

LAS PIEDRAS EN EL RÍO 1

Ciclo: primero y segundo

Contenido: La organización grupal para resolver problemas de manera cooperativa.

Descripción de la propuesta:

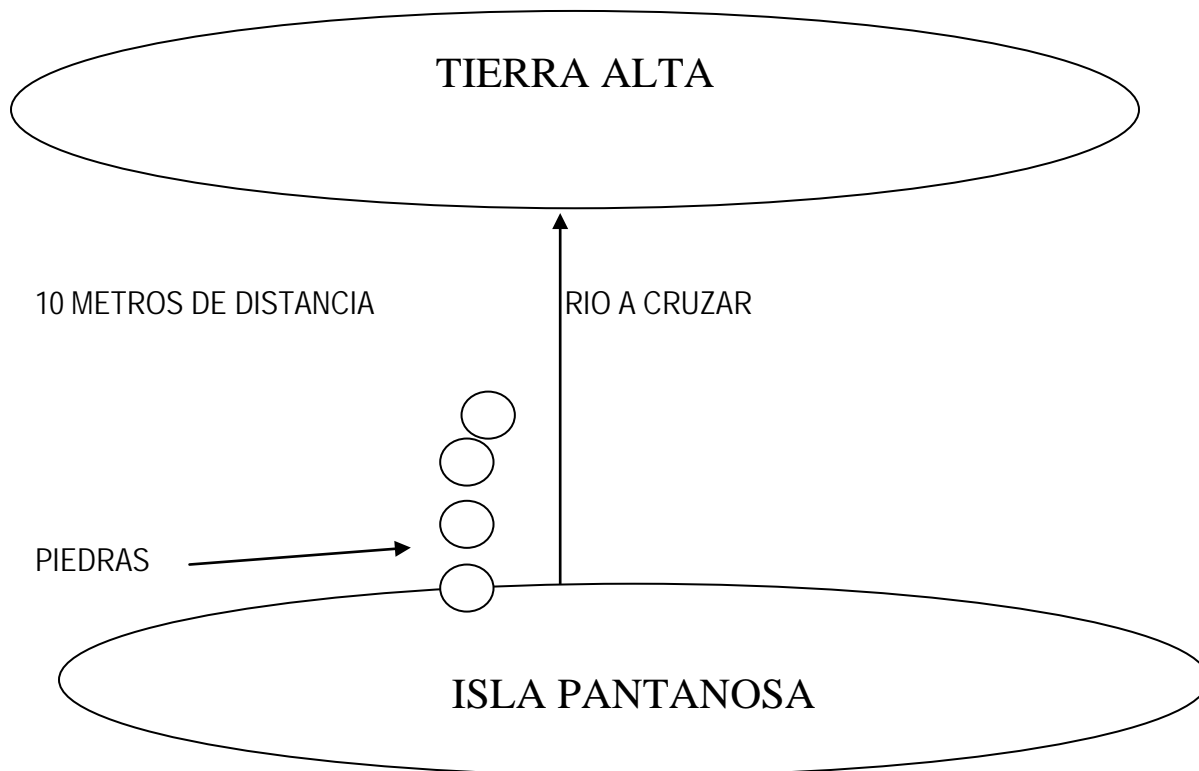
Se marcan en el piso dos líneas que representan el ancho de un río (por lo menos 10 metros).

Objetivo: la totalidad del grupo tiene que pasar de una orilla a otra, sobre aros que representan piedras.

Los chicos pueden trasladar las "piedras" hacia la otra orilla, pero no pueden retroceder.

Si alguno toca el río (pisa fuera del aro) todo el grupo regresa para intentarlo de nuevo.

Para saber la cantidad de aros adecuados para este desafío, podemos hacer una entrada en calor en la que colocamos muchos aros en piso, mientras los chicos trotan entre ellos, cuando aplaude el profesor todos deben estar dentro de algún aro, si alguien queda afuera pierden todos. Repetimos la acción y vamos retirando aros hasta observar en cuántos aros entran todos. A esa cantidad le agregamos un aro más, que es la cantidad de "piedras" a utilizar.



Consigna de presentación:

Nos encontramos en una isla pantanosa y llegamos a la orilla de un río muy caudaloso y con mucha corriente.

Para pasar sólo contamos con (por ejemplo) 4 piedras muy pesadas que podemos usar de puente. Estas piedras son tan pesadas que al colocarlas y pasar sobre ellas se van hundiendo..., podemos sacarlas para trasladarlas hacia la otra orilla pero no podemos retroceder con la piedra ya que cuando la sacamos el río en ese lugar se hace más profundo.

El desafío es pasar todos a la otra orilla: si alguno de los chicos toca el río (coloca el pie fuera del aro), todo el grupo regresa para intentarlo de nuevo.

La idea es que los profesores, a medida que vamos observando las resoluciones de los chicos, podamos formular consignas que los ayuden a realizar ajustes (si con las pruebas no logran el objetivo), o los desafíen a seguir probando, inventando nuevas estrategias: cada situación de desafío pondrá al grupo ante la necesidad de hacer hipótesis y anticipaciones, comunicar las ideas, escucharse, repartir roles: todas actividades de aprendizaje que ponen en juego la organización grupal.

Consignas para la evaluación de la tarea:

Una vez que todos intentaron y observamos que lo resolvieron o están en camino de hacerlo, podemos hacer unas preguntas para ver cómo capitalizan ellos la experiencia realizada, cómo explican los caminos de resolución, si notan que hubo un solo chico que "organizó" el pasaje del río o deliberaron en conjunto para llegar a una solución...

Se nos ocurren algunos ejemplos de preguntas: ¿cómo hicieron para organizarse?, ¿de qué forma tomaron las decisiones?, ¿Votaban, o alguno de los chicos decidía por todos?, ¿primero elaboraron un plan?, ¿se repartieron tareas?

Es en función de nuestras observaciones y del resultado de esta reflexión, que podemos "redoblar el desafío" (ver Piedras en el río 2 "el regreso"...).

LAS PIEDRAS EN EL RÍO 2.

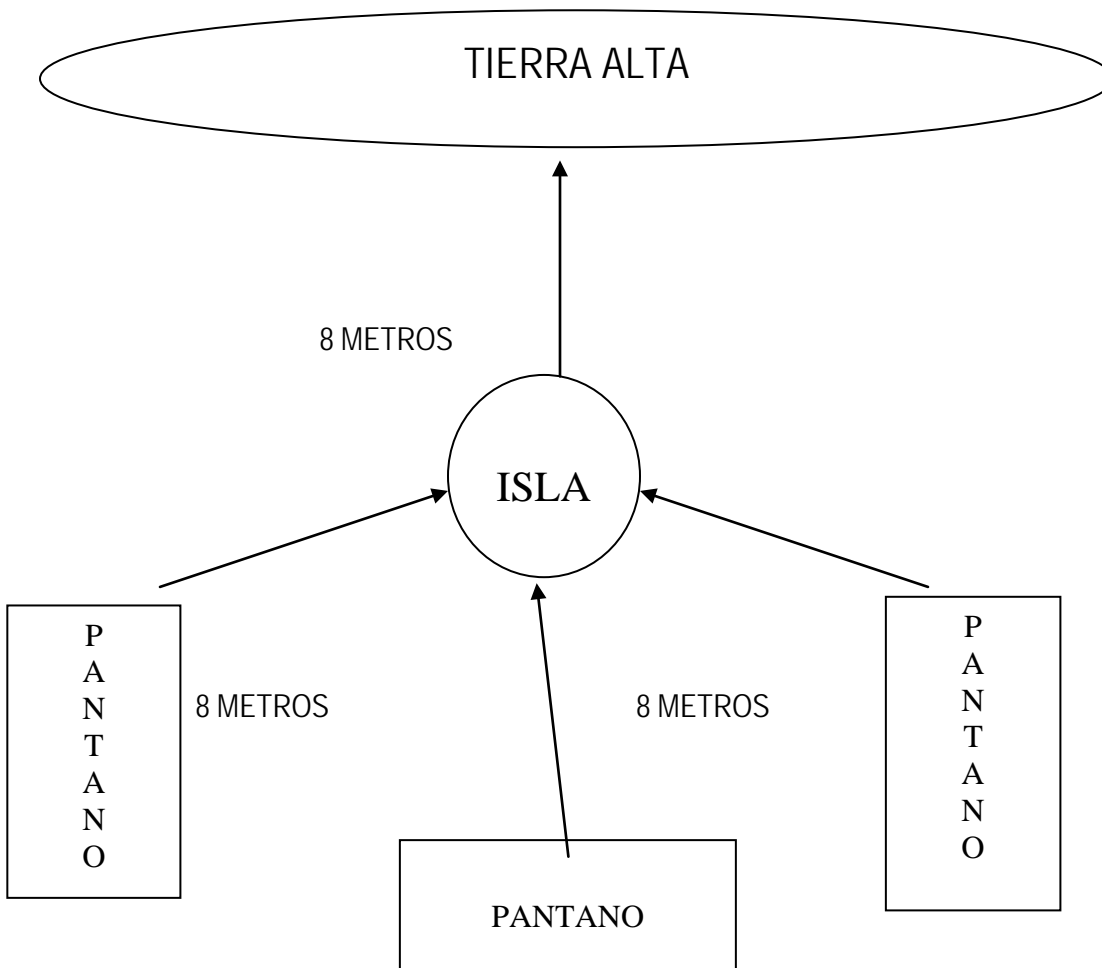
Ciclo: segundo

Contenido: La organización grupal para resolver problemas de manera cooperativa.

Descripción de la propuesta:

Marcamos en el piso 3 zonas, que representan pantanos, isla y tierra alta.

Los pequeños grupos deben pasar del pantano a la isla, y desde allí todos juntos a la tierra alta, sobre aros que representan piedras, algunas de las cuales pueden ser trasladadas hacia adelante (sólo las marrones), pero no retroceder. Si alguno de los niños toca el río (coloca el pie fuera del aro), todo el grupo regresa para intentarlo de nuevo.



Consignas:

Se encuentran en un bosque en medio de una tormenta y al intentar huir de la misma se dividen en tres grupos... Toda la zona comienza a inundarse y cada grupo consigue llegar a una de las pequeñas zonas (pantano), cerca del río.

De allí, intentarán llegar a una pequeña isla en el medio del mismo, para finalmente llegar a la tierra alta donde estarían a salvo.

Para cruzar cada grupo cuenta sólo con 2 piedras de color marrón, y 2 piedras de color negro: las negras son pesadas y se hunden, por lo tanto pueden usarlas solo una vez. Las marrones pueden volver a usarse porque son menos pesadas, pero solamente hacia adelante.

El desafío de cada grupo es lograr juntarse con sus amigos en la isla para luego, todos juntos ponerse a salvo en la tierra alta. Si alguien toca el río (pisa fuera del aro), todo el grupo regresa para intentarlo de nuevo.

Este juego les resulta muy copado a los chicos, y les requiere resolver en primer lugar el problema en pequeño grupo, esperar a los otros o ayudarlos a llegar, para luego abordar el problema de cómo pasar todo el grupo, con mayor cantidad de "piedras" para salvarse en el último tramo. Tiene un nivel de complejidad a tener en cuenta (por eso decíamos que según cómo evaluamos que abordaron la resolución del problema de "Las piedras en el río 1", podemos proponerlo, para lograr que disfruten, y haya colaboración en cada una de las etapas).

Reflexión /Evaluación

Una vez que observamos cómo lo resolvieron, podemos hacer unas preguntas: por un lado, sobre algún problema que se presentó (si lo hubo..., "¿qué hicieron cuando...?", "¿se dieron cuenta que Simón ayudó a Maxi cuando se cayó al río...?". Cuando llegaron a la isla..., ¿le ayudaron a los compañeros que venían de los otros pantanos?, etc) y por otro lado, para ver cómo capitalizan ellos la experiencia realizada, cómo explican cómo fueron resolviendo los diferentes desafíos, de qué manera aprovecharon lo resuelto en el juego anterior para resolver éste.

LAS PIEDRAS EN EL RÍO 3: ¿EL TESORO A SALVO?

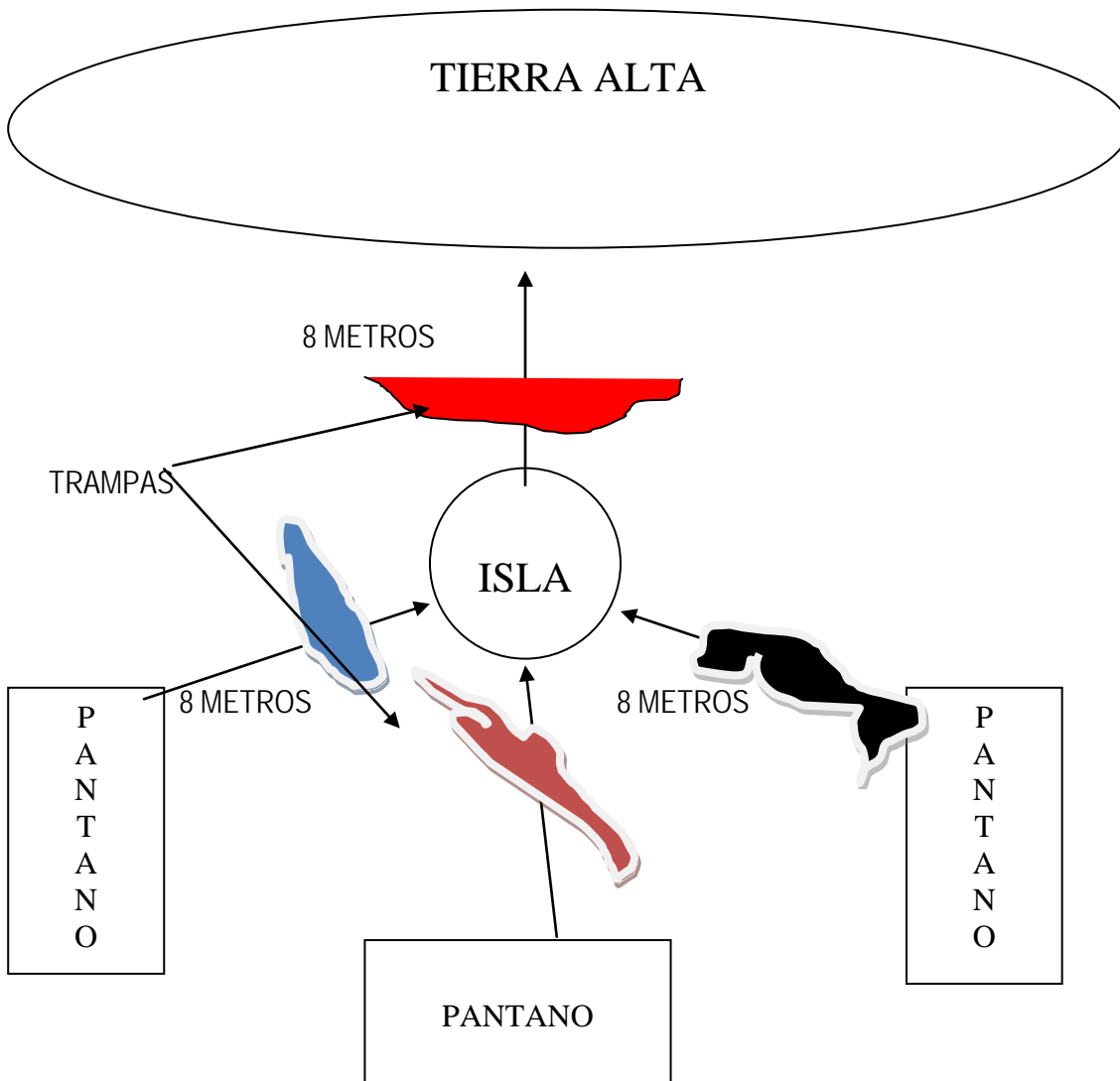
Ciclo: segundo

Contenido: la organización grupal para resolver problemas de manera cooperativa.

Descripción de la propuesta:

Se marcan en el piso 3 zonas, las cuales representan pantanos, isla y tierra alta.

Los niños que se encuentran en los pantanos deben pasar a la isla y desde allí, todos juntos a tierra alta pudiendo atravesar el agua únicamente pisando sobre piedras. Disponen de 4 piedras (aros) por grupo, y deberán eludir obstáculos mientras transportan un tesoro.



Consignas:

Los chicos se encuentran en un bosque donde hallaron un tesoro perdido. Una fuerte tormenta los toma por sorpresa y el terreno comienza a inundarse...

Deciden formar tres grupos y dividir el tesoro para su traslado.

Cada uno de ellos accederá a uno de los pantanos. Desde allí los distintos grupos intentarán llegar a la pequeña isla central y desde ella "todos juntos" a la cercana "tierra alta" donde se encontrarían totalmente a salvo. Entre los "pantanos" la "isla" y la "tierra alta" existen obstáculos y trampas antiguas que no deben tocar durante el cruce y que fueron dejadas por los piratas (conos, sogas elásticas a distintas alturas).

Para cruzar cada grupo cuenta sólo con 2 piedras de color marrón, y 2 piedras de color negro: las negras son pesadas y se hunden, por lo tanto pueden usarlas solo una vez en cada tramo. Las marrones pueden usarse sin límites porque son menos pesadas, pero solamente hacia adelante.

El desafío de cada grupo es lograr juntarse con sus amigos en la isla para luego, todos juntos y con el tesoro, ponerse a salvo en la tierra alta pero sólo con las piedras marrones ya que las negras fueron dejadas atrás una vez utilizadas. Si alguien toca el río (pisa fuera del aro), todo el grupo regresa para intentarlo de nuevo.

Si nos parece oportuno, después de la consigna podemos ayudarles a enumerar todas las cosas en las que se tiene que poner de acuerdo: (*"A ver..., ¿está claro este desafío que tienen que afrontar?, cuando se reúnan para organizarse..., ¿qué cosas tienen que pensar...?"*) Si los chicos, en conjunto van enumerando: (*"que no se pierda el tesoro!", "no caer en las trampas!"*...) y se olvidan de algo, nosotros podemos recordárselo, para ayudarles en el momento de la organización. Y será un punto de partida para organizar nuestras intervenciones mientras los chicos juegan, para ayudarlos recordándoles algo que no hayan tenido en cuenta.

En este desafío agregamos dos variables (el transporte del tesoro y las trampas que dejaron los piratas) que exigen mayor anticipación: tienen que ponerse de acuerdo teniendo en cuenta las características de las distintas piedras, colocarlas de forma de sortear los obstáculos, ayudarse entre todos a pasar y no perder el tesoro.... Cuando nos dimos cuenta de esto, pudimos mirar con más atención a qué grupos le podíamos presentar este desafío (para estar seguros que, con las dificultades lógicas, van a poder resolverlo). Nos parece que un nivel de dificultad muy alto convierte en aburrida la mejor propuesta por ser inaccesible, por no poder tener éxito en la resolución...

Reflexión /Evaluación

Una vez que observamos cómo lo resolvieron, podemos hacer unas preguntas: por un lado sobre algún problema que se presentó (si lo hubo..., "¿qué hicieron cuándo....?", "¿pudieron mantener el tesoro y no perder nada por el camino...?". Cuando llegaron a la isla..., ¿le ayudaron a los compañeros que venían de los otros pantanos?, etc), y por otro lado para ver cómo capitalizan ellos la experiencia realizada, cómo explican, cómo fueron resolviendo los diferentes desafíos, de qué manera aprovecharon lo resuelto en el juego anterior para resolver éste.