



**ANEP**

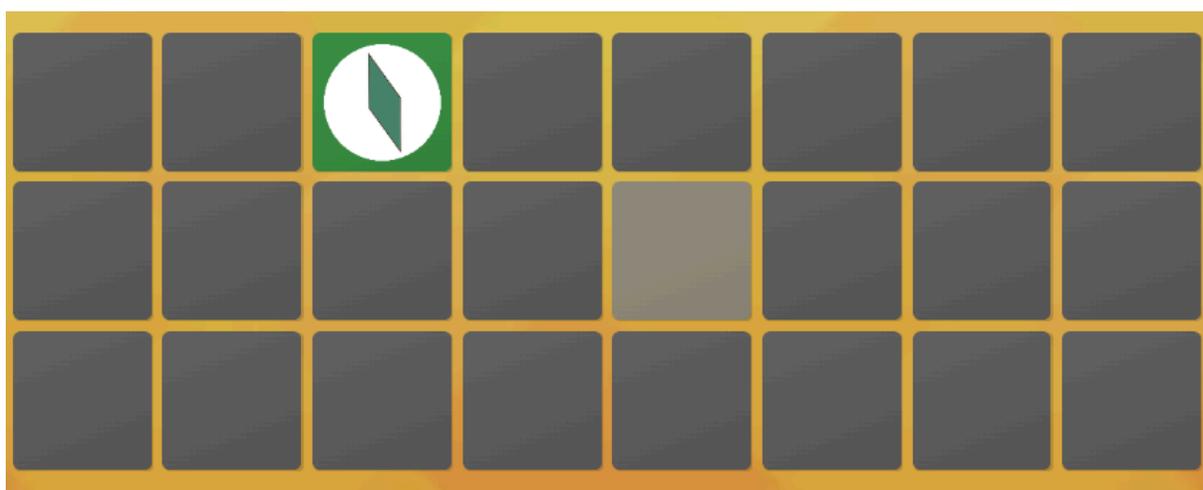
DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



# Figuras y características (Propuesta didáctica)



Las actividades que se incluyen en esta propuesta pretenden que las y los estudiantes se acerquen a la caracterización de algunas figuras del plano, no por la observación de figuras en solitario sino a partir de la búsqueda de características comunes entre unas y otras figuras.

## Actividad 1

Juego de memoria. Se trata de un juego de memoria tradicional en el cual se van dando vuelta cartas que contienen representaciones de figuras y es necesario ir encontrando los pares iguales para ganar.



Se sugiere presentar el juego en duplas o tríos de manera que las y los estudiantes puedan colaborar entre sí recordando las figuras que hay en determinados sitios pero fundamentalmente para propiciar un intercambio de opiniones u observaciones respecto a las figuras que se presentan. La selección de figuras para el juego está pensada desde ese lugar, algunas de las figuras podrían confundirse por su posición o ubicación en la carta o simplemente porque se trata de figuras que comparte alguna característica, por ejemplo el número de lados o vértices.

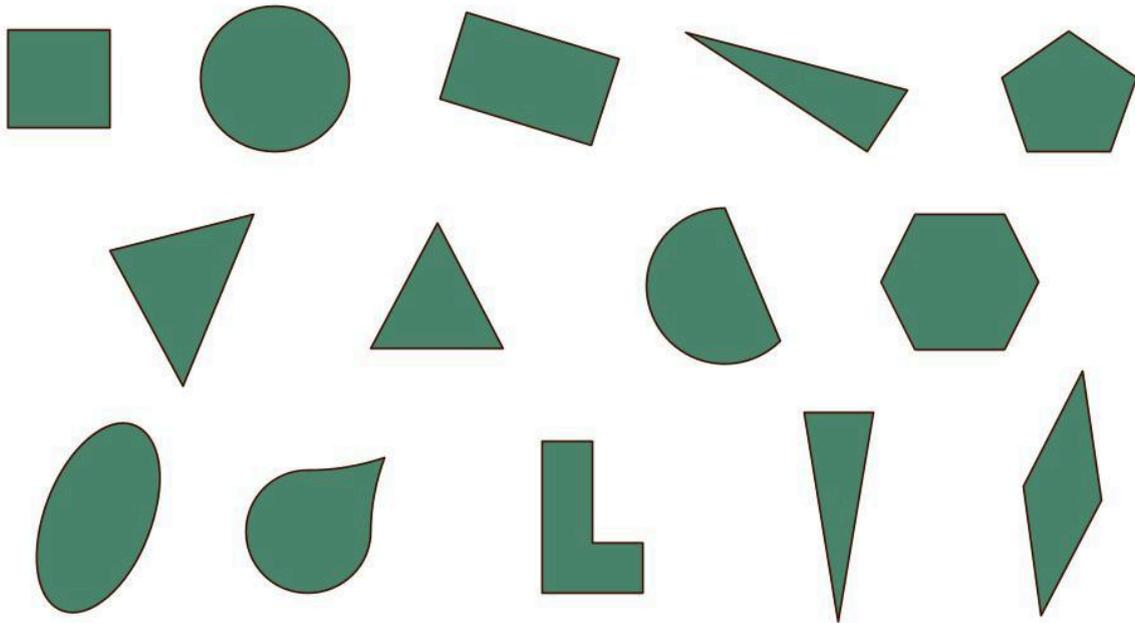
Es importante que esta primera actividad se reitere algunas veces de modo que se familiaricen con las figuras que aparecen en las cartas y algunas de sus características más evidentes.

La discusión sobre las características de las figuras del juego se retomará a partir de la segunda actividad de la propuesta.

## Actividad 2

Se retoman las figuras que aparecían en el juego de memoria pero esta vez se entregan las figuras recortadas a duplas de estudiantes.

En la plantilla que sigue aparecen algunas de esas figuras y otras nuevas. Podrá decidirse si se presentan algunas de las del juego, todas, o si se agregan figuras diferentes.



**Consigna para la dupla de estudiantes:** observen las figuras que tienen sobre la mesa y saquen algunas que sean parecidas en algo. Tienen que ponerse de acuerdo en qué se parecen las figuras que sacaron y poder explicarlo.

A partir de esta actividad y de los grupos de figuras que armen las duplas se podrán seleccionar algunos para trabajar en una puesta en común (sería conveniente tomar casos que hayan tenido en cuenta características similares en varias duplas, aún si las figuras elegidas no son las mismas). El inicio de la puesta en común podría partir de la explicación de lo que observó una dupla y las figuras que seleccionó o simplemente de la presentación de las figuras que sacaron sin la explicación, para que el resto del grupo "adivine" en qué se pueden haber fijado.

Luego de esta instancia sería recomendable la búsqueda en el resto de las figuras que se hayan presentado, de la misma característica observada, de modo de favorecer la comparación entre figuras. Algunas se podrán descartar con facilidad y otras podrán generar discusiones. En esta instancia no es tan relevante que se encuentren sí o sí todas las figuras que tienen una misma característica o que cumplen con la misma propiedad sino que se vaya generando una especie de repertorio de características observables.

### Actividad 3

Este juego se plantea para que jueguen 4 estudiantes en duplas. Por turnos, cada dupla hará girar la rueda de figuras y deberá decir una característica de la figura que salió. Si la otra dupla está de acuerdo con la característica mencionada podrán sacar una ficha de una caja (pueden ser tapitas de refrescos o cualquier elemento con el que se cuente en el aula). Cuando les toca la misma figura que ya salió, a

cualquiera de las duplas, deberán mencionar una característica diferente a las dichas hasta el momento. Si a la dupla de turno no se le ocurre otra característica distinta para decir, pasará el turno.



Gana el juego la dupla que transcurrido cierto tiempo juntó más fichas o se podrá determinar la dupla ganadora definiendo previamente una cierta cantidad de fichas (por ejemplo, gana la dupla que llega a 10 fichas primero).

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

La propuesta está enmarcada dentro de la metodología activa de ABJ (aprendizaje basado en juegos). Vale recordar que solamente poner al grupo a jugar no generará aprendizajes por sí mismo ya que al momento de jugar, más allá de hacer ciertas observaciones necesarias, la atención se centrará en jugar y ganar. Es necesario retomar los juegos o parte de ellos para generar discusiones, explicaciones e incluso extraer conclusiones a partir de lo observado.

### **Clasificación curricular:**

Primer ciclo, tramo 1.

**Espacio:** Científico - Matemático

**Unidad curricular:** Matemática. Eje: Figura.

### **Competencia específica:**

Desarrolla el pensamiento matemático a través de la exploración, elaboración de conjeturas, validación, refutación y formulación de generalizaciones para la producción de saberes matemáticos.

**Contenidos:**

Inicial 4 - los polígonos y no polígonos

Inicial 5 - clasificación de polígonos por sus elementos y algunas características

**Criterios de logro:**

Inicial 4 - Descubre relaciones, clasifica y representa figuras del plano en diferentes soportes.

Inicial 5 - Descubre relaciones, clasifica y traza figuras del plano en diferentes soportes.

***De acuerdo al grupo y a las figuras con las cuales se decida trabajar, será la docente o el docente quien elabore las metas de aprendizaje que resulten pertinentes.***

**Autora:** Martín, Milena

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional