



Nivel Medio

Experiencia: “¿Rueda o no rueda?”

Este juego invita a la búsqueda y experimentación con objetos cotidianos, buscando comprender a través de la exploración por qué algunos ruedan y otros no. Se trabaja con figuras 3D (con volumen), algunas curvas y otras planas, para que niños y niñas vayan descubriendo las características que las hacen rodar o no rodar. Al ser un juego de exploración se puede trabajar de manera autónoma, permitiendo trabajar la independencia de los niños y niñas.

¿Qué aprenden los niños y las niñas?

- A observar y comprobar teorías: por qué algunos objetos ruedan, por qué algunos ruedan más rápido, etc.
- A utilizar palabras nuevas: cilindro, figuras planas, rodar, deslizar, entre otras.
- A cambiar las condiciones del juego: cambiando la inclinación de la rampla cambia la velocidad con que se desplazan los objetos.
- A investigar qué otros objetos le sirven para el juego de rodar.
- A jugar y explorar de manera autónoma.

Materiales:

- Pelotas de distintos tamaños o elementos con forma de esfera (por ejemplo, manzana).
- Envase cilíndrico.
- Cilindros de papel confort.
- Botellas de jugo o bebida.
- Envase o caja con varios lados: prisma con base triangular y/o cuadrada.
- Algún objeto plano.
- Otros objetos que escoja el niño o niña que crea que puedan rodar.
- Pedazo de madera, tabla de planchar o alguna superficie que permita hacer de rampla o pendiente.
- Manta.

Descripción de la experiencia

Antes del juego, despeja el espacio y ordena los materiales escogidos junto a la rampla que van a utilizar. Si es necesario, ubica la rampla sobre una manta para que no se caiga. Para comenzar, invita al niño o niña a jugar y pregúntale qué podrían hacer con todos estos objetos y la rampla; déjalo explorar y jugar libremente. Luego de unos minutos, pregúntale:



Nivel Medio

¿Cuál de estos objetos rueda sobre la rampla? ¿Por qué este rueda y este no? ¿Qué pasa si cambiamos la inclinación de la rampla? ¿Cómo puedo poner la rampla para que el objeto ruede más rápido? Luego de explorar, invítalo a buscar nuevos objetos para descubrir cuáles ruedan y cuáles no.

Vínculo entre esta experiencia y las Bases Curriculares de Educación Parvularia

Este juego permite desarrollar distintas habilidades matemáticas, las que progresivamente van favoreciendo el desarrollo del pensamiento matemático. Estas son:

- **Seleccionar y clasificar** objetos que ruedan y objetos que no ruedan.
- **Conocer y utilizar lenguaje matemático:** cuál rueda “más o menos”, “mucho o poco”, etc.
- **Formular teorías o hipótesis**, junto al adulto, respecto a por qué determinados objetos ruedan y otros no.
- **Resolver problemas** al plantear por qué algunos ruedan y otros no.