

Cajitas "Juega y Piensa"

Las "Cajitas Juega y Piensa" son un recurso didáctico permanente y reutilizable diseñado para optimizar el tiempo en el aula, ofreciendo a los estudiantes oportunidades de aprendizaje autónomo, lúdico o colaborativo, siendo una excelente opción para quienes terminan sus tareas anticipadamente. Elaborado por la docente Paola Bevilacqua del **Instituto O'Higgins de Maipú**, Colegio asesorado por el equipo de matemática de Astoreca, este material consiste en una caja plástica que en su interior contiene diversas fichas de actividades plastificadas, plumones de pizarra, un borrador y, en ocasiones, dados; lo que permite a los alumnos escribir, borrar y volver a jugar sin necesidad de imprimir papel constantemente. Aunque la propuesta original fue creada con juegos y desafíos para reforzar habilidades matemáticas, su formato es universal y completamente adaptable: cualquier profesor del mundo puede replicar esta idea en su salón de clases e intercambiar el contenido de las fichas plastificadas para ajustarlo a su propia asignatura, nivel educativo o a los objetivos específicos que necesite practicar con sus alumnos.

Objetivo

Contar con un recurso permanente y reutilizable que permita reforzar aprendizajes matemáticos de manera autónoma o colaborativa, optimizando el tiempo de clase y promoviendo la práctica constante mediante actividades lúdicas.

La caja está pensada para que los estudiantes dispongan de desafíos matemáticos cuando terminan anticipadamente su trabajo, para practicar habilidades, para desarrollar actividades grupales planificadas por el docente o para ofrecer instancias de juego matemático durante los recreos en que los estudiantes permanecen en la sala.

Además, al utilizar material plastificado, se reduce considerablemente la necesidad de imprimir nuevas actividades, ya que éstas pueden permanecer en la caja durante varias semanas o meses y renovarse únicamente cuando cambien los contenidos que se desea reforzar.

¿Cómo y cuándo utilizarla?

La implementación dependerá de la organización de la sala.

- **Si los estudiantes se sientan en grupos**, se recomienda disponer de una caja en cada mesa de forma permanente. Los estudiantes deben conocer claramente las normas de uso y utilizarla solo en los momentos definidos por el docente.
- **Si los estudiantes trabajan en puestos individuales**, las cajas pueden mantenerse en una estantería o espacio de fácil acceso para que los alumnos las retiren cuando corresponda y luego las devuelvan a su lugar.

Las cajas pueden utilizarse en distintas situaciones:

- Cuando un estudiante termina antes su trabajo individual.
- Durante actividades grupales planificadas para reforzar un contenido o desarrollar un juego matemático.
- Como estación de aprendizaje dentro de la clase.
- Durante los recreos en que los estudiantes permanecen en la sala y el docente autoriza su uso.

Es importante considerar que las actividades grupales o los juegos que requieren interacción entre estudiantes **no deben utilizarse mientras el resto del curso está realizando un trabajo individual**, ya que pueden distraer a quienes continúan trabajando. Estas actividades deben reservarse para momentos definidos por el docente o para instancias de recreación en la sala.

Adaptación a otros niveles

Las actividades que acompañan este recurso fueron diseñadas para **4.º básico**. Sin embargo, la propuesta es completamente adaptable a otros cursos y niveles educativos. Lo que se mantiene es el formato y la organización de la caja; las actividades que contiene pueden modificarse según los objetivos de aprendizaje, los contenidos que se estén trabajando y el nivel de los estudiantes.

De esta manera, cualquier docente puede tomar esta idea como modelo y reemplazar las actividades por otras acordes a su curso, transformando la caja en un recurso permanente y reutilizable para reforzar aprendizajes de forma autónoma o colaborativa.

Pasos para su elaboración

1. Conseguir una caja plástica con tapa de aproximadamente **22 cm de largo × 16 cm de ancho (media hoja carta)**.
2. Diseñar o seleccionar actividades acordes al contenido que se desea reforzar.
3. Plastificar las actividades para asegurar su reutilización.
4. Incorporar dentro de la caja:
 - Actividades plastificadas.
 - Dos o tres plumones de pizarra.
 - Un trozo de esponja o borrador.
 - Un par de dados, cuando las actividades lo requieran.
5. Etiquetar la caja y dejarla lista para su uso permanente en la sala de clases.