

OTROS EJEMPLOS PARA ENSEÑAR “REPRESENTACIÓN GRÁFICA”.

PRIMERA LÍNEA DE TRABAJO:

QUE EMPIECEN A COMPRENDER LA RELACIÓN ENTRE EL ESPACIO REAL Y EL DIBUJO – REPRESENTACIÓN GRÁFICA- DE ESE ESPACIO.

NOMBRE DE LA PROPUESTA: Un camino para armar.

CONTENIDO: Representación gráfica de un recorrido armado con objetos.

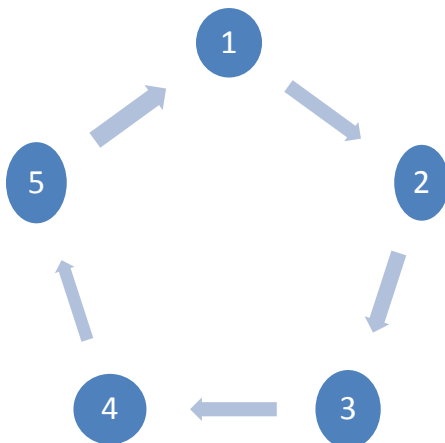
GRADOS: 1° ciclo (siempre pensando que hemos presentado diversas tareas que incluyan recorridos, y realizando un ajuste de la tarea si se trata de 1° grado).

ORGANIZACIÓN PREVIA DE LA TAREA:

Se les entrega a cada grupo de 3 niños, 1 hoja en la que hay un recorrido dibujado por el docente.

Y también los diversos objetos incluidos en el mismo (pueden ser aros, conos, sogas, formas de gomaeva, colchonetas, neumáticos, etc).

En el piso del patio dibujamos el espacio en el que van a armar sus caminos, como mostramos a continuación:



Hacemos este diseño porque observamos que integra mejor la tarea de cada grupo en una común, evita esa “observación de reojo” que hacen los chicos para ver “quién termina primero” (aun cuando nosotros nos esforzamos en presentarlos como no competitivo....)

CONSIGNAS

¿Ven este dibujo que hice en el piso? ¿Qué les parece que es? (la idea es que observen los números y la dirección de las flechas)

Ahora yo les voy a dar una hoja en la que hay dibujado un recorrido. A cada grupo le va a tocar armar en el patio, buscando los objetos necesarios, el mismo recorrido que tienen dibujado en la hoja...

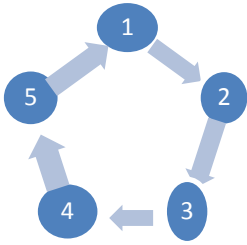
Pero..., ¡no lo van a hacer en cualquier lugar!

Fíjense bien que, en la hoja dice PRINCIPIO: N° ... y FIN: N° ...

GRUPO:

PRINCIPIO: N° 2 Y FIN: N° 3

ESTE ES EL DIBUJO QUE ESTÁ EN EL PATIO:



ESTE ES EL RECORRIDO QUE VAN A ARMAR:



Es interesante también presentar a cada grupo diferentes objetos, o diferentes recorridos con los mismos objetos, como para que, cuando recorran todos los tramos en forma continuada, tengan mayores desafíos.

¡Vamos a ver qué queda armado cuando todos terminen!

Cuando todos terminaron de armarlo:

- Miren cómo quedó!
- Ahora intercambian los planitos con otros grupos, para que observen si está reproducido fielmente en el piso. Si ven alguna diferencia se ayudan a corregirlo!
- Cada uno va a recorrer todos los tramos en forma continuada.

Aquí podemos decirle que cada uno puede inventar una forma que le guste. O agregamos alguna regla como, por ejemplo, "lo recorren como quieren pero no se puede pisar adentro de nada redondo (para introducir un detalle de atención en el recorrido). También cada niño o cada grupito inventa una forma y la enseña al resto..."

*La propuesta intenta **que los chicos comprendan que hay una relación entre el dibujo de un espacio y ese espacio en "tamaño natural"**. Esta tarea (u otra similar) nos parece que es de poca complejidad, es un punto de partida. En función de los aprendizajes previos de cada grado, probamos la siguiente secuencia:*

- presentar un recorrido ya dibujado por el docente (como el explicado anteriormente).*
- recorrer un camino armado por el docente y después, cada uno de los chicos lo dibuja. Al terminar comparan sus planitos y se ayudan a corregirlo.*
- Entregar los objetos y que cada uno invente un camino. Los grupos de 3 chicos prueban armar lo inventado por cada uno, para luego recorrerlo.*
- Enseñarles las "referencias": un código para comunicar (en el papel) qué hay que hacer en cada uno de los objetos organizados en un recorrido.*

SEGUNDA LÍNEA DE TRABAJO:

QUE EMPIECEN A IMAGINAR QUE SE PUEDE REPRESENTAR EL MOVIMIENTO

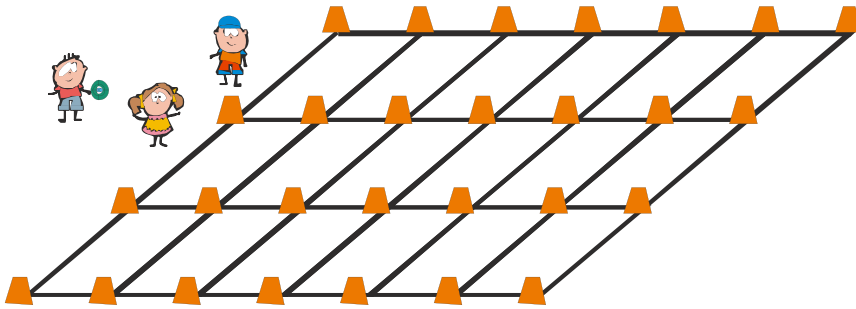
NOMBRE DE LA PROPUESTA: Cuadrícula de pases

Contenido: Anticipación de la trayectoria de los desplazamientos y su representación gráfica.

Grado: 3°-4°

ORGANIZACIÓN PREVIA DE LA TAREA:

Una cuadrícula marcada en el piso con tiza y conos, de 3 cuadrados de ancho por 6 de largo. Cada cuadrado mide aprox. 2m de lado.



Grupos de 3 ó 4 alumnos y una pelota.

Consignas:

- Vamos a ver si logran atravesar el campo dibujado haciéndose 10 pases, ni más ni menos: con el pase N° 1 entran al cuadrado y el que recibe el N° 10 tiene que estar afuera del mismo!
- Para recibir el pase tiene que estar en un cuadrado distinto, contiguo del que tiene la pelota.

Lo prueban una o 2 veces, y si vemos que pueden resolverlo, les proponemos:

- Van a probar otra vez, pero ahora sin hacer ningún pase para atrás...

Después de esta experiencia, podemos reunirlos y preguntarles:

- Cómo hicieron para llegar justo en 10 pases?
- Pensaron algo antes de empezar?

Le entregamos a cada niño una hoja con la réplica del dibujo que está en el patio:

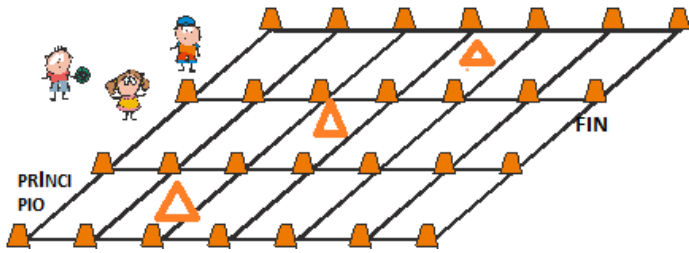
- Podrían dibujar el recorrido que hicieron?
- Ahora se reúnen los que jugaron juntos y comparan sus dibujos para ver si se acordaron del recorrido que hicieron/o de los cuadrados que utilizaron.

Para complejizar un poco más:

- Ahora van a marcar en un cuadrado el PRINCIPIO y en otro el FIN, y van a dibujar la trayectoria de los pases para que sean justo 10 entre uno y otro! Y luego lo prueban...

También le podemos proponer:

- Uno de los miembros del grupo va a marcar en el dibujo 3 cuadrados que no se pueden pisar..., ¡a ver por dónde se pasan la pelota para llegar a los 10 justo en el FIN! Luego en el patio, ponen un cono en cada cuadrado "prohibido"



TERCERA LÍNEA DE TRABAJO:
QUE EMPIECEN A UTILIZAR TÁCTICAMENTE EL ESPACIO DE JUEGO

NOMBRE DE LA PROPUESTA: ¿Dónde ubicamos los aros?

CONTENIDO: Organización del campo de juego: utilización táctica de los espacios en función de las reglas y de las habilidades que éste demanda.

GRADO: a partir de 3° grado

ORGANIZACIÓN PREVIA DE LA TAREA:

El campo de juego es un rectángulo de 8 x 6.
 Se utilizarán 5 aros y una pelota por rectángulo.
 Los chicos están divididos en grupos de a 5.

CONSIGNA:

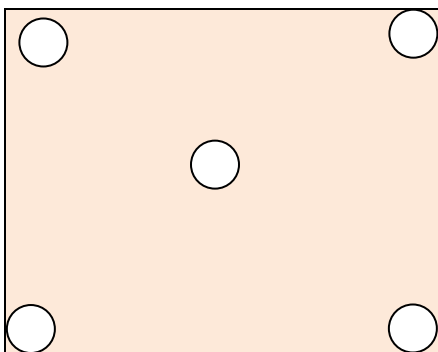
En el campo de juego hay dos grupos: uno de ellos tiene la pelota y los aros y su objetivo es quemar a la mayor cantidad de chicos del otro grupo. Éstos tendrán como objetivo que los quemen lo menos posible

El grupo que tiene los aros los va a ubicar dentro del campo, en los lugares que les parezcan mejores, y se paran dentro de ellos. Pasándose la pelota y tirando desde adentro de los aros, intentarán tocar a la mayor cantidad de chicos del otro grupo. Son los únicos que pueden ir a buscar la pelota si sale del campo, no se pueden mover los aros una vez comenzado el juego.
 Cada vez que tocan tienen un punto.

El otro grupo espera detrás de una de las líneas del campo. Al dar comienzo al juego tienen que ingresar al campo y permanecer en él durante 2 minutos tratando de no ser tocados por la pelota. Si salen del campo es punto para el equipo contrario.

Pasado el tiempo cambian los roles.

Todos los grupos lo resolvieron de esta manera:



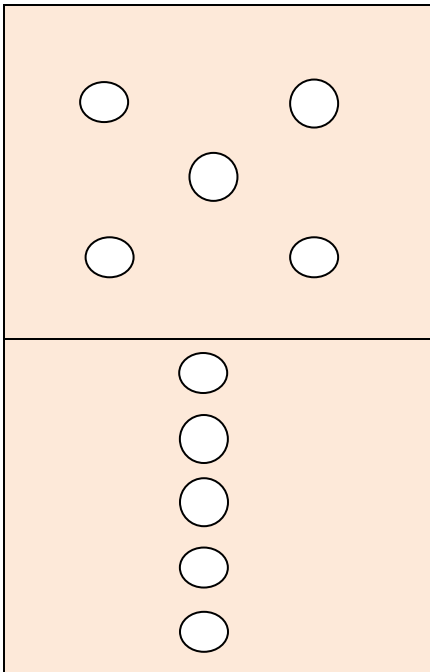
Una vez finalizado el juego la profesora les preguntó:

Teniendo en cuenta la cantidad de chicos que pudieron tocar..., ¿creen que habría alguna forma de poner los aros para poder superar esta cantidad?

- Todas respondieron que sí

Les propongo dibujar en estas hojas el campo y la distribución de los aros. Tienen 2 minutos para hacerlo por grupos y volvemos a jugar.

Estas fueron las dos formas como lo resolvieron en la segunda oportunidad.



Una vez finalizado el juego la profesora les preguntó:

-¿Hubo alguna ventaja con el cambio de distribución de los aros?

- Los pases eran más cortos y se nos escapaba menos la pelota.
- Pudimos tocar más chicas

-¿Y alguna desventaja?

- Al estar en línea tirábamos la pelota y la teníamos que ir a buscar muy lejos
- Al acercar los aros nos pasaban chicas por atrás y si les tirábamos no teníamos una compañera que la pudiera recibir.

Nos resultó interesante darnos cuenta que no había una solución "ideal", sino que las habilidades de los integrantes del grupo eran condicionantes de la distribución de los aros. Nos permitió dar lugar a las diferentes resoluciones, escuchando "más relajados" las razones con las que los chicos fundamentaban sus decisiones... (sin esperar que apareciera "la" forma correcta, sin desear que todos llegaran a las mismas conclusiones...).