

GUÍA DIDÁCTICA PROFESORADO. 1^{er} CICLO.

GEOMETRÍA

1) Justificación de la unidad

Uno de los objetivos fundamentales en las primeras etapas educativas, es conseguir que el alumno domine su entorno para poder aprender todo sobre el. Para ello, resulta indispensable que el niño sepa orientarse. Debe conocer a la perfección las nociones espaciales que le permiten situarse, atendiendo incluso a diferentes puntos de referencia. Es este hecho, un objetivo común a todas las áreas de aprendizaje: conseguir la plena autonomía personal para el alumno.

Desde el punto de vista más académico, la exploración del espacio a de ir parejo con la iniciación a la lectura/escritura, esencial en el primer ciclo. Recordemos que leemos de izquierda a derecha, que para dibujar, escribir o hacer cuentas, distribuimos el papel empleando conceptos de lateralidad, y desde luego, usamos los espacios para separar las palabras, etc.

En resumen, aprendemos a almacenar en un espacio en blanco, de forma organizada y mediante una serie de normas, todos nuestros valiosos y tempranos conocimientos. Todo un tesoro.

1.1 Objetivos generales del área y ciclo según LOCE y Real Decreto de Enseñanzas Comunes

- Localización elemental de objetos en el espacio. Reconocer formas geométricas y relaciones espaciales.
- Emplear adecuadamente el lenguaje matemático para identificar relaciones y conceptos aprendidos, comprender y nombrar otros nuevos.
- Representar e interpretar la información de datos procedentes de diferentes fuentes, de forma clara, precisa y ordenada.

1.2 Objetivos específicos de esta unidad

- Orientarse en el espacio y localizar objetos /personajes empleando los conceptos de delante/detrás; dentro/fuera/en el borde; arriba/abajo; derecha /izquierda; cerca /lejos; interior/exterior/alrededor.
- Distinguir entre dos posiciones diferentes atendiendo a los parámetros de temporalización, entorno u objeto.
- Identificar y expresar de forma verbal, escrita o mediante un gráfico/mapa la posición espacial.
- Reconocer y diferenciar claramente los diferentes conceptos espaciales usados correctamente junto con adverbios o artículos: más/menos; de/hacia/entre/para/por...
- Conocer los días de la semana.

2) Aprovechamiento de esta unidad

Antes del uso de este recurso hay que tener en cuenta una serie de aspectos tales como:

- Es conveniente sentar unas sólidas bases de comprensión y trabajo diario de la localización espacial en el niño, antes de dar el salto hacia la conceptualización de las mismas.
- La organización de la enseñanza formal en clase debe realizarse de manera que aproveche al máximo el conocimiento informal que posee el alumno. Para ello, se debe hacer constantes referencias a las localizaciones espaciales a las que el niño está habituado y conoce, como pueden ser, jugar a la rueda, colocarse en una fila, subirse a un banco etc. y aprovechar para afianzar en ellas, no solo en el aula, sino en el mismo lugar donde se producen.
- Hay que ayudar al niño a que sepa utilizar sus experiencias para describir localizaciones espaciales, de una forma que no solo se haga entender, sino que lo haga empleando la forma correcta.

Ejercicios previos al uso del recurso pueden ser:

- Manipulación de objetos de la clase o su entorno, indicándole al niño su posición.
- Juegos con sus compañeros sobre colocaciones en diferentes lugares o posiciones. Realización de actividades de psicomotricidad, donde se expongan situaciones de posiciones complejas, que obliguen al niño a tomar decisiones rápidas.
- Relatos de forma oral y pública de estas situaciones a sus compañeros.
- Escritura y expresión simbólica con dibujos/gráficos o mapas de las posiciones/localizaciones de cada una de las actividades realizadas en los apartados anteriores.

Contenidos

- Nociones espaciales: delante/detrás; dentro/fuera/en el borde; arriba/abajo; encima/debajo; delante /detrás; izquierda /derecha; cerca /lejos; interior/exterior/ alrededor.
- Formas comunes de colocación relacionadas con las nociones espaciales anteriores: cruz; fila; uno delante de otro; alternativamente; de frente; de espaldas; al lado contrario; en el medio; en el centro; Norte/Sur/Este/Oeste.

Criterios de Evaluación

- Reconocer la localización de un objeto o persona empleando los conceptos de delante/detrás; dentro-fuera; a la derecha de/a la izquierda de; arriba/abajo.
- Reconocer la localización de un objeto o persona empleando los conceptos cerca/lejos.
- Utilizar correctamente los conceptos de interior y exterior.

- Distinguir la localización espacial de los personajes, en comparación con otras posiciones con su el día anterior y posterior.
- Interés por conocer los días de la semana.

Metodología

- Trabajar nociones temporales en relación con las nociones espaciales.

Relacionar los días de la semana aplicando los conceptos: ayer, hoy y mañana. En el mismo día emplear los conceptos: por la mañana, por la tarde, al mediodía, de madrugada, por la noche...para reforzar nociones espaciales relacionadas con los temporales.

- Emplear adjetivos/artículos/adverbios junto con los conceptos, que permitan al alumno comprender todas las acepciones posibles.
- Simular situaciones cotidianas y ambientes conocidos para describir posiciones reales.
- Entender que los personajes/objetos pueden cambiar su localización espacial dentro de un mismo escenario, a través del tiempo.

Atención a la diversidad en el recurso

La utilización de este recurso didáctico facilita la atención particularizada de cada alumno, pudiendo por ejemplo, realizar la actividad de “los días de la semana” tan solo en aquellos alumnos que necesiten repasar esos contenidos, y obviarla para aquellos otros que no la necesiten. Esto hace que aquellos alumnos que asimilan/interpretan o relacionan conceptos de forma mucho más rápida, puedan de forma simultánea, realizar las fichas. Al trabajar en el mismo entorno de datos y situaciones, se intenta que los alumnos no tengan la sensación de hacer trabajo extra por ser más hábiles, sino, sencillamente, de realizar un trabajo diferente.

Las actividades que muestran aleatoriedad están pensadas para que se puedan repetir tantas veces como se estime necesario, sin causar en el alumno la sensación monótona que se tiene al emplear los mismos datos una y otra vez, hasta conseguir el resultado adecuado.

Evaluación de la Actividad

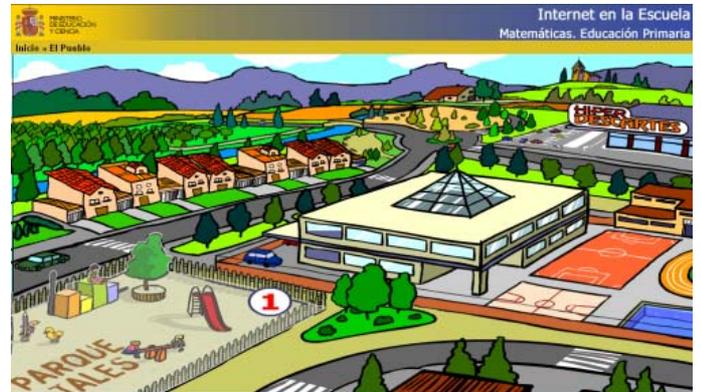
Este recurso proporciona como evaluación una relación de aciertos y errores que ha tenido el alumno (o varios alumnos en caso de trabajar en grupos) en el desarrollo de la misma. Además puede utilizarse las diferentes fichas presentadas en la sección de problemas, que pueden ser empleadas para conocer el grado de asimilación de los contenidos por parte del alumno.

Estas fichas son imprimibles de forma individual, están numeradas y disponen de un lugar para que cada alumno identifique su trabajo. Todos los ejercicios se desarrollan en el parque, con lo que se pretende familiarizar al alumno con elementos que le son cotidianos y tratar de mostrarle el inmenso abanico de posibilidades que se pueden dar en el mismo entorno. Así mismo, se aconseja que el profesor/a utilice estos documentos

con las variables que crea oportunas o los tome como modelo para crear sus propias actividades relacionadas con este tema y ampliar su catálogo de recursos.

3) Funcionamiento de la unidad

Entramos en la parte de la Aplicación destinada al alumnado y nos aparecen los distintos mundos. Elegimos el del Primer Ciclo (Parque Tales).



Una vez en el Parque Tales, nos movemos hasta donde aparece la figura de una niña saludando en el tobogán. Se podrá leer “Controla tus espacios”. Hacemos clic.



Entramos en una pantalla donde podemos ver a los niños de la pandilla en primer plano. Cada uno nos dará acceso a una actividad:



Descripción de las actividades para el recurso

Pasamos a describir cada una de las actividades del recurso en línea (Internet en la escuela). Estas actividades no han de elegirse de forma lineal, se puede optar por cualquiera del menú.



- **Matías_Actividad “Estoy aquí”:** Los personajes están situados en diferentes lugares del parque. Al pasar el ratón por encima, nos describirán con sus propias voces su localización individual. También será visible un “bocadillo” de diálogo con el texto de la locución.



- **Isa_Actividad “Sitúanos”:** Se muestra el parque vacío, esta vez con un paisaje invernal. En la parte inferior aparecen los personajes acompañados de la descripción del lugar donde deben colocarse. Haciendo clic y arrastrando cada personaje, debemos situarlos en los lugares correctos. Escucharemos también una voz del locutor que describe esa situación.

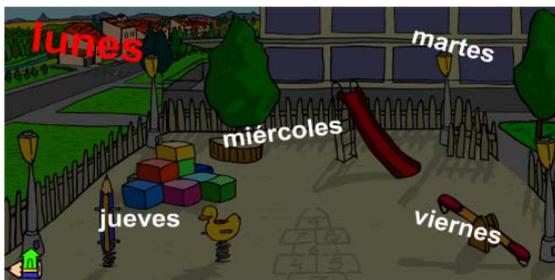


Como ayuda, las zonas donde han de colocarse los personajes (zonas calientes) aparecen de forma intermitente delimitadas por círculos rojos.

Se permite colocar a los personajes en lugares incorrectos. Cuando se colocan todos, aparece un botón de comprobación de resultados. Si hay fallos, se cuenta y se deben de recolocar las veces que sean necesarias, hasta conseguir realizar la actividad con éxito. Entonces se permitirá pasar a la siguiente actividad y acceder a la pantalla de evaluación.

- **Enma_Actividad “Durante la semana”:** Se muestra una pantalla intermedia dándonos paso a las diferentes localizaciones de los personajes a lo largo de los días de la semana. En cada día, podemos escuchar y leer a través de las voces y diálogos de los personajes, sus diferentes posiciones en lugares del parque.

Esta actividad trabaja conceptos de “temporalidad” unidos a los espaciales. Se intenta que el alumno comprenda que las posiciones espaciales pueden variar con el tiempo. Sirve también para compararlas.



- **Tomás_Actividad “¿Quién nos mira?”:** El parque está lleno de personajes repetidos de los cinco niños, colocados en cuatro posiciones: mirando de frente, de espalda, mirando al lado derecho, mirando al lado izquierdo. Cada vez que entremos a esta actividad, estarán colocados de forma diferente. Siempre habrá “exclusivamente cinco personajes que nos miran de frente”. La actividad consiste en seleccionar con un clic a los personajes que no respondan a esta posición, de manera que al hacerlo desaparecen del parque.
 - Si nos equivocamos, el locutor nos lo comunica y se contabiliza un fallo.
 - Si acertamos, el locutor nos lo comunica y se contabiliza un acierto, así como el personaje desaparece del escenario.

Cuando se consigue dejar solo a los cinco personajes, aparece un botón que nos permite ir a la evaluación o la pantalla siguiente.

- Si tenemos más de cinco fallos, automáticamente aparece una pantalla de repasar donde nos obliga a empezar de nuevo la actividad.



- **Cima_Actividad “Rellenando espacios”:** Se muestra el parque con los niños en plena actividad lúdica. En la parte inferior de la pantalla se puede leer una crónica incompleta de lo que sucedió ese día. Haciendo clic encima del icono de cada personaje, el locutor nos narra de forma incompleta que hacía cada personaje. Las palabras que faltan para completar los sucesos están disponibles en la parte izquierda de la pantalla. Haciendo clic y arrastrándolas, se deben colocar encima de las líneas que inicialmente ocupan sus posiciones. Así se completan las frases.

- Si nos equivocamos, el locutor nos lo comunica, no nos deja colocar la palabra (que vuelve a su lugar en la parte izquierda) y además se contabiliza un fallo.
- Si acertamos, el locutor nos lo comunica y contabiliza un acierto.

Cuando tengamos colocadas todas las palabras, aparece un botón que permite ir a la evaluación o a la actividad siguiente.

