



ANEP

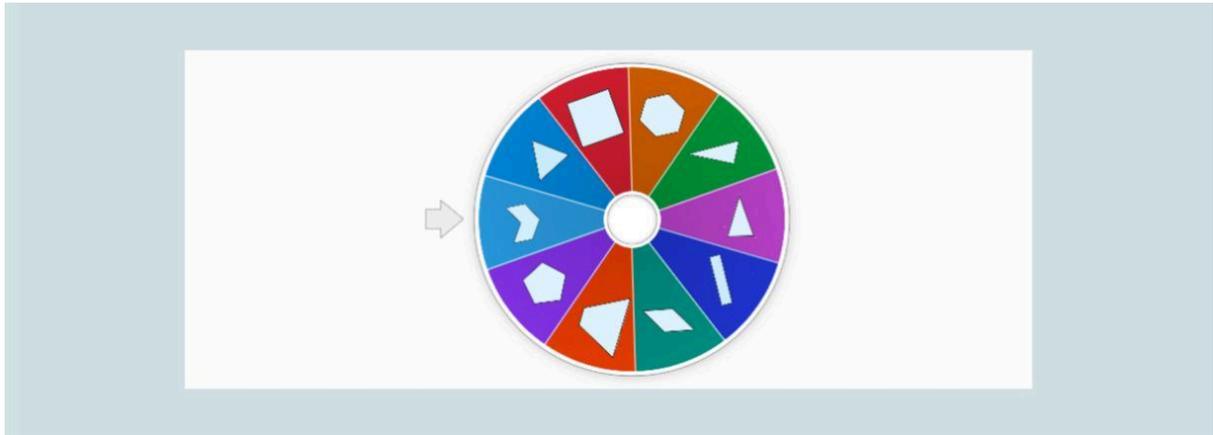
DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Lotería de figuras (Juego)



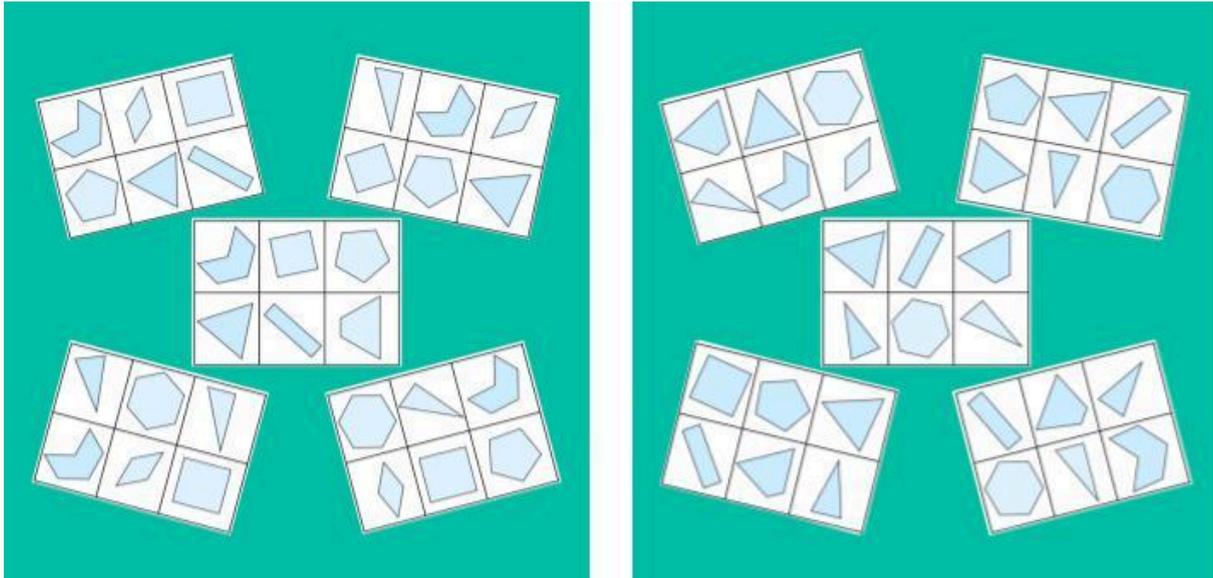
Similar a la lotería con números, pero utilizando figuras del plano.

El juego

Juego para realizar en duplas. Se gira la ruleta de las figuras y a medida que van apareciendo las figuras se marcan en un cartón de lotería. Gana aquella dupla que logra llenar su cartón en primer lugar.

La ruleta de figuras (con diez figuras en total) funciona a modo de bolillero de la lotería. Si una figura se repite al girar la misma, solo se sigue girando hasta que aparezca una figura nueva. Si bien esto no constituye una ventaja puesto que puede salir la misma figura en reiteradas oportunidades, el hecho de presentarse las figuras dentro de la rueda sí lo es porque las figuras no se muestran siempre en la misma posición.

Los cartones para repartir a las duplas son todos diferentes y tienen seis de las diez figuras cada uno.



Además de las duplas de jugadores, es necesario que alguien cumpla el rol de control de las figuras que ya salieron con el "cuadro de control" que se ofrece en el documento imprimible junto a los cartones. Este rol en principio sería deseable que lo ocupara la docente, sin embargo luego podría resultar interesante compartir el rol con algún estudiante como dupla.

Mientras están jugando

Durante el juego cada dupla tendrá como objetivo completar el cartón para ganar. Sin embargo será interesante observar lo que ocurre en caso que se generen algunas discusiones entre los integrantes de duplas respecto a la decisión de marcar o no una figura, o en caso de estar indecisos entre una figura u otra. Tomar registro de estas cuestiones, así como del vocabulario empleado por las duplas para comunicarse respecto a las características de las figuras, servirá de insumos al docente para la organización de una puesta en común valiosa posterior a la instancia de juego.

Luego de jugar

Se sugiere retomar alguna discusión o duda generada durante el juego en una instancia colectiva, del registro de lo ocurrido mientras juegan se puede generar algún debate interesante sobre algún aspecto.

¿En qué se fijaban para distinguir una figura de otra? ¿Qué figuras parecidas encontraron y en qué se parecían?

Clasificación curricular:

Primer ciclo, tramos 1 y 2.

Espacio: Científico - Matemático

Unidad curricular: Matemática. Eje: Figura.

Competencia específica:

Tramo 1 y 2 - 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 5 - clasificación de polígonos por sus elementos y algunas características

1° año - Polígonos y no polígonos. Elementos de los polígonos: lados y vértices. Relaciones inter e intrafigurales.

Criterios de logro:

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

1° año - Reconoce elementos en las figuras del plano y del espacio para establecer relaciones entre ellos y lo comunica.

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

Autoras: Ipar, María Ana y Martín, Milena

Responsable: Martín, Milena

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional