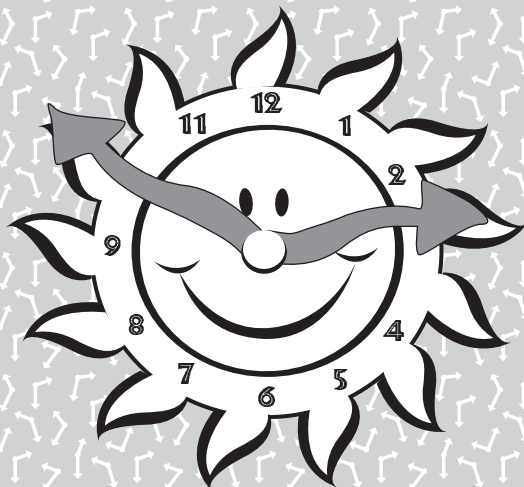


ESPAÑOL

# El dominó de las horas





# El dominó de las horas

Aprender a leer la esfera de un reloj es un paso importante para un niño: en efecto, además de familiarizarse con el concepto de tiempo y comprender que puede dividirse en horas y minutos, empieza a dominarlo y a orientarse en un mundo controlado por horarios.

Sin embargo, muy a menudo, empezar a leer las horas mirando las saetas de un reloj resulta una tarea difícil y fatigosa.

ELI ha transformado todo esto en un juego. La idea obedece a los principios que animan todas las empresas de la Casa: constante búsqueda de la sencillez y máxima eficacia didáctica.

Para afrontar este argumento ELI ha rescatado y elegido un juego muy antiguo: el dominó.

El juego que presentamos constituye una variación del dominó tradicional; dicha variación ha sido especialmente estudiada para que el niño supere las dificultades que encuentra al leer la esfera de un reloj.

En efecto, dado que deben relacionar la hora señalada por las saetas de un reloj con la expresión lingüística que la identifica, los chicos deberán concentrarse para encontrar la relación adecuada y así, el paso de la comprensión visual a la manifestación verbal resulta más sencillo y natural.

Jugando con el **dominó de las horas** los chicos aprenden rápidamente a leer un reloj y a usar las estructuras lingüísticas necesarias para preguntar y comunicar la hora de una manera sencilla y divertida.

## ¿Qué es?

Es un dominó de 48 tarjetas. En cada tarjeta aparece la esfera de un reloj que indica una determinada hora en su parte izquierda y una hora por escrito en su parte derecha.

A diferencia del dominó tradicional, que cuenta con las combinaciones 1-1, 2-2, 3-3, etc., en ninguna de las tarjetas de nuestro dominó el reloj y la frase marcan la misma hora. Por ello, los emparejamientos son obligatorios pero, gracias a que hay dos tarjetas en las que en lugar de aparecer la esfera del reloj aparece un reloj de bolsillo cerrado, y a que

se pueden emparejar (una especie de relación 0-0), la secuencia de las horas no se interrumpe nunca y resulta posible incluso cerrar el recorrido.

La tarjeta con la que se inicia el juego es la carta número 1 y presenta dos esferas que señalan el “mediodía” y la “medianoche”.

Al inicio, para facilitar la labor de los principiantes, se puede jugar al dominó de las horas utilizando las tarjetas numeradas del **1** al **27**. Estas tarjetas, en efecto, presentan sólo horas precisas: en punto, y cuarto, y media, y menos cuarto. Más adelante y para profundizar en el argumento, con el consiguiente uso de todas las tarjetas, será suficiente sustituir la tarjeta número **14** por la **28** y la tarjeta número **15** por la **47**.

### ¿Cómo utilizar el dominó de las horas?

Para quien ya conoce los números y las estructuras con las que se preguntan y comunican las horas, **El dominó de las horas** puede resultar un agradable y educativo pasatiempo con el que divertirse en casa, en compañía de amigos.

De entre las numerosas actividades y juegos que proponemos, que pueden desarrollarse indiferentemente y casi en su totalidad tanto en clase como en casa, el dominó, el juego de la oca y la batalla naval, resultan especialmente adecuados para pasar unas agradabilísimas horas en compañía.

Este recurso educativo, utilizado en clase sirviéndose de la ayuda y bajo la dirección del profesor es, además, un valiosísimo instrumento para el aprendizaje.

El profesor puede mostrar o distribuir entre los chicos las tarjetas del juego y servirse de ellas para explicar cómo se lee la esfera de un reloj y las correspondientes estructuras lingüísticas: *¿Qué hora es? Es ... (la una, mediodía, medianoche) / ¿Qué hora es? Son ... (las siete y media, las nueve y cuarto ...)*.

Cuando los alumnos hayan comprendido el mecanismo y sean capaces de usar estas estructuras, el profesor podrá proponerles los juegos que sugerimos en la guía.

La dificultad de los juegos es gradual, por lo que pasar de una actividad a otra resulta natural.

El profesor, gracias a su experiencia, puede proponer también otros juegos que ayuden al alumnado a adquirir la capacidad necesaria para organizar y distribuir el tiempo.

## JUEGOS Y ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Presentamos ahora algunas sugerencias que sirven para verificar el grado de aprendizaje de los alumnos, para transmitirles algunas estructuras lingüísticas simples y también para conseguir que se involucren en el desarrollo de los juegos.

### LOS LORITOS

En este juego los chicos repiten como hacen los loros lo que dice el profesor, pero sólo en el caso de que sus afirmaciones sean verdaderas. Después de haber dibujado la esfera de un reloj en la pizarra, el profesor trazará unas saetas y leerá la hora que marca. (P. ej.: “*Son las cuatro y veinte*”).

Si el reloj marca efectivamente esa hora los alumnos deberán repetir la frase; en caso contrario, los alumnos permanecerán en silencio. El profesor podrá repetir la operación varias veces, cambiando la hora y pidiéndoles a sus alumnos que repitan únicamente cuando las afirmaciones sean verdaderas. De este modo, se puede comprobar con facilidad el grado de asimilación de todo lo que se ha explicado en la fase precedente.

Más adelante, los chicos, por turnos, pueden suplantar al profesor en la pizarra.

### ¿SOY PUNTUAL?

Este juego permite introducir conceptos tales como antelación y retraso. Dibujando, como en el juego anterior, un reloj con una determinada hora en la pizarra (P. ej.: Las cuatro) el profesor dirá:

“*Son las cuatro y diez. ¿Llego con retraso?*”.

Los chicos responderán: “*Sí, llegas con retraso*”.

O bien: “*Son las cuatro y diez. ¿Llego con antelación?*”.

Los chicos responderán: “No. Llegas con retraso”.

Si dice: “Son las tres y cincuenta minutos. ¿Llego con retraso?”, los chicos responderán: “No. Llegas con antelación”.

### ¿QUE HORA ES?

Para efectuar este juego se pueden usar las tarjetas cubriendo la mitad escrita o bien, directamente, ignorar la parte de la tarjeta que no sirve. Si se desea, se pueden recortar trocitos de papel con los que cubrir la mitad de la tarjeta que no se piensa utilizar; obviamente dichos trocitos de papel deberán tener el mismo tamaño que la parte de la tarjeta descartada.

Las tarjetas se colocan después en el centro de la mesa, boca abajo.

Los niños, de uno en uno, cogerán una tarjeta y, mirando la esfera, dirán la hora que marca en voz alta.

Si identifican la hora correctamente se quedarán con la tarjeta; en caso contrario, deberán colocarla al final de la baraja. Gana quien consigue mayor número de tarjetas.

Resulta también muy interesante otro juego que está basado en la mecánica de este y en el que se utiliza la otra parte de la tarjeta. En esta ocasión los chicos deberán identificar la hora que aparece escrita, dibujando en un trozo de papel un reloj que marque la hora leída. Por cada identificación efectuada con éxito, los chicos se adjudican una tarjeta. Ganará quien consiga mayor número de tarjetas.

### ¡NO TE CREO!

En este juego, como en el anterior, se pueden utilizar las tarjetas después de haber cubierto una de sus mitades, o si así se considera oportuno, después de haber decidido con qué parte de ellas jugar, ignorando por completo la otra.

Se divide la clase en dos equipos que contengan el mismo número de jugadores. Después, se reparten tres o cuatro cartas para cada niño. Los dos equipos deben colocarse de manera que cada niño tenga ante sí a otro jugador del equipo adversario contra el que jugar. Los componentes de cada equipo, antes de empezar a jugar, muestran

velozmente al contrario sus propias tarjetas.

El niño que empieza el juego (A), le pregunta a su adversario (B): “¿Qué hora es?”. El adversario (B), eligiendo una de sus tarjetas, responde por ejemplo: “*Mi reloj marca las nueve y cuarto*”, o bien: “*Son las nueve y cuarto*”.

Su compañero (A) puede aceptar la información o rechazarla. Si la acepta, da las gracias, pero si duda de que la tarjeta de (B) contenga esa hora lo reta diciendo: “*¿No te creo!*”.

En ese caso la tarjeta se descubre: si (B) ha dicho la verdad, además de conservar su tarjeta conquista otra del adversario; si ha mentido, la tarjeta en cuestión es para (A).

Por lo tanto, será (A) quien deberá dirigir ahora sus afirmaciones a (B).

Tras esto, el juego pasa a la pareja inmediata. Gana el equipo que haya conquistado mayor número de cartas del equipo contrario.

## BATALLA NAVAL

Los jugadores se dividen en dos equipos, cada bando prepara una rejilla e incluyen una frase que haga referencia a un horario y a las ocupaciones de la jornada (P.Ej.: Pablo come a la una y media).

Las palabras deberán escribirse horizontalmente.

Por turno, los dos equipos elegirán la casilla que pretenden “hundir” pronunciando en voz alta las coordenadas. Cuando uno de los dos equipos “hunda” una casilla en la que haya escrita una letra, el otro equipo deberá declarar: “*Hundida. La letra es ... (p.ej.: A). La palabra es de ... (p.ej.: 5) letras*”. Gana el equipo que adivine en primer lugar la frase escondida.

## DOMINÓ

Se mezclan las tarjetas y se distribuyen por completo entre los participantes.

Inicia el juego el niño que tenga en su poder la tarjeta en la que aparecen los relojes que señalan el mediodía y la medianoche, colocándola sobre la mesa.

El turno pasa al jugador de la derecha que, si no tiene la tarjeta en la

que hay escrito “*mediodía*” o “*medianoche*” dice: “*paso*”. El jugador que está sentado a su derecha hará lo mismo, hasta llegar al jugador que tiene esa tarjeta. Cada vez que se coloque una tarjeta sobre la mesa los jugadores deberán identificar la hora en la esfera y buscar en las tarjetas que obran en su poder la expresión lingüística correspondiente.

También se le puede pedir al alumno que coloque sobre la mesa la tarjeta que responda, tras consultar la esfera del reloj, a la pregunta que le hacen sus compañeros: “*¿Qué hora es?*”.

Cuando las tarjetas donde aparece escrito “*mediodía*” y “*medianoche*” hayan sido colocadas sobre la mesa cada jugador podrá elegir con qué extremo de la tarjeta emparejar la suya. Las tarjetas con los relojes de bolsillo cerrados se emparejan entre sí.

Gana quien se deshaga en primer lugar de todas las tarjetas. Concluyen el recorrido las dos tarjetas con los relojes de bolsillo cerrados.

## EL JUEGO DE LA OCA

Se puede jugar al juego de la oca después de haber completado el juego del dominó. Se puede decidir si cerrar el recorrido o dejarlo abierto, acabándolo con las tarjetas en las que aparecen los relojes de bolsillo cerrados. Los jugadores deberán preparar una ficha que les represente (puede ser un pequeño objeto o un trozo de papel con las iniciales o el nombre de los jugadores).

Para jugar es necesario contar con un dado y observar las siguientes reglas:

- El jugador **se queda un turno sin jugar** si la ficha cae en las casillas donde el reloj marca *las tres y cuarto*, *la una y cuarto*, *las dos y cuarto*, *las doce y cuarto de la noche*.

- **Tira dos veces** si se detiene en las casillas en las que el reloj marca *las nueve menos cuarto*, *las diez menos cuarto*, *las once menos cuarto*, *las doce menos cuarto*.

- **Avanza un número de casillas equivalente al de la hora indicada** cuando se detiene en casillas en las que aparecen horas impares en punto (*la una*, *las tres*, *las cinco*, *las siete*, *las nueve y las once*).

- **Retrocede un número de casillas equivalente al de la hora indicada** cuando se detiene en casillas en las que aparecen horas pares en punto (*las dos*, *las cuatro*, *las seis*, *las ocho*, *las diez*).

La salida se encuentra en las tarjetas en las que aparecen los relojes de bolsillo cerrados, pero se puede elegir por qué casilla de las dos comenzar para alcanzar la tarjeta número 1 “mediodía” - “medianoche”. Se formarán dos equipos adversarios que, siguiendo dos recorridos distintos, intentarán alcanzar la misma tarjeta. Quien supere esta tarjeta en su intento de llegar a la meta deberá retroceder tantas casillas como puntos obtenidos con el dado, siguiendo avanzando y retrocediendo hasta que se obtenga el número de puntos exactos para caer en la mencionada tarjeta.

Los jugadores lanzarán el dado por turnos, avanzando tantas casillas como señale el dado (cada tarjeta tiene un valor de dos casillas) y tienen que atenerse a las instrucciones arriba mencionadas.

Gana quien llegue en primer lugar a la tarjeta número 1 en la que los relojes marcan el “mediodía” o la “medianoche”.

*Naturalmente, estas son sólo algunas de las sugerencias, actividades y juegos que se pueden desarrollar con EL DOMINÓ DE LAS HORAS.*

*Los profesores utilizarán este juego de acuerdo con el nivel lingüístico de la clase y dependiendo de los objetivos que se pretenden alcanzar. Con su experiencia podrán enriquecer y completar este juego con distintas actividades para atraer la atención de sus alumnos en la fase de aprendizaje.*

© 1996 **ELI** s.r.l.

P.O. Box 6 - Recanati - Italia

Tel. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

Impreso en Italia por Tecnostampa - Por: Joy Olivier - Ilustraciones de G. Signora -

Versión española: Silvia Cortés Ramírez

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni total ni parcialmente, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, ya sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electróptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo de esta Editorial.