

CONBAT+



CONTENT BASED TEACHING ConBaT+ Contar hasta diez

For the Teacher

Sofie JONCKHEERE

1/26/2011



CONTAR HASTA DIEZ

TABLE OF CONTENTS

Introductory Information	3
1. Enseñar a contar.....	4
2. Jugar con los números: matemática	6
3. Jugar con los números: educación física	7
4. Jugar con los números: educación física	9
5. Jugar con los números: educación física	10
6. Jugar con los números: música	12



INTRODUCTORY INFORMATION

Sofie JONCKHEERE

sofie.jonckheere@foyer.be

Regionaal Integratiecentrum Foyer, Belgium

GRUPO A QUIÉN VA DIRIGIDO:

6 – 12

AREAS:

- Matemáticas
- Educación física
- Música

OBJETIVOS:

- Mejorar los conocimientos de la lengua castellana mediante la utilización de la misma en un contexto de aprendizaje de matemática.
- Valorar otras lenguas y otras culturas distintas a las propias.
- Familiarizarse con el multilingüismo y con la diversidad de lenguas como características de la propia clase, de la escuela y de la sociedad.
- Controlar y corregir el propio proceso de aprendizaje.

COMPETENCIAS CLAVE:

COMUNICACION EN LENGUAS:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas

APRENDER A APRENDER:

- Aprender a trabajar con diferentes fuentes de información

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS:

- Respetar y valorar las diferentes formas de expresarse
- Colaborar con otros sin hacer una distinción entre distintas familias, sexo u origen étnico

TEMPORIZACION GLOBAL DE LAS ACTIVIDADES:

3 horas



1. ENSEÑAR A CONTAR



Notas para el profesor: Los alumnos forman parejas con alguien que no habla la misma lengua. Entre ellos se enseñan a contar hasta diez en su lengua materna. Si todos los niños hablan la misma lengua, cada pareja escoge una lengua de la tabla en la ficha para el alumno 1 y tratan de aprenderlo de memoria. Cuando todos los alumnos sepan contar hasta diez en por lo menos una nueva lengua, se juntan los resultados en la pizarra, tal como están en la tabla.

Temporización: 30'

Agrupación: 

Contenido:

- Valorar la matemática como dimensión de la creatividad humana

Lenguas:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas

Ficha nº 1:

	neerlandés	español	eslovaco	griego	turco	húngaro	portugués	polaco	sueco
1	een	uno	ena	ένα	bir	egy	um	jeden	en
2	twee	dos	dva	δύο	iki	kettő	dois	dwa	två
3	drie	tres	tri	τρία	üç	három	três	trzy	tre
4	vier	cuatro	shtiri	τέσσερα	dört	négy	quatro	cztery	fyra
5	vijf	cinco	pet	πέντε	beş	öt	cinco	Pięć	fem
6	zes	seis	shest	έξι	altı	hat	seis	sześć	sex



CONTAR HASTA DIEZ

7	zeven	siete	sedem	eftá	yedi	hét	sete	siedem	sju
8	acht	ocho	osem	oxtó	sekiz	nyolc	oito	osiem	åtta
9	negen	nueve	devet	ennéa	dokuz	kilenc	nove	dziewięć	nio
10	tien	diez	deset	dhéka	on	tíz	dez	dziesięć	tio

Evaluación:

Cuando todos los alumnos sepan contar hasta diez en por lo menos una nueva lengua que puede aparecer o no en la tabla, se escriben todas las lenguas en la pizarra, tal como están en la tabla.



2. JUGAR CON LOS NÚMEROS: MATEMÁTICA



Notas para el profesor:

Un alumno dicta al otro un ejercicio básico de sumar, restar, multiplicar o dividir y éste lo escribe en números. Luego, se intercambian los roles. Para las operaciones matemáticas (sumar, restar, multiplicar y dividir) los alumnos usarán el español. Los números los toman de cualquier lengua de la tabla o de la pizarra. El resultado no puede dar más de diez.

El profesor escribe los ejemplos siguientes en la pizarra para que los alumnos sepan verbalizar las operaciones matemáticas en español:

- Alumno 1 dice: “tészera más dois es szeć”

Alumno 2 escribe: $4 + 2 = 6$

- Alumno 2 dice: “acht menos jeden es yedi”

Alumno 1 escribe: $8 - 1 = 7$

- Alumno 1 dice: “två multiplicado por öt es diez”

Alumno 2 escribe: $2 \times 5 = 10$

- Alumno 2 dice: dziewięć dividido por három es drie”

Alumno 1 escribe: $9 : 3 = 3$

Temporización: 30'

Agrupación: 

Contenido:

- Valorar la matemática como dimensión de la creatividad humana
- Conocer los conceptos de sumar, restar, multiplicar y dividir

Lenguas:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas

Evaluación:

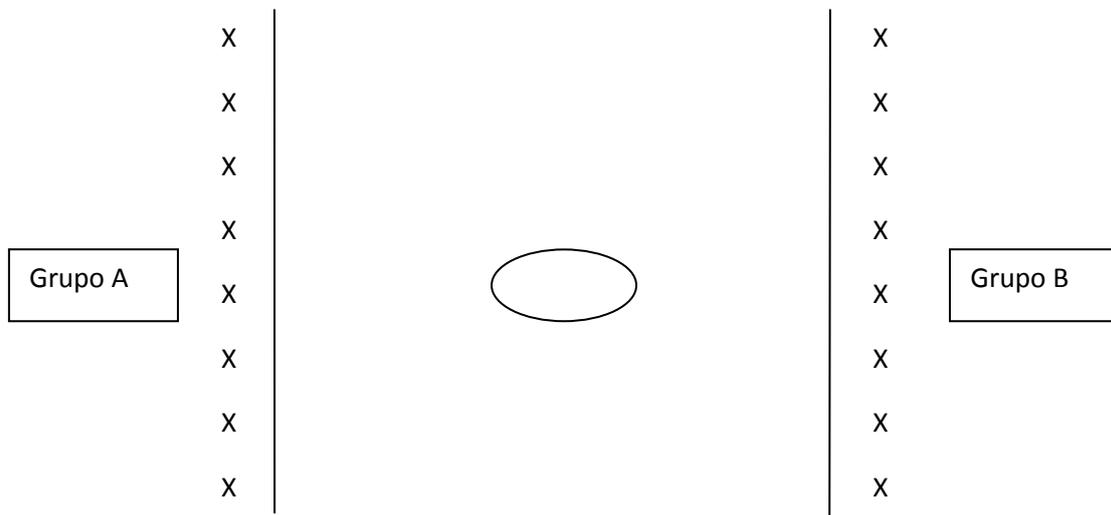
- Los alumnos se corrigen entre ellos



3. JUGAR CON LOS NÚMEROS: EDUCACIÓN FÍSICA



Notas para el profesor: En el gimnasio o en el patio, los alumnos forman dos grupos. En cada grupo se ponen uno al lado del otro detrás de las dos líneas paralelas, tal como en el dibujo siguiente:



Entre las dos líneas, en el medio, hay un objeto (una lata, un pañuelo,...) Los alumnos reciben un número del 1 al 10. Los números del 1 al 10 en los idiomas utilizados en la primera hoja de trabajo están en una pizarra o los alumnos los tienen en una cartulina. El profesor dice dos números en cualquier idioma. Los alumnos que representan estos números corren hacia el centro y tratan de coger el objeto sin ser tocados por los alumnos que tienen los mismos números en el otro grupo. Cuando el alumno consigue llevar el objeto a su equipo, este grupo gana un punto. Si un alumno se equivoca de número el grupo pierde el punto. El profesor puede decir al mismo tiempo 3 o más números.

Temporización: 30'

Materiales de apoyo: pizarra (o flipchart) con los números en los diferentes idiomas de la hoja de trabajo 1 o cartulinas con los mismos números.

Agrupación:

Contenido:



- Estimular las habilidades de movimiento
- Aprender a jugar de una forma táctica
- Aceptar las reglas del juego y las sanciones al infringirlas
- Saber jugar en grupo

Lenguas:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas



4. JUGAR CON LOS NÚMEROS: EDUCACIÓN FÍSICA



Notas para el profesor:

Se juega en el gimnasio, en el patio o en un parque. Antes de empezar el juego los alumnos se ponen de acuerdo en qué idioma de la hoja de trabajo 1 van a jugar. 2/3 de los alumnos se van a esconder y 1/3 se queda en su base defendiéndola. Los alumnos que se van a esconder llevan escrito un número del 1 al 10 en su frente. Los alumnos de la base cuentan hasta 10 en el idioma acordado mientras los demás se van a esconder. Cuando terminan de contar, los alumnos escondidos intentan acercarse a la base. Los alumnos de la base van a buscarlos. Si los ven, tienen que intentar leer el número que el alumno lleva en la frente. Este no lo puede ocultar con la mano pero puede caminar hacia atrás o dar la espalda o bajar la cabeza para que no lo puedan leer. Si logra llegar a la base sin que vean su número, el grupo gana un punto. En cambio, si los alumnos de la base descubren el número, tienen que decirlo en el idioma acordado y este alumno está eliminado. Se cuentan los puntos acumulados y luego se intercambian los roles: los de la base se esconden y los que estaban escondidos ahora defienden la base. Escogen otro idioma y empiezan a jugar nuevamente.

El vencedor es el grupo que obtuvo más puntos.

Temporización: 30'

Materiales de apoyo:

pizarra (o flipchart) con los números en los diferentes idiomas de la hoja de trabajo 1 o cartulinas con los mismos.

Agrupación: 

Contenido:

- Estimular las habilidades de movimiento
- Aprender a jugar de una forma táctica
- Aceptar las reglas del juego y las sanciones al infringirlas
- Saber jugar en grupo

Lenguas:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas



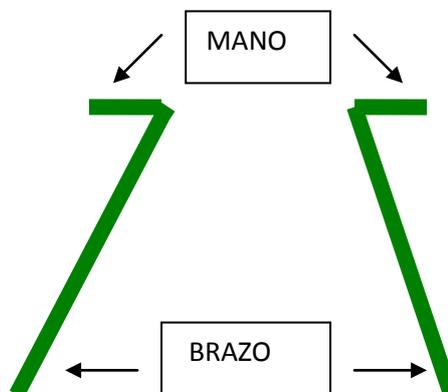
5. JUGAR CON LOS NÚMEROS: EDUCACIÓN FÍSICA



Notas para el profesor:

Toda la clase forma un círculo. Un alumno empieza a contar. Dice el número 1 en cualquier idioma de la hoja de trabajo 1. El alumno que está a su derecha dice el número 2 en el mismo idioma. Así siguen hasta el número 7. El alumno al cual le toca el número 7, dice el número 7 en el mismo idioma y levanta el brazo. Su brazo forma el número 7 indicando con la mano si después le toca al alumno que está a su derecha o al de su izquierda (ver el dibujo aquí abajo). Si la mano indica el lado derecho, el alumno que está a su derecha dice el número 8 en el mismo idioma. Si la mano indica el lado izquierdo, el alumno que está a su izquierda dice el número 8 en el mismo idioma y se sigue contando hasta 10. Luego, empiezan de nuevo con el número 1.

El alumno que se equivoca, está eliminado.



Si los alumnos conocen bien el juego pueden aplicar otras reglas para hacerlo más difícil. Por ejemplo:

- Cada vez que el grupo llega al número 3, este alumno puede cambiar el idioma y todo el grupo sigue contando en el nuevo idioma. El alumno que se equivoca, está eliminado.
- Cuando le toca el turno al número 5 el niño da un salto sin decir el número y pasa el turno al número 6. El alumno que se equivoca, está eliminado.
- ...
- El último alumno que queda, es el vencedor.

Temporización: 30'



Materiales de apoyo: pizarra (o flipchart) con los números en los diferentes idiomas de la hoja de trabajo 1 o cartulinas con los mismos.

Agrupación: 

Contenido:

- Estimular las habilidades de movimiento
- Aprender a jugar de una forma táctica
- Aceptar las reglas del juego y las sanciones al infringirlas
- Saber jugar en grupo

Lenguas:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas



6. JUGAR CON LOS NÚMEROS: MÚSICA



Notas para el profesor: El profesor pregunta si algún alumno conoce una canción en la que aparecen números, que no sea en la lengua de la escuela. Si hay alumnos que conocen una canción pueden enseñarla a los otros. En caso de no tener ningún alumno que puede enseñar una canción a los otros, el profesor puede usar algunas canciones de la ficha 1 para contarlas o bien leerlas como poesías. Se pueden cantar o leer varias veces cambiando cada vez de lengua cuando cantamos o leemos los números.

Temporización: 30'

Materiales de apoyo: pizarra con los números en los diferentes idiomas de la hoja de trabajo 1 o cartulinas con los mismos.

Agrupación: 

Contenido:

- Disfrutar del hecho de poderse expresar por medio de la música
- Escuchar y experimentar la música
- Estar abierto a, respetar y valorar la música de otros países y de otras culturas

Lenguas:

- Ser capaz de utilizar la lengua castellana oral y escrita de manera interactiva
- Valorar el uso de diferentes lenguas

Ficha nº 1:

Ejemplos de canciones:

  En neerlandés  

Een, twee, drie, vier

(uno, dos tres, cuatro)

Hoedje van, hoedje van,

(sombbrero de, sombrero de)

Een, twee, drie, vier

(uno, dos tres, cuatro)

Hoedje van papier

(sombbrero de papel)



Heb je dan geen hoedje meer?

(¿Ya no tienes el sombrero?)

Maak er een van bordpapier!

(¡Haz uno de papel!)

Een, twee, drie, vier

(uno, dos tres, cuatro)

Hoedje van papier.

(sombrero de papel)

En als dat hoedje dan niet past,
sombrero)

(Y si ya no te queda bien ese

Zet ik het in een glazen kast,

(lo pongo en un armario de vidrio)

Een, twee, drie, vier

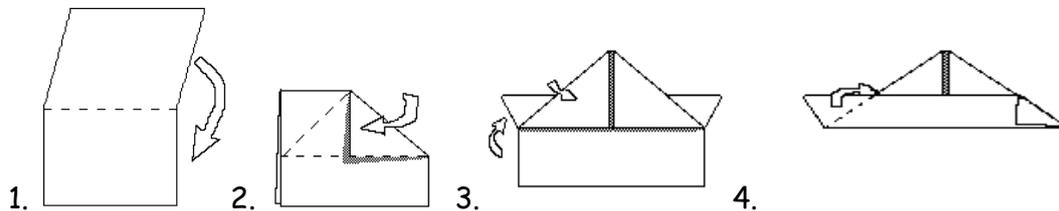
(uno, dos tres, cuatro)

Hoedje van papier.

(sombrero de papel)

Luego podéis hacer un sombrero de papel:

(fuente: <http://kids.flevoland.to/knutselen/origami.shtml>)



🎵 En alemán 🎵

(Fuente: <http://ingeb.org/Lieder/meinhuth.html>)

Mein Hut, der hat **drei** Ecken,
Drei Ecken hat mein Hut.
Und hätt' er nicht **drei** Ecken,
So wär's auch nicht mein Hut.

(Mi sombrero tiene 3 ángulos)
(3 ángulos tiene mi sombrero)
(Y si no tuviera 3 ángulos)
(no sería mi sombrero)

🎵 En inglés 🎵

(Fuente: <http://ingeb.org/Lieder/meinhuth.html>)



Baa, baa, black sheep,

(Mee, mee, oveja negra)

Have you any wool?

(¿Tienes lana?)

Yes, marry, have I,

(Sí tengo María)

Three bags full:

(3 bolsas enteras)

One for my master,

(¡1 para mi dueño)

And one for my dame,

(1 para mi dueña)

And one for the little boy

(y 1 para el chiquito)

That lives in the lane!

(que vive en el callejón!)

En portugués

(Fuente: <http://ingeb.org/Lieder/meinhuth.html>)

O meu chapéu tem **três** bicos

(Mi sombrero tiene 3 ángulos)

Tem **três** bicos o meu chapéu

(3 ángulos tiene mi sombrero)

Se não tivesse **três** bicos

(Y si no tuviera 3 ángulos)

Não seria o meu chapéu

(no sería mi sombrero)

En sueco

(Fuente: <http://ingeb.org/Lieder/meinhuth.html>)

Min hatt, den har **tre** kanter

(Mi sombrero tiene 3 ángulos)

Tre kanter har min hatt

(3 ángulos tiene mi sombrero)

Och har den ej **tre** kanter

(Y si no tuviera 3 ángulos)

Så är det ej min hatt.

(no sería mi sombrero)

En francés

(Fuente: <http://www.laukart.de/multisite/songbook/french.php>)

un, deux, trois,

(1, 2, 3)

nous irons au bois,

(vamos al bosque)

quatre, cinq, six

(4, 5, 6)



cueillir des cerises,
sept, huit, neuf,
dans mon panier neuf,
dix, onze, douze,
elles seront toutes rouges!

*(a recolectar cerezas)
(7, 8, 9)
(en mi cesta nueva)
(10, 11, 12)
(¡estarán muy rojas!)*

En italiano

(Fuente : <http://www.laukart.de/multisite/songbook/italian.php>)

Un elefante si dondolava
sopra il filo di una ragnatela
E trovando la cosa interessante
Andò a chiamare un altro elefante

*(1 elefante se columpiaba)
(sobre la tela de una araña)
(le parecía tan interesante)
(fue a buscar otro elefante)*

Due elefanti si dondolavano
sopra il filo di una ragnatela
E trovando la cosa interessante..
Andarono a chiamare un altro elefante

*(2 elefantes se columpiaban)
(sobre la tela de una araña)
(les parecía tan interesante)
(fueron a buscar otro elefante)*

Tre elefanti si dondolavano

(3 elefantes se columpiaban)

...

...

En español

(Fuente: Hebe Almeida de Gargiulo, *Folklore para Jugar*, Editorial Plus Ultra-Argentina)

Yo tenía **diez** perritos

Uno se murió en la nieve,

No me quedan más que **nueve**.

Yo tenía **nueve** perritos

Uno se comió un bizcocho,

No me quedan más que **ocho**.

Yo tenía **ocho** perritos

Uno se metió en un brete,



No me quedan más que **siete**.

Yo tenía **siete** perritos

Uno ya no lo veréis,

No me quedan más que **seis**.

Yo tenía **seis** perritos

Uno se murió de un brinco,

No me quedan más que **cinco**.

Yo tenía **cinco** perritos

Uno se lo llevó un gato,

No me quedan más que **cuatro**.

Yo tenía **cuatro** perritos

Uno se volvió al revés,

No me quedan más que **tres**.

Yo tenía **tres** perritos

Uno se murió de tos,

No me quedan más que **dos**.

Yo tenía **dos** perritos

Uno se lo llevó Bruno,

No me queda más que **uno**.

Yo tenía un perrito

Y se me cayó del cerro

Ya no me quedan más perros.

Evaluación de todos los juegos:

- ¿Conoces más juegos con números?
- ¿Te han gustado las actividades? ¿Cuáles sí? ¿Cuáles no? ¿Por qué?
- ¿Crees que ha mejorado tu español? ¿En qué sentido? ¿Por qué sí o por qué no?



- ¿Crees que han mejorado tus competencias lingüísticas en general? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Te gustaría aprender otras lenguas?
- Haciendo actividades en las cuales se utilizan otras lenguas ¿has cambiado la imagen que tenías con respecto a estas lenguas y las personas que las hablan? ¿En qué sentido? ¿Por qué sí o por qué no?

¿Te gustaría que este sistema de enseñanza se aplicara en todo el currículo? ¿Por qué sí o por qué no?