

# Un ejemplo cotidiano de la presencia de las matemáticas en Educación Infantil

**Título:** Un ejemplo cotidiano de la presencia de las matemáticas en Educación Infantil. **Target:** maestros/as de Educación Infantil. **Asignatura:** Lógica Matemática. **Autor:** Rosa María Herreros Gómez, Diplomada en Magisterio de Educación Infantil, Maestra de Educación Infantil.

Como ya es conocido, la educación matemática es fundamental para la formación integral del niño, ya que le proporciona los recursos necesarios para interpretar y organizar la realidad. Estas experiencias matemáticas están presentes en todo momento en su vida cotidiana, por ejemplo cuando aprende el número de años que tiene, cuando entran al colegio y se orientan para llegar al aula, y una vez en ella cuelgan sus mochilas en sus respectivas perchas, etc. Y son éstas experiencias previas, las que actuarán como base en la construcción de nuevos conocimientos.

En este sentido, con este documento pretendemos mostrar un ejemplo de situación dada en la vida del aula como es la formación de parejas para la realización de actividades previstas, como por ejemplo una excursión, una salida al aula de psicomotricidad que se encuentra al otro lado del colegio y que requiere una organización de los niños.... Con todo esto queremos dar a continuación unas pautas para convertir este momento en una situación lúdica que además de servirnos como estrategia metodológica en nuestra organización del aula como maestros, es un recurso para fomentar la interacción social de los alumnos, sin olvidarnos tampoco de que se trata de un recurso lógico matemático que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las estructuras de pensamiento del niño, que le permite organizar, ordenar, cuantificar, nombrar, medir y transformar la realidad.

## Desarrollo de estrategias

Como ya hemos mencionado este tipo de estrategias son un recurso para el docente a la hora de organizar el aula para cualquier actividad que sea necesario un previo emparejamiento. De esta manera los emparejamientos que surjan no serán siempre los mismos, por lo tanto se fomenta la interacción e integración entre todos los iguales.

Antes de realizar cualquiera de las actividades siguientes deberemos preparar el material para que todos los elementos que entren en juego queden emparejados.

En caso de no poseer el material nombrado a continuación, se podrá ajustar de acuerdo a los recursos con que contemos en nuestra aula. Estas estrategias son las que a continuación presentamos:

## ESTRATEGIAS POSICIONALES

- Pediremos a los niños que formen dos trenes (filas), procurando que ambos tengan los mismos miembros. Pondremos música para que los trenes circulen por la clase, y el profesor intentará

parar la música cuando ambos trenes estén en paralelo. A continuación se les pedirá que el primer pasajero de un tren le de la mano al primero del otro tren, y así sucesivamente, hasta que todos queden emparejados.

*Variantes:* en lugar de trenes, los niños pueden simular que son gusanos, serpientes...

- Otra fórmula más rápida sería utilizando la lista de los alumnos de clase. En la que el profesor decidirá el modo de emparejar a los alumnos, algunos ejemplos serían: el primero de la lista con el segundo, el tercero con el cuarto y así sucesivamente. También podemos recurrir a emparejar el primero con el último, el segundo con el penúltimo...

## ESTRATEGIAS DE ENCAJABLES

- Utilizando cubos que se dividen en dos mitades complementarias repartiremos a cada niño una parte del cubo, el objetivo será buscar aquel compañero que tenga la mitad que encaje con la del niño.
- También podemos ofrecerle a cada niño una pieza de un puzzle, o algún material similar, para que el niño busque al compañero que tiene la pieza que encaja con la suya.



## ESTRATEGIAS DE LONGITUD

- Proporcionaremos a los niños hilos o cintas de distinta longitud (siendo éstas iguales dos a dos). Cada niño tendrá que encontrar al compañero que tenga el hilo o la cinta exactamente de la misma longitud.

*Variantes:* también podemos utilizar, en caso de tenerlo en el aula, las Regletas de Cuisenaire.



## ESTRATEGIAS DE SIMETRÍA

- En este caso utilizaremos tarjetas de frutas que se dividan en dos de manera simétrica, es decir, cada tarjeta será una parte de la fruta. A continuación se repartirán todas las tarjetas a los alumnos y deberán buscar al compañero que tenga la otra mitad que complete su fruta.

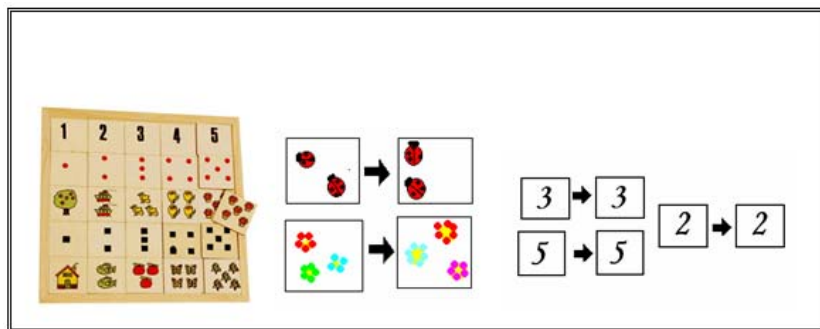
*Variantes:* utilizar tarjetas de animales, de flores, de personajes...



## ESTRATEGIAS DE CANTIDADES

- Daremos a los niños tarjetas con puntos. Cada tarjeta tendrá un número de puntos determinado. El niño tendrá que buscar al compañero que tenga la tarjeta con la misma cantidad de puntos que la suya.

*Variantes:* este mismo ejercicio se puede realizar con tarjetas con números, o sustituyendo a los puntos por animales, frutas...



## ESTRATEGIAS ATENDIENDO A DESCRIPTORES

- Utilizando tarjetas o dibujos de animales, repartiremos una a cada niño. El objetivo será que cada niño encuentre al compañero que tenga la misma imagen que la que aparece en su tarjeta.

- En este caso el emparejamiento lo haremos utilizando fichas de colores. Los colores serán diferentes dos a dos. Y se procederá siguiendo la misma dinámica que en los casos anteriores.

Como podemos observar trabajaremos el descriptor "color".



- Trabajando con figuras geométricas planas, las repartiremos entre los niños. Éstos tendrán que buscar el jugador que posea la misma figura geométrica.

“El hecho de trabajar con este tipo de descriptores por separado, ayudan a los niños a ir individualizando las propiedades de los objetos”

### ESTRATEGIAS ATENDIENDO AL AZAR

- Otra estrategia, que suele ser la más utilizada como procedimiento para emparejar los elementos de una misma colección, es el azar. Es decir que el profesor aleatoriamente diga el emparejamiento que deben realizar los alumnos. Esta manera desde nuestro punto de vista es menos razonada para los alumnos, es decir, el profesor por su propio criterio dice su manera de establecer las parejas y los alumnos quedan menos conformes que si por medio de un juego se establecen las parejas.
- Otra forma sería según el interés particular de los niños, es decir, el profesor lanza la consigna de que se emparejen y cada alumno lo hace de manera personal. Esta modo implica que se establezcan siempre las mismas parejas y no dan lugar a interacción entre distintos alumnos. Por lo tanto se debe evitar el abuso de este tipo de estrategia por parte del profesor. ●

#### Bibliografía

- MARÍA DOLORES SAÁ ROJO (2002): Las matemáticas de los cuentos y las canciones. . Madrid: Editorial EOS
- CHAMORRO, C. (Coord.) (2005): Didáctica de las matemáticas. Colección Didáctica Infantil. Madrid: Pearson/Prentice Hall.
- MIALARET, G.: Matemáticas: cómo se aprenden cómo se enseñan. Editorial Visor

## Motivating materials. Creating our own games

**Título:** Motivating materials. Creating our own games. **Target:** Profesorado de inglés. **Asigantura:** Inglés. **Autor:** Concepcion Franco Guirado, Licenciada en Filología Inglesa, Profesora en Educación Secundaria.

**W**hen teaching a foreign language probably one of the hardest parts of the job is how to motivate our students and how to involve them in a communicative situation. The choice of the right materials and resources is of vital importance within the overall framework of the teaching/learning process in order to achieve our target.

Although printed materials quite often constitute the majority of resources used in our lessons (worksheets, handouts, photocopies, adapted texts, dictionaries, etc.) there is also a wide range of materials that are usually more motivating for our students, such as audiovisuals, as the use of CDs or