

EJEMPLOS DE TAREAS PARA COMENZAR A ENSEÑAR A

JUGAR Y RESOLVER PROBLEMAS EN PEQUEÑO GRUPO



Nosotros queremos que aprendan a comunicarse, a organizarse, a ponerse de acuerdo...

- ♣ *Para su vida cotidiana (en el encuentro con otros ya sea en la escuela, con amigos en su casa o en el club, etc)*
- ♣ *Porque en el intercambio se enriquecen*
- ♣ *Para la vida democrática*
- ♣ *Para que cuando jueguen en grupos más numerosos la comunicación sea más fluida*
- ♣ *Para que cuando jueguen algún juego o deporte de oposición puedan pensar entre todos la distribución de roles, tácticas, correcciones al funcionamiento del equipo*



Por lo que estas pequeñas situaciones (que les presentamos)

y muchas otras que se nos van a ocurrir a todos los profes,

SON ALGO MÁS QUE UNA PARTE DE UNA SECUENCIA....



**PUEDEN HABILITAR A LOS CHICOS A CREER EN SU CAPACIDAD DE JUGAR
CON OTROS**

Sabiendo que son otros diferentes

Y todo lo que esto implica...

Nosotros les contamos algunas otras reflexiones que hemos realizado a partir de hacer estas experiencias en: ¿Enseñamos a resolver tareas en pequeños grupos?

Para la enseñanza de estos contenidos vamos a presentar tareas, muchas veces situaciones problemáticas en las que el pequeño grupo se encontrará frente a un "objetivo desafiante" a abordar.

Y la propuesta será que "busquen formas" de resolverlo en grupo..

SABRÁN QUÉ tienen que hacer (objetivo del juego o tarea)

pero no CÓMO tienen que hacerlo...

¿Cómo decidir qué tener en cuenta para presentar esa tarea?

¡Esa es nuestra búsqueda! Podemos darnos cuenta de algunos “ítems”:

- La edad y la experiencia previa en una cierta organización “independiente del docente”, en la que ellos tengan que tomar alguna/s decisión/es
- La cantidad de chicos que integran el grupo (si son pocos están más forzados a participar y son más fáciles los acuerdos)
- La complejidad del problema a resolver.
- La cantidad y diversidad de objetos a utilizar.

Y, ahora...,

¿cómo presentarla y participar en el desarrollo de la propuesta...?

Aquí nos dimos cuenta de dos cosas muy importantes:

- Cómo formulamos la consigna
- Cómo intervenimos mientras ellos juegan o realizan la tarea...

Si ustedes hacen click en lo subrayado, abren el vínculo con un desarrollo de esas ideas..

ALGUNOS EJEMPLOS:

JUGANDO AL BOWLING



Contenido:

- Iniciación en juegos en pequeños grupos: tríos.
- Organización en el juego por parte de ellos.

Descripción:

En grupos de tres chicos con 2 “bolos” (o algo que los reemplace tipo botella), una pelota y una tiza, deberán organizarse para jugar al “bowling”.

Consigna de presentación:

¿Alguien sabe jugar al bowling, o alguna vez lo jugó?

Entre dos o tres niños que sepan explicarán y mostrarán a todo el grupo cómo se juega.

Formamos los grupos y:

- A cada grupo le voy a dar dos bolos y una pelota (y una tiza para 1º)
- Van a elegir un lugar para jugar y ponerse de acuerdo en:

PARA 1º GRADO:

- Cómo van a hacer para tirar.
- Desde dónde van a tirar. Dibujar con tiza una línea en el piso.

PARA PREESCOLAR

- Ponerse de acuerdo cómo van a hacer para tirar.

Mientras realizan la tarea, iremos observando si es indispensable nuestra ayuda para que puedan continuar. Pasado un rato de juego, podemos preguntar cómo decidieron su forma de juego..., ¿cómo eligieron el lugar?, ¿tiraron todos?

ALGUNAS REPUESTAS DE PREESCOLAR:

-nos pusimos en fila, -Hicimos ta-te-ti, -Uno atrás de otro, -Uno al lado de otro, -"primero las damas", -Jugamos carreras y el que llegaba primero tiraba primero, segundo el segundo y tercero el tercero,



Según lo que haya sucedido, les proponemos que jueguen otra vez, y podemos darles más bolos y más pelotas, proponerles que cambien el lugar de la línea o, a preescolar, que la marquen ellos.

ARMAR RECORRIDOS



Contenido:

Acuerdos para resolver tareas en pequeños grupos

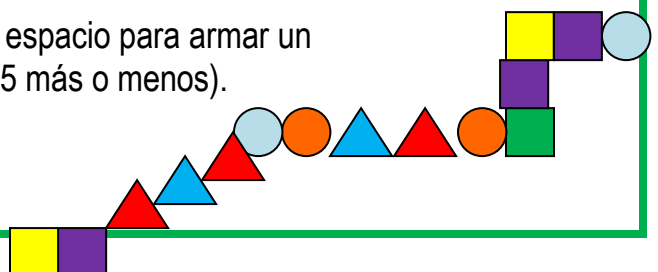
Ciclo: 1º (tercer grado)

Descripción

Se colocan en grupos de tres niños. Cada niño tendrá figuras geométricas de distinta forma (círculo, triángulo, cuadrado) que compartirá con el resto del grupo para poder armar un recorrido.

Consigna de presentación:

En grupos de tres niños, cada grupo va a buscar un espacio para armar un recorrido a su gusto con las figuras de goma eva (15 más o menos).



Luego inventarán una forma de recorrerlo, cuando las figuras se repiten deberán repetir el movimiento acordado previamente, por ejemplo:

▲ Salto en 1 pie

■ No pisar

Una vez probado y realizado por todos los integrantes del grupo nos juntamos e indagamos:

-¿Cómo decidieron armar el recorrido?

-¿Cómo se organizaron para decidir sobre los diferentes movimientos a realizar?

En un segundo momento se juntarán con otro grupo, para enseñarles el recorrido y aprender el otro, pero en esta oportunidad, cada grupo escribirá en un papel las "referencias": qué movimiento corresponde a cada forma, sin poderlo mostrar.

Los objetos son organizadores de la tarea común. De estas sencillas construcciones en plano, podemos pasar a proponer otras con variedad de objetos (que también impliquen otros desafíos motrices) y con grupos un poco más numerosos, lo que requiere otro tipo de acuerdos.

REFUGIOS



Contenido:

Resolución de problemas de participación conjunta

Ciclo: 1º

Descripción:

Se colocan en grupos de 5 niños. Con el material que disponen en el patio (un trozo de tela tipo mantel o sábana, sillas, bolsas de residuos, sogas, paredes, colchonetas) van a construir un refugio para ampararse de una tormenta

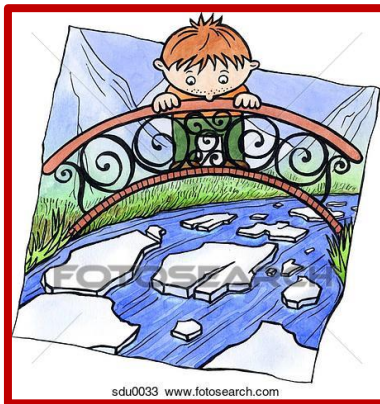
Consignas:

Están de campamento en un campo lejos de Buenos Aires. Decidieron salir a dar un paseo con el cuidador del lugar.

Luego de caminar un rato largo, el cuidador les advierte sobre una tormenta que se está acercando y el tiempo no alcanza para poder volver al camping. Si bien cree que es una tormenta que no durará mucho, necesitan armar un refugio para evitar mojarse. Tienen un tiempo de 10 minutos, para construir el refugio antes que se largue a llover. De manera que todo el grupo pueda guarecerse hasta que pase la tormenta. A continuación se les presentan los elementos que pueden ser utilizados para la construcción del refugio.

Es importante organizar el tiempo de la clase, de tal modo que los chicos, además de construir su refugio puedan jugar en él. Una vez que jugaron, o a lo sumo en la clase siguiente (si no hubiera tiempo en la misma), podemos intentar que evoquen y cuenten cómo lo hicieron, si tuvieron problemas para organizarse, cómo los resolvieron, con la idea de que se vayan dando cuenta que en las tareas grupales todos tienen participación, y que los inconvenientes no son “culpa de alguien”. En todos los casos, en nuestra experiencia, los chicos pidieron volver a “jugar a los refugios”, lo que brinda la oportunidad de que este análisis sea útil para ir organizando mejor la tarea.

LAS PIEDRAS EN EL RÍO



Contenido:

La organización grupal para resolver problemas de manera cooperativa.

Ciclo: 3° grado y segundo ciclo.

Descripción de la propuesta:

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

Consigna de presentación:

Nos encontramos en un bosque 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

Para avanzar pueden sacarlas para trasladarlas hacia la otra orilla, pero sin retroceder -es necesario que lleguen todos a la otra orilla. Si alguien se moja es necesario empezar de nuevo porque sólo superan el desafío si pasan todos

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?

¿CÓMO LLEGAMOS?



Contenido:

La organización grupal para jugar...

Ciclo: 2°

Descripción:

Organizados en pequeños grupos, proponemos a cada uno que se divida en dos, cada mitad ubicada detrás de una línea (que pueden estar separadas de 7 a 10 m entre sí)

Consigna de presentación:

“El desafío de hoy es tratar de acordar entre los integrantes del grupo la manera de resolver la siguiente tarea:

Utilizando las sillas, sin tocar el piso con los pies en el espacio que los separa, tienen que cambiarse de lugar...Tomen un tiempo para pensar juntos cómo lo hacen.

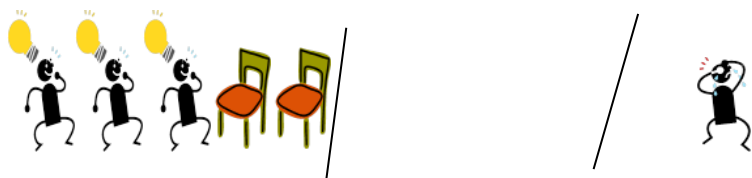


Reflexión:

Cómo lo resolvieron? ¿Pudieron acordar grupalmente la solución?...Muy bien! Sigamos entonces....

Consigna de presentación:

Teniendo en cuenta la manera en que cada grupo lo resolvió, vamos a complicar un poco más la tarea! El objetivo es igual al anterior, intercambiar los lugares, pero la ubicación inicial será la siguiente:



Piensen la solución que encontraron antes y descubran la diferencia!!!

Genios!!! Miren ahora esta ubicación inicial:



¿Cuál de las ideas que utilizaron en las propuestas anteriores pueden aprovechar en ésta????
Pueden hacer un gráfico, un dibujo o lo que les resulte mejor para que todos comprendan lo que van a hacer para resolverlo!

Una vez que lo resolvieron, se reúnen con otro grupo para intercambiar soluciones... Cada grupo prueba las del otro!

Para terminar, se juntan todos y sumando propuestas resuelvan a partir de esta posición inicial, con el objetivo de llegar todos al otro lado:



Reflexión Final:

Nosotros presentamos estas tareas para enseñar “la organización grupal para jugar”. Por lo tanto la idea de las preguntas que hacemos a los chicos tiene por objeto que se “den cuenta” de los procesos que los llevaron a resolver... Teniendo en cuenta lo que dicen, y lo que observamos, podemos ajustar nuestras preguntas y comentarios para ayudar a ese “darse cuenta”, como base para tenerlo disponible en otras situaciones que se les presenten. Por ejemplo:

- ¿Cómo fueron resolviendo las diferentes tareas?
- ¿Qué pasó cuando...(mencionar algo que observamos...)?
- ¿De qué manera aprovecharon lo resuelto en las primeras tareas para resolver la última?

