

Establecimiento: Instituto de Enseñanza Superior “Prof. Manuel Marchetti”

Carrera: Profesorado de Educación Inicial

Nivel: SUPERIOR

Profesor: Ledesma Javier Matías

Unidad Curricular: EDI – JUGANDO CON LA MATEMATICA

Ciclo Lectivo: 2018

Turno: Noche

Curso: 2º Año

Hs. Cátedras: 2 (dos)



Contenidos:

Ejes	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
I Teoría de Juegos	Introducción a la teoría de Juegos. Conceptualización. Mediación y Variables estructurales. Juego centralizador. El Juego en el Jardín de Infantes. Clasificación: Tipos de Juegos. El Juego de construcción. El juego reglado. El Juego Matemático: Características y Funcionalidad.	<ul style="list-style-type: none">• Adaptar el juego, en toda su diversidad, a la resolución de problemas propios de la Matemática y fuera de ella, en base a los contenidos de los bloques que le corresponde trabajar.• Discutir en forma crítica las distintas situaciones didácticas a partir de la elección de juegos propuestos.• Proponer actividades Lúdicas y participar en forma directa como mediadores del juego.• Abstractar las características de los objetos y recursos para establecer inferencias respecto de lo que es y proyectar actividades lúdicas con los mismos.• Resolver trabajos prácticos grupales y /o individuales.	<ul style="list-style-type: none">• Confianza en sus posibilidades de proponer un juego, plantear y resolver problemas.• Respeto por el pensamiento y opinión ajena.• Valoración del intercambio de ideas como fuente de aprendizaje.• Valoración de las múltiples posibilidades que brinda el lenguaje matemático para modelizar situaciones de la vida diaria.
II Juego y Resolución de Problemas	Concepciones de aprendizaje. La resolución de problemas y el aprendizaje significativo. El juego como situación problemática-Diversidad Funcional. Planteo de un problema. Mediación, variables y organización de la clase. Secuencia didáctica y Planificación de juegos: Modelo-Geometría		
III Concepción Del Numero Natural	Los números para comparar: relaciones de equivalencia (tantos como) y de orden (mayor y menor que). Los números como memoria: registro de cantidades a través de marcas o números. Los números para ordenar: designar una posición (primera; segundo; etc.). Los números para calcular. Resolver situaciones en las que se modifiquen las cantidades a través de: agregar, quitar, sacar, perder, juntar o unir. También al completar, avanzar y retroceder, partir y repartir.		
IV Formas Geométricas y Topología - Exploración y construcción del Espacio	Cuerpos y Figuras Geométricas. Exploración de características y relaciones existentes. Medición de longitudes, capacidades y pesos. Situación en el Espacio: Topología. Trayecto, Caminos, Laberintos. Situaciones Lúdicas para comunicar posiciones y desplazamientos. Producción e interpretación de mensajes (verbales o gráficos) que indiquen: Relaciones espaciales entre objetos y personas; desplazamientos o trayectos utilizando diversos puntos de referencia. Juegos Topológicos: características principales.		

Establecimiento: Instituto de Enseñanza Superior “Prof. Manuel Marchetti”

Carrera: Profesorado de Educación Inicial

Nivel: SUPERIOR

Profesor: Ledesma Javier Matías

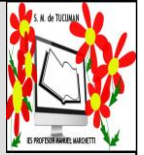
Unidad Curricular: EDI – JUGANDO CON LA MATEMATICA

Ciclo Lectivo: 2018

Turno: Noche

Curso: 2º Año

Hs. Cátedras: 2 (dos)



Estrategias metodológicas:

- Uso de las TIC como instrumento de formación (e-learning: enseñanza virtual – Grupo Virtual: EDI: Jugando con la Matemática).
- Dialogo dirigido, Ejemplificación y participación del alumno en actividades propuestas.
- Resolución de TP propuestos y análisis de los mismos.

Evaluación:

- **Condición de Alumno Regular:** Se observara y medirá en forma continua la participación del mismo, teniendo en cuenta el 80% de asistencia y la presentación de TP propuestos en tiempo y forma.
- **Evaluación Final:** Sera en forma Oral y/o Escrita; con la defensa opcional de un Eje Temático o Trabajo Monográfico aprobado.

Tiempo Probable:

- Ejes I – II : Marzo - Julio
- Ejes III – IV: Agosto - Noviembre

Bibliografía:

- DISEÑO CURRICULAR PARA ALUMNOS DE 3,4 Y 5 AÑOS – MINISTERIO DE EDUC. –DIRECCION DE EDUC. INICIAL GOB. DE TUCUMAN.
- NUCLEOS DE APRENDIZAJES PRIORITARIOS (NAP) – NIVEL INICIAL Vol. II, NUMEROS EN JUEGO – MINISTERIO DE EDUC. CIENCIA Y TECNOLOGIA – PRESIDENCIA DE LA NACION.
- DIDACTICA DE LA MATEMATICA EN EL NIVEL INICIAL, AUTOR: PROF. GRACIELA ALONSO - MINISTERIO DE EDUC. CIENCIA Y TECNOLOGIA – PROV. TIERRA DEL FUEGO.
- JUEGO Y EDUCACION INICIAL – MINISTERIO DE EDUC. – PRESIDENCIA DE LA NACION.
- EL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL – JUEGO Y ESPACIO – ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS (OEI) PARA LA EDUC, LA CIENCIA Y LA CULTURA. UNICEF.
- EL JUEGO COMO RECURSO PARA HCER MATEMATICA, EQUIPO MATEMATICA CeAPI – NEUQUEN 2015

Establecimiento: Instituto de Enseñanza Superior “Prof. Manuel Marchetti”

Carrera: Profesorado de Educación Inicial

Nivel: SUPERIOR

Profesor: Ledesma Javier Matías

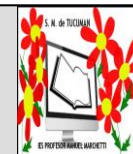
Unidad Curricular: EDI – JUGANDO CON LA MATEMATICA

Ciclo Lectivo: 2018

Turno: Noche

Curso: 2º Año

Hs. Cátedras: 2 (dos)



Objetivos generales:

- Entender y promover el desarrollo de la inteligencia del niño desde la concepción de *inteligencias múltiples* a partir del juego matemático.
- Percibir que la matemática forma parte del entorno cotidiano y que se la utiliza para comunicar las relaciones existentes entre las variables involucradas.
- Tomar conciencia que el niño debe lograr desarrollar competencias que tiendan al "manejo" de los números para nombrarlos, reconocerlos, representarlos, etc.
- Ayudar al alumno del Nivel Inicial, a vincular y establecer la conexión inevitable que existe entre el espacio físico que lo rodea, y el espacio conceptualizado de la Geometría.
- Proponer, como una de las estrategias de aprendizaje, situaciones-problema desde una perspectiva lúdica para lograr en el alumno afianzar de manera significativa, su estructura cognitiva con el mundo real.

Objetivos específicos:

- Desarrollar la Inteligencia lógico-matemática a partir del juego topológico entendiendo el mismo como un juego matemático integrador que permite el desarrollo de otras inteligencias tales como la Inteligencia corporal, espacial, intrapersonal e interpersonal.
- Asimilar que jugar con matemática, implica mucho más, que ser solo útil como herramienta o recurso didáctico para alcanzar objetivos propuestos en un plan de clases o secuencia didáctica.
- Recuperar, mediante el juego, los saberes matemáticos y los usos informales de estos saberes que los niños ya poseen al ingresar al Jardín.
- Diseñar y plantear problemas que impliquen un desafío cognitivo, a partir de una propuesta lúdica coherente.
- Advertir y reconocer, como buen mediador del juego, que es necesario dar a los niños la oportunidad de que busquen y seleccionen los caminos de resolución y decidan cómo usar materiales que están disponibles.
- Propiciar que los niños avancen en la expresión de sus ideas y en la explicación acerca de cómo resuelven los problemas.