

### 3.- Situaciones lúdicas (Juegos y pasatiempos)

- intervienen **reglas, turnos de juego, desenlace, intercambio** de información y otros **aspectos socializadores** (colaboración, puntos de vista etc.);
- deben ser susceptibles de **control didáctico** (que se pueda apreciar la evolución y los resultados sin una excesiva atención individualizada); el juego individual privado, a excepción de aquéllos en los que se puede ver el resultado (puzzles, encajes, construcción, pasatiempos escritos, etc.), suele escapar a dicho control;
- deben ser actividades **“normales”** en la clase de matemáticas, procurando evitar que se conviertan en actividades rutinarias; es necesario respetar y favorecer el carácter lúdico natural de este tipo de actividades.

#### preparación previa a la intervención

- el juego de grupo requiere, entre otras cosas, que las reglas sean claras y que finalice dentro de un tiempo prudencial (hay que estimar la duración);
- los juegos "tradicionales" (cartas, parchís, etc.) y sus variaciones pueden ser útiles para la comprensión y el dominio de conocimientos y destrezas matemáticas;
- los contenidos matemáticos que se pretenden trabajar deben ser fundamentales para el desarrollo del juego, lo que no quiere decir que no se empleen, además, otros conocimientos o estrategias;
- es conveniente disponer de pasatiempos de varios niveles de dificultad.

#### implementación y desarrollo en el aula

- el profesor debe **enseñar a jugar** en grupo a los alumnos (respetar turnos, estar atentos, seguir el juego, etc.). Es un aspecto crucial que puede llevar bastante tiempo y que se debe abordar cuanto antes (en los primeros cursos de Primaria);

- **el desarrollo del juego debe estar controlado por los participantes;** el profesor se debe limitar a resolver situaciones conflictivas, hacer preguntas que hagan pensar a los alumnos y dar sugerencias sobre posibles estrategias alternativas.