

**Escuela Normal Superior Nro 5
"Gral. Don Martín Miguel de Güemes"**

**PROYECTO DE ARTICULACIÓN PRIMARIO-TERCIARIO
4TO GRADO T.M.**

Docente a Cargo: Labbozzetta, M. Florencia.

Estudiantes:

Nicolás Gamarra

Lucas Cejas

Valeria Ríos

Fundamentación de la propuesta

La presente propuesta de juegos está destinada para los estudiantes de 4° grado de T.M. de la Escuela Normal °5. El contenido a trabajar son las figuras poligonales y los cuerpos en el área de matemática, con la intención de promover que los estudiantes puedan acercarse al conocimiento de que las propiedades de las formas geométricas y de los cuerpos son un medio para realizar afirmaciones y/o para argumentar a favor o en contra de ellas sin necesidad de constatación empírica, en otras palabras, que puedan iniciarse en el pensar propio de la geometría. También, a través del juego, podrán trabajar el vocabulario propio de la geometría, las relaciones entre conceptos y figuras por medio de situaciones de intercambio colectivo y, principalmente, el disfrute del juego.

Esta planificación, se alinea con el enfoque del Diseño Curricular para la CABA donde se señala que, en el aprendizaje de la geometría, los estudiantes deben "explorar, describir y analizar las propiedades de figuras geométricas y cuerpos" con el fin de "construir, desarrollar y organizar representaciones que les permitan comprender sus relaciones espaciales" (Ministerio de Educación de la CABA, 2007).

En este sentido, el uso de juegos permite no solo la exploración práctica de las formas geométricas, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas como la argumentación y la justificación. El Diseño Curricular resalta que los estudiantes deben ser capaces de "formular conjeturas y razonamientos sobre figuras geométricas", lo que coincide con el objetivo de nuestra propuesta, que busca que los alumnos/as se inicien en el tipo de razonamiento propio de la geometría, basado en la observación y la argumentación lógica y en un posterior momento, la contrastación empírica.

Asimismo, la relación entre los juegos y la práctica colectiva dentro de esta propuesta responde a lo planteado en el Diseño Curricular, que subraya la importancia de que los alumnos "trabajen de manera colaborativa para compartir, discutir y confrontar ideas sobre los objetos y figuras geométricas" (Ministerio de Educación de la CABA, 2007). De este modo, el enfoque lúdico contribuye a que los estudiantes no solo adquieran conocimientos matemáticos, sino que también desarrollen competencias comunicativas y colaborativas dentro del aula.

Propuestas de Juegos

| | Juegos | Objetivos | Contenidos | Recursos |
|---|---------------------------|---|--|-------------------------------|
| 1 | "Adivinador de figuras" | Reconocer figuras a partir de sus propiedades. | - Propiedades de figuras poligonales | Cartas Vincha |
| 2 | "Cada cuerpo en su lugar" | Reconocer y expresar características de un cuerpo geométrico | - Características de cuerpos geométricos | Cuerpos Caja 3 carteles |
| 3 | "Tangram" | Construir diferentes figuras a partir de figuras del Tangram. | - Armado de figuras poligonales a partir de otras. | 3 Tangram Cubos de Tangram |
| 4 | "El trompo dice..." | Reconocer diferentes cuerpos geométricos por medio del juego | - Reconocimiento de cuerpos geométricos | Trompo Carteles Trompo |

Descripción de cada posta de Juego

Juego 1: "ADIVINADOR DE FIGURAS"

- Los estudiantes se separarán en dos grupos
- Se utilizará un mazo de cartas con figuras geométricas.
- Los estudiantes deberán, por turnos tomar una carta para luego tratar de adivinar el nombre de la misma.
- Para esto deberán realizar preguntas acerca de sus características, las cuales le servirán de pistas, pero deberán ser formuladas de tal manera que puedan ser respondidas solamente con "sí" o "no".

Juego 2: "CADA CUERPO EN SU LUGAR"

Se colocará un cuerpo geométrico dentro de una caja y el estudiante, solamente por medio del tacto, tendrá que decir las características de la misma a sus compañeros para que puedan adivinar de qué cuerpo geométrico se trata. Una vez descubierto, tendrán que clasificarlo si es un prisma, una pirámide o un cuerpo redondo, y ubicarlo en el cartel que corresponda.

Juego 3: "TANGRAM"

Este juego se realizará en parejas. Para su realización se necesitará un dado con distintos dibujos en cada una de sus caras. Cada pareja, tomará el dado deberá tirarlo. Luego de esto tendrán que armar con el tangram el dibujo que les haya tocado.

Juego 4: "EL TROMPO DICE..."

Este juego se llevará a cabo en dos grupos, cada estudiante deberá tomar el trompo y girarlo, dependiendo del número que salga van a agarrar una tarjeta que pertenezca a ese número, leerán el nombre del cuerpo geométrico e irán a buscarlo y ubicarlo en el cartel correspondiente según sea prisma, pirámide o cuerpo redondo.