenimiento láminas, fotografías, murales, regletas, fichas, juguetes simbólicos etc. para que se den cuenta de la importancia de hacer las tareas de manera ordenada y adecuada.
- ◆ Aprender a aprender. He tratado de favorecer esta competencia vinculando los conocimientos que ya poseen los niños/as para resolver situaciones nuevas.
- ◆ Iniciativa y emprendimiento. Vinculado el desarrollo de la unidad al trabajo que se realiza en los comercios, he tratado de que los alumnos/as tomen la iniciativa para crear su propio negocio en actividades libres y dirigidas.
- ◆ Competencia social y cívica. Desarrollan esta competencia valorando sus propias creaciones e iniciativas como las de los demás, participando con interés en las tareas propuestas, respetando turnos y reglas a la hora de trabajar en pequeño y gran grupo

- ◆ Competencia digital. Progresión en el uso de las TIC tanto para visualizar escenas de la vida cotidiana en los comercios a través de películas documentales, como para jugar afianzando conceptos matemáticos relacionados con el tema.

## **D) RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS**

La realidad material del aula convierte a todos los juguetes en objetos que se pueden comprar y vender por lo que, el desarrollo de la unidad abre un abanico de posibilidades en cuanto al uso de recursos y materiales, sin embargo y aunque puntualmente se utilice cualquier juguete, se ha dado prioridad específica al uso de:

- ◆ **las regletas.**
- ◆ **material simbólico del mercado como las frutas, verduras, panecillos etc. y, de los comercios, tales como muñecos, imitaciones de productos (Colonias, cremas, ropa...).**
- ◆ **los aportados por el propio alumno (envases de yogures, leche, legumbres...).**

### **Otros recursos:**

Láminas, fotografías, murales, revistas, audiovisuales, ordenador

Diferentes soportes: papel continuo, cartulina, pizarra digital, encerado, folios

### **Justificación.**

El uso de las **regletas** no sólo como material didáctico si no como juguete que se convierte simbólicamente en dinero, además de favorecer la experimentación a través del juego libre y la manipulación, se ha propiciado la reflexión a la hora de formar y descomponer cantidades numéricas.

**Los juguetes del mercado**, tienen un carácter abierto y polivalente por sus múltiples aplicaciones, este caso el uso lo apliqué al simbolismo de roles para jugar a vendedores y compradores.

## **E) DESARROLLO TEMPORAL**

La experiencia se desarrolla durante la segunda quincena del mes de febrero.

Durante este periodo se realizarán:

### **1. Sesiones en gran grupo para:**

- ◆ Inicialmente, presentar el proyecto, suscitando el interés del alumno/a hacia el centro de interés, el mercado, con actividades

del tipo: **compramos y vendemos, en qué lugar podemos comprar según el producto del que se trate, qué tiendas conocen, dónde compran sus padres, qué se vende en...**

- ◆ Observación directa de **láminas representativas, cuentos, visualización de películas, material aportado por los alumnos/as para montar el mercado en clase, otro material (rotuladores, pinturas...) y juguetes de la clase que podemos exponer.**
- ◆ Tiempo de **manipulación libre y dirigida de regletas**, que constituirán el elemento simbólico del dinero con el que los niños/as van a realizar las compras.
- ◆ Se destinará una sesión para **etiquetar los productos** con los precios correspondientes, teniendo en cuenta el criterio de **la descomposición y formación de números.**
- ◆ Realización de los primeros tanteos de compra, los niños irán rotando los productos y realizando sus compras conforme a los criterios establecidos para pagar, pasándolos de unos a otros.
- ◆ Memorización y recitación del poema **Cargada va la Jirafa.**
- ◆ Invención colectiva de **la canción del mercado.**
- ◆ Dramatización de escenas cotidianas con y sin materiales.

## 2. En pequeño grupo:

- ◆ Periodos para jugar a comprar y vender en el espacio creado para el mercado.
- ◆ Elaboración del mural representativo de la unidad.
- ◆ Juegos de intercambio, del tipo: asociación de regletas a las cantidades a partir de modelos diferentes, descomposición según el valor de un producto.
- ◆ Uso de juegos interactivos de trabajo del concepto numérico con el ordenador.

## 3. Trabajo individual:

- ◆ Fichas individuales de aprehensión de conceptos.
- ◆ Exploración y elección de juguetes simbólicos para etiquetar.
- ◆ Escribir precios y asignarlos al producto.
- ◆ Recitación individual del poema.
- ◆ Periodo de juego en el ordenador.
- ◆ Responsabilidad en el orden y colocación de los materiales de juego.
- ◆ Verbalización de experiencias propias.
- ◆ Creaciones plásticas libres con diferentes materiales. Plastilina, rotuladores, témperas...

## **F) VALORACION DE LA EXPERIENCIA RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

La valoración de la experiencia ha resultado muy positiva por el interés suscitado en los alumnos/as desde la presentación del proyecto, la motivación por sentirse protagonistas ha influido a la hora de participar en los juegos y las distintas actividades propuestas.

Hay que destacar la participación activa, la colaboración y la aportación de material por parte de los alumnos/as .

Para concluir, la experiencia de jugar aprendiendo nos confirma que una metodología basada en el juego y los juguetes como recurso material, constituyen un elemento clave para el propio desenvolvimiento e iniciativa, para el aprendizaje y el desarrollo socio afectivo.














VºBº La Directora



Fdo, Mª Pilar Lago Nieto