

<b>Sara Brime Fuente</b>
--------------------------

<b>Bloque IV – Tarea IV</b>
-----------------------------

**Análisis detenido de un material matemático sobre cualquiera de las temáticas trabajadas a lo largo del curso.**

## 1. PRESENTACIÓN Y ORIGEN

Para llevar a cabo la siguiente actividad he seleccionado un juego de mesa que, además de su objetivo propio, permite ser utilizado con otra funcionalidad. Es decir, destaca su versatilidad y amplitud de edad de uso. Aunque tuve la oportunidad de conocerlo y jugar en una feria no había realizado un proceso de reflexión sobre el y sobre su uso en el aula. Al plantear los diferentes materiales del Bloque IV me ha parecido conveniente hacer un análisis sobre el material y sus ventajas y desventajas.

El juego seleccionado se llama Taló es de la editorial alemana Drei Hasen in der Abendsonne y sus autores son Uta Krüger, Bernd Poloczek y Jens-Peter Schliemann. Según una de las pocas empresas que lo comercializa en España este juego fue creado por dos profesores matemáticos cuyo objetivo era el aprendizaje de sumas y restas. No obstante, cuando se practica y se trabaja con el material se ponen en marcha una gran diversidad de aprendizaje y funcionalidades del mismo.

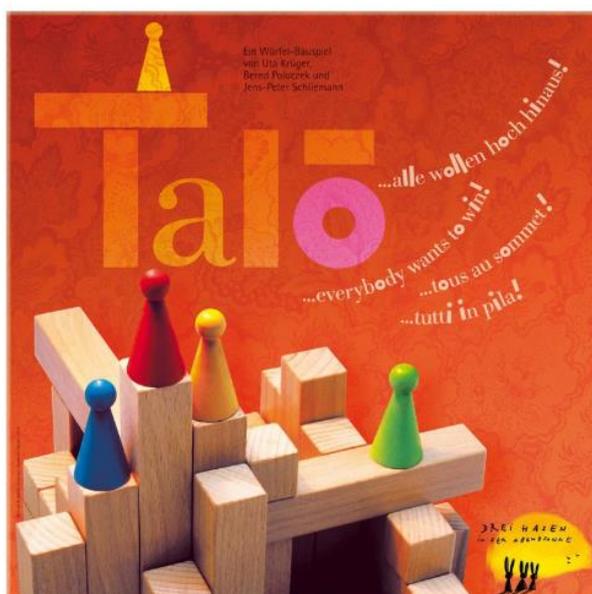


Foto 1. Tomada de:

<https://kinuma.com/es/juegos-en-familia/3374-talo-juego-de-mesa-de-calculos-y-estrategia-4260410770092.html>

## 2. EDAD PARA LA QUE SE CONSIDERA ADECUADO

Aunque el juego está planteado de 5 a 10 años considero que tanto su objetivo como sus piezas pueden ser útiles para edades más avanzadas, incluso puede ser un reto para trabajar con los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello se podría hacer un trabajo posterior del propio juego y trabajarlo desde contenidos más complejos como la geometría y la perspectiva - en la descripción de su uso ejemplificaré alguna de las propuesta-.

## 3. TIPO DE AGRUPAMIENTO PARA EL QUE CONSIDERA QUE ESTÁ DISEÑADO

Está diseñado para jugar en parejas o grupos de cuatro, pero este aspecto puede variar en función del objetivo que se desee y las necesidades del grupo. Con esto me refiero a que permite jugar en parejas y crear una estrategia conjunta, así como favorecer grupos heterogéneos que faciliten la adquisición de estrategias matemáticas mediante el aprendizaje entre iguales.

## 4. IMAGEN DEL MATERIAL PROPUESTO

En este apartado he recogido una selección de las imágenes que muestran el material y las tomaré de nuevo para la descripción del juego, así como para analizar sus diversas utilidades.

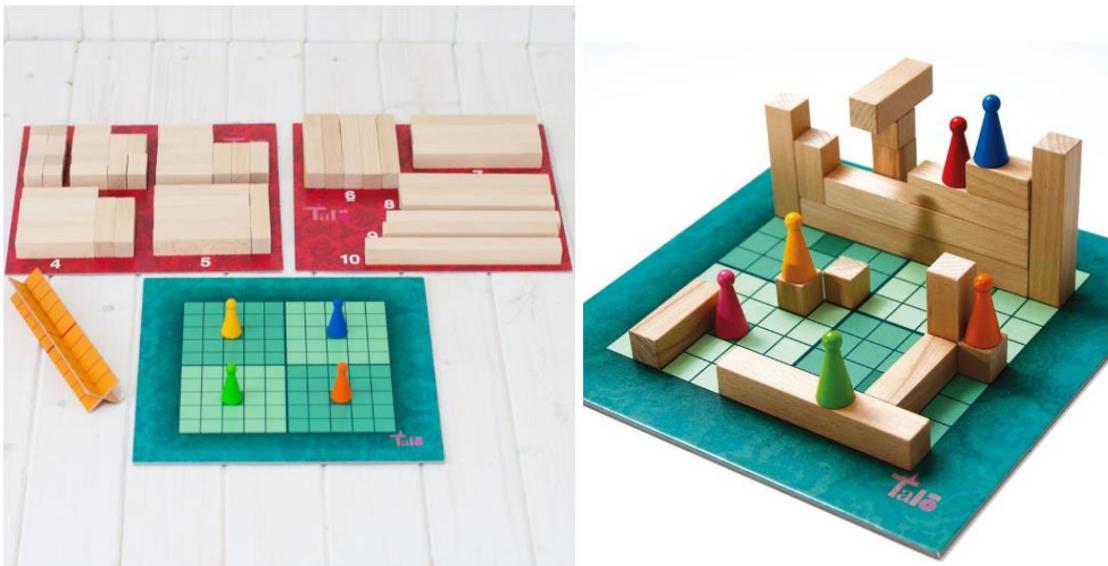


Foto 2. Tomadas de:

<https://kinuma.com/es/juegos-en-familia/3374-talo-juego-de-mesa-de-calculos-y-estrategia-4260410770092.html>



Foto 3. Tomada de: <https://olgeta.eus/es/shop/mahai-jolasa/talo/>

## 5. DESCRIPCIÓN DE SU USO

El juego seleccionado tiene diferentes utilidades. Comenzaré por plantear su uso como “Regletas Cusenaire” con todo lo que implica su versatilidad. En la fotografía podemos observar que se trata del mismo material de madera. Este material se puede colocar sobre el tablero, propuesto con unidades, de dos modos.

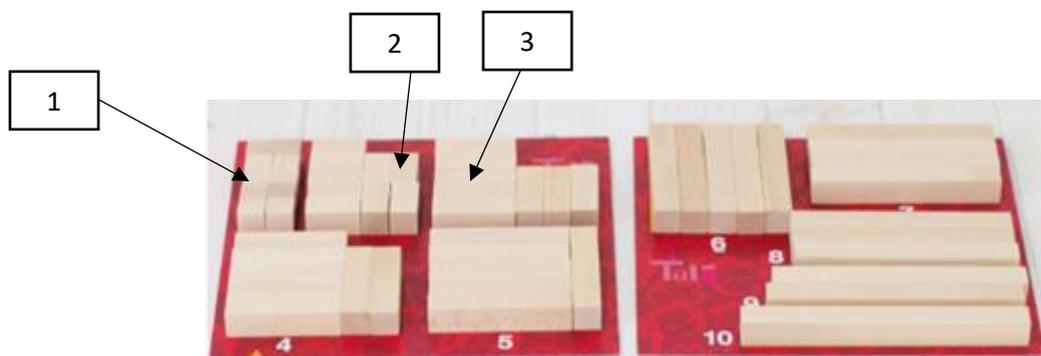


Foto 4. Tomada de:

<https://kinuma.com/es/juegos-en-familia/3374-talo-juego-de-mesa-de-calculos-y-estrategia-4260410770092.html>

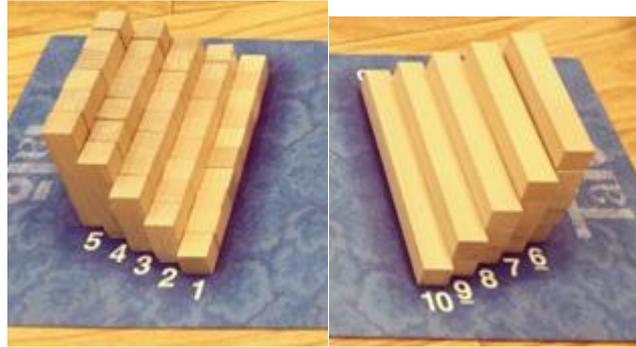


Foto 5. Tomada de: <https://olgeta.eus/es/shop/mahai-jolasa/talo/>

A continuación se muestra una imagen con el juego seleccionado. Para realizar la descripción es preciso presentar previamente todo el material que queda reflejado, en la medida de lo posible, sobre la imagen.

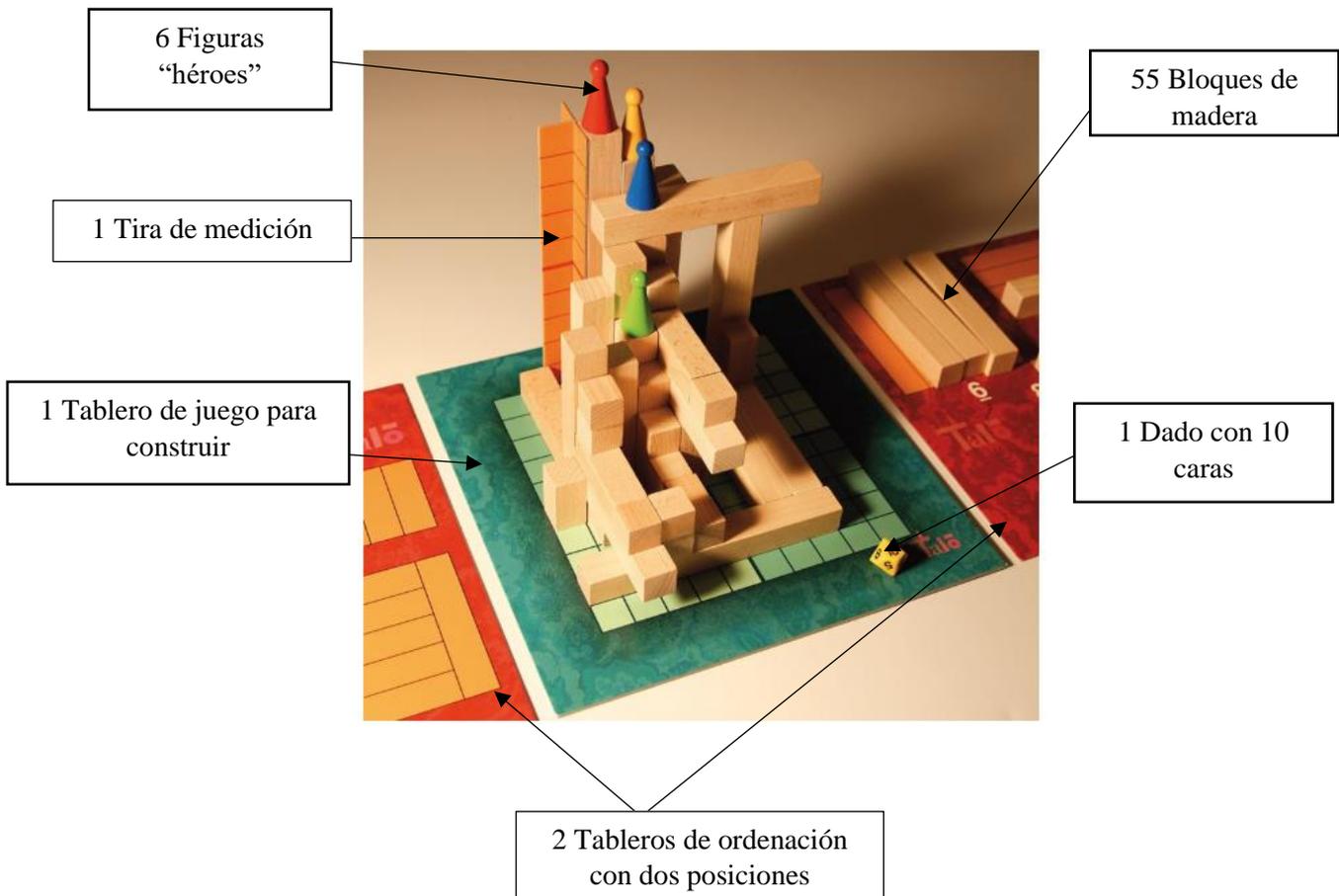


Foto 6. Tomada de:

<https://kinuma.com/es/juegos-en-familia/3374-talo-juego-de-mesa-de-calculos-y-estrategia-4260410770092.html>

El juego tiene como objetivo conseguir que el “héroe” llegue al nivel 10 de altura que es el máximo. Para conseguirlo es preciso ir realizando una construcción con los bloques de madera. No existe un espacio específico para cada jugador, de manera que la construcción que realiza uno puede ser utilizada por el resto de jugadores.

Para realizar las construcciones el jugador debe lanzar el dado. Según el número que salga tendrá que escoger el bloque o los bloques de manera que completen la cantidad sin utilizar más de dos bloques. Esto implica que el jugador tiene que seleccionar y utilizar la mejor estrategia para conseguir su objetivo. Es decir, si en el dado sale un 3 puede coger:

- El bloque 3
- El bloque 1 y el bloque 2

Como se observa el jugador tiene que realizar un proceso de reflexión sobre las posibles alternativas de selección de bloques. Así como trabajar diferentes elementos de la suma y la adición de cantidades. Sin embargo, ahí no queda el proceso de estrategia matemática, sino que a continuación deberá colocarlo sobre el tablero con el objetivo de alcanzar el mayor nivel posible para que ascienda su “héroe”. En este punto hay otra norma y es que el héroe solo puede subir de uno en uno. Es decir, no podemos ascender con un bloque de 2, tenemos que ir siguiendo el ascenso de uno en uno.

La construcción puede realizarse en horizontal y en vertical. Los jugadores pueden utilizar las construcciones del resto e incluso buscar modos para bloquear el objetivo de los demás.

Por tanto, no se trata simplemente de seleccionar el bloque o los bloques de madera para conseguir el objetivo, sino también el jugador debe colocar las piezas en el tablero realizando una construcción estable que permita el ascenso del héroe.

Para comprobar el héroe ganador se utiliza la tira de medición que indica el nivel 10. No obstante, y en función de las características y necesidades de los alumnos ese nivel puede aumentar o disminuir en complejidad para favorecer el juego. Es decir, permite la adaptación a las necesidades del grupo de alumnos que participan.

En alumno de cursos inferiores se puede establecer la norma de que la construcción sea única de cada jugador, puesto que el tablero permite esa opción como se observa en la siguiente imagen.

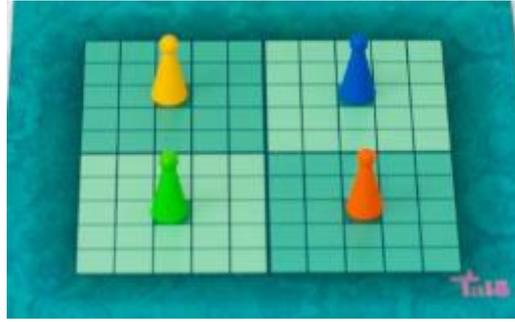


Foto 7. Tomada de:

<https://kinuma.com/es/juegos-en-familia/3374-talo-juego-de-mesa-de-calculos-y-estrategia-4260410770092.html>

Anteriormente había mencionado la posibilidad de su uso en edades superiores a la Educación Primaria utilizando el resultado del juego para realizar dibujos geométricos, actividades de perspectiva. Veamos por ejemplo la siguiente imagen y sus múltiples posibilidades para trabajar con ella desde diferentes ángulos.



Foto 8. Tomada de:

<https://kinuma.com/es/juegos-en-familia/3374-talo-juego-de-mesa-de-calculos-y-estrategia-4260410770092.html>

## 6. CONCLUSIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

Siguiendo las líneas recomendadas en el contenido recogido en el Bloque IV se trata de un material versátil. Además del juego, y los aprendizajes que a través del mismo se generan, permite utilizar su contenido con otra finalidad y potenciar al máximo el desarrollo de los alumnos.

Este material fomenta el trabajo en grupos, resulta atractivo porque va cambiando en función del azar al lanzar el dado y las construcciones creadas son diferentes siempre. Así mismo es un material resistente de madera que facilita su uso desde edades tempranas. Utilizarlo desde primero

de Educación Primaria puede implicar realizar adaptaciones a las normas, pero se puede seguir disfrutando de su juego y su objetivo e incluso utilizar para trabajar la subitización.

Como ya se ha mencionado es un material que permite ir generando nuevos retos a los alumnos, complicando sus normas e incluso promoviendo que sean ellos los que, poniendo en marcha conocimientos matemáticos, desarrollan todas sus capacidades.

Un elemento que se ha mencionado, pero quizá no haciendo hincapié, es la importancia de colocar los bloques para conseguir el objetivo. Este aspecto obliga al alumno no solo a elaborar una estrategia para colocar el bloque, sino a trabajar aspectos como la motricidad fina.

Una de las posibles desventajas de este material es el precio y la escasa disponibilidad física del mismo. No obstante gracias a las nuevas tecnologías y los recursos tecnológicos es fácil disponer de ello en cualquier punto y en un tiempo relativamente breve.

Por todo ello considero que podría considerarse un material a tener en cuenta en la organización y planificación de nuestras aulas, divertido, cercano y en el que a través del juego desarrollamos, no solo aprendizajes del área de matemáticas, sino otras competencias. Todo depende de nuestra implicación y las ganas de innovar metodológicamente sobre lo ya creado.