



Mañana motriz matemática

Autor: Guadalupe Álvarez Vega

Jardín de Niños Leona Vicario, Los Reyes Jocotitlán México

C.C.T. 15EJN0124Q

29 de marzo de 2022



Dirección de Educación Física, Artística y para la Salud
Subdirección Regional de Educación Básica Atlacomulco
Coordinación de Área de Educación Física
Zona F001 C.C.T. 15AOS2125X

Guía de Orientación Pedagógica:

Mañana Motriz Matemática

Que presenta:

Mtra. Guadalupe Álvarez Vega

Jardín de Niños Leona Vicario perteneciente a la zona
Escolar J017 del Municipio de Jocotitlán, México

28 de marzo de 2022

La educación física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas y niños, a través de estrategias como el juego y retos motrices que permiten no solo el desarrollo de competencias sino también la vinculación con distintos saberes de otros contextos. Ruiz F. indica que la educación física en la educación infantil debe tener como finalidad el desarrollo de habilidades motrices y ser un medio para trabajar el resto de contenidos curriculares con base a las habilidades motrices. (Ruiz, 2003)

Por tanto el papel que desempeña el promotor de educación física en esta transmisión de saberes, es el poder aportar estrategias que permitan la posibilidad de que los alumnos utilicen no solo lo que han aprendido con respecto a los contenidos de educación física, sino también sean capaces de echar mano de lo que han trabajado en otras áreas del conocimiento y con ello facilitar el aprendizaje significativo. Permitiendo de esta forma el poder trabajar una actividad con varios contenidos, estableciendo nuevos vínculos con otras áreas y que ello se refuerce el conocimiento en este caso el pensamiento matemático.

La actividad surge como una estrategia que permita la posibilidad de que los alumnos utilicen no solo lo que han aprendido con respecto a los contenidos de educación física, sino también sean capaces de echar mano de lo que han trabajado en otras áreas del conocimiento y con ello facilitar el aprendizaje significativo. Propiciando mediante el juego; tanto el gusto por realizar actividad física mediante habilidades motrices propias del área de educación física, como la apropiación de contenidos del campo pensamiento matemático, de esta forma se pretende que el niño aprenda, se divierta y desarrolle aún más sus habilidades motrices.

Mañana motriz matemática es una actividad que se contempló tanto en el programa escolar de mejora continua PEMC de cada una de las escuelas como en el plan de intervención del promotor de educación física, la cual se integra dentro del apartado de convivencia escolar, tratando de utilizar esta propuesta como un recurso didáctico para vincular contenidos de aprendizajes del campo formativo pensamiento matemático

Para el diseño de la planeación de la mañana motriz matemática se seleccionaron aprendizajes esperados tanto de educación física como de pensamiento matemático los cuales fueron:

Educación Física: 1) Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos. 2) Reconoce formas de interacción y participación en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. (Educación Física en Educación Básica, 2017)

Pensamiento Matemático: 1) Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. 2) Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de maneras incluidas la convencional. 3) Relaciona el número de elementos de una colección en la sucesión numérica escrita del 1 al 20. (Libro de la educadora, 2020)

Desarrollo de la actividad.

En las actividades de cada estación los alumnos tendrán la posibilidad de poder poner a prueba sus habilidades motrices como es el caso de saltar, correr, lanzar, librar obstáculos, desplazarse de diferentes formas manteniendo el equilibrio etc. al mismo tiempo que realizan acciones de conteo, colección y sucesión numérica, así como la identificación de algunos números.

Es seria la metodología de trabajo: Actividad Motriz (acción motriz de educación física) + Habilidad matemática (Contenido del campo formativo) = aprendizaje

Los materiales a utilizar son: cuerda, conos, tapetes numéricos, tapete de rompecabezas de números, bolsa de globos, aros, pelotas, ábaco, platos de colores, peces hechos con foamy, cañas de pescar, alberca, llantas, bastones, dados, sillas, cajas de leche, ensambles, bastones, pelotas

Fortalecer aprendizajes esperados del campo de pensamiento matemático de una forma lúdica además del desarrollo de habilidades motrices básicas fortaleciendo en todo momento la convivencia sin perder de vista las recomendaciones de bioseguridad. A continuación se presenta una descripción de cada una de las estaciones que se diseñaron para trabajar en circuito motriz:

ESTACIÓN	NOMBRE	DESCRIPCIÓN.	ACCIONES A OBSERVAR
1	A contar con los números de colores.	En esta estación se colocan platos de colores cada uno con un número diferente, los alumnos formados en dos equipos y se colocan en fila detrás de los platos. Uno por uno sale por una pelota que se encuentra en el otro extremo y la traerá conduciendo entre los obstáculos (conos) y al llegar la coloca en el plato que corresponde según el color y el número que se encuentra en cada uno.	Los alumnos identificarán el número que corresponda y realizarán el conteo de pelotas que corresponden a cada plato, al mismo tiempo que realizan el trayecto conduciendo la pelota entre los obstáculos lo que se intenta favorecer el control del cuerpo y los movimientos.
2	Juego con el ábaco	En esta estación se integran dos equipos, para cada equipo se dispone un ábaco y un dado; los alumnos lanzan el dado y observan que número les tocó, lo identifican y lo toman del piso, se desplazan manteniendo el equilibrio entre las sillas y cuerda hasta llegar al ábaco donde contarán y mostrarán el número que les tocó en él.	La identificación de algunos números en el ábaco gigante además de mantener el equilibrio y seguridad al desplazarse sobre las sillas, de esta forma se pretende favorecer la estimulación de la percepción del entorno.
3	Tapete numérico	En esta estación se les entrega un número el cual corresponde a la pieza de un rompecabezas ubicado en el otro extremo. Delante de ellos está un tapete numérico en el cual los alumnos van a identificar el número que les tocó y con la ayuda del tapete y sobre él, saltan hasta llegar al otro lado y pondrán en donde corresponda la pieza que lleven.	Los alumnos identifican los números y los expresan en forma oral, al mismo tiempo que desarrollan el patrón de movimiento básico de salto, con el propósito de ser lúdico y de desarrollar las capacidades psicomotrices de los niños al mismo tiempo que mejoran su memoria, atención y concentración.
4	Pesca Numérica	En esta estación se colocan en una tina peces con diferentes números los cuales tienen que pescar los niños y al sacarlos identificarán el número que les tocó.	En esta estación los alumnos tienen la posibilidad de identificar los números que cada pez tiene y al mismo tiempo desarrollar su coordinación motriz fina.
5	Tragabolas numérico	En esta estación los alumnos lanzan pelotas al tragabolas e identifican el número en el cual lograron encestar la pelota. Contabilizando los puntos que logran con cada tiro.	Los alumnos además de realizar movimientos de manipulación y lanzamiento también realizaron conteo de puntos.
6	Encuentra tu número.	En la estación se coloca una tina con globos, los cuales llevan dentro un papel con un número. Los niños toman un globo y avanzan los obstáculos (aros y llantas), llevando el globo en diferentes partes del cuerpo tratando de que no se les caiga hasta el otro extremo donde están unas fichas, al llegar truenan el globo y después toman la cantidad de fichas según el número que encuentren en el globo.	Los alumnos además de realizar el conteo y clasificación tendrán la oportunidad de realizar movimientos de locomoción como saltos y desplazamientos lo que se les hará divertido y mostrarán sus habilidades que hasta el momento llevan trabajando.

7	Colecciones. Caja y ensambles.	Para esta estación se colocan en un extremo cajas de cereal con números del uno al diez y los alumnos deben tomar una caja y desplazarse sobre las cuerdas llevando la caja sobre la cabeza manteniendo el equilibrio, hasta llegar a unos aros con ensambles dentro de ellos, cada aro tendrá un número diferente de ensambles y los alumnos contabilizarán los ensambles para ver donde pondrán su caja de acuerdo al número que en ella se encuentra, actividad en parejas.	Los alumnos tendrán la oportunidad de contar las colecciones y de formar parejas identificando el número que llevan, algunos alumnos necesitarán ayuda de las maestras para identificar números grandes, además tendrán la posibilidad de desplazarse sobre las cuerdas manteniendo el equilibrio y mostrar el control de su cuerpo en posiciones y posturas dinámicas.
8	Gusano numérico.	En esta estación se utiliza un dado y un gusano hecho con aros; a cada aro se le pinta con gis un número, los alumnos lanzan el dado y realizan el conteo para ver hasta qué casilla del gusano avanzara saltando.	En esta estación los alumnos se desplazan saltando realizando el conteo de acuerdo al número que le sale en el dado.
9	Quien tiene la tarjeta ganadora para avanzar.	Realizar un cuadrado con aros, de un extremo saldrá un alumno de un equipo llevando consigo un tarjeta que contiene una colección de imágenes y el número que corresponde a dicha colección, del otro extremo sale un compañero del equipo contrario, recorriendo la fila de aros hasta encontrarse los dos, una vez que coincidan se mostrarán la tarjeta para ver quien tiene la tarjeta con el número más grande y quien la tuviese continúa avanzando de inmediato, el compañero del alumno que pierde toma en la línea de salida una tarjeta con una colección mayor para avanzar e impedir que el compañero del equipo contrario logre llegar al lado contrario de los aros.	Brindar la posibilidad a los alumnos de identificar y contar colecciones, hacerlo por competencia, la actividad es un poco compleja para su implementación por lo que hay que estar apoyando a los niños para que se logre la comprensión del juego y posteriormente los alumnos puedan ejecutarla de manera autónoma y sin apoyos.
10	Roba queso numérico.	Se integran cuatro equipos, cada equipo lleva una casaca con un número y se forman en fila detrás de un paliacate; la maestra lanza el dado y realizan los niños el conteo del número que salió, el alumno al que le corresponde ese número (por la casaca) sale corriendo a darle la vuelta a los otros equipos hasta llegar a su fila, tendrá que pasar debajo de los pies de sus compañeros hasta tomar el paliacate (queso) gana el equipo del compañero que logra obtener primero el paliacate (queso).	Los alumnos identifican que número les toco para que cuando realicen el conteo de los puntos del dado, muestren su velocidad de desplazamiento para obtener el paliacate el mayor número de veces posible, por lo que la actividad requiere que los alumnos estén atentos y manifiesten sus sentidos en el menor tiempo posible (reacción).

Tabla 1. De creación propia

Como seguimiento a los aprendizajes de los alumnos se utiliza una rúbrica para el análisis del desempeño de los alumnos. La cual la llevará la docente de grupo, en la cual se registrará la valoración del desempeño y áreas de oportunidad de los alumnos. Dicha rúbrica es la siguiente:

EJEMPLO DE REGISTRO DE EVALUACIÓN DE DOCENTES:

Aprendizaje esperado en pensamiento matemático: Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. (número)		
Verde	Amarillo	Rojo
Logra contar adecuadamente de uno en uno la colección.	Se le dificulta el conteo uno a uno en la colección.	Requiere apoyo para contar de uno en uno la colección.
Aprendizaje esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.		
Se desplaza con seguridad y realiza desplazamientos coordinados manteniendo el equilibrio en distintos espacios. Coordina la manipulación de diferentes objetos.	Realiza movimientos coordinados manteniendo el equilibrio pero lo realiza con inseguridad. Se le dificulta la manipulación de algunos materiales.	Requiere apoyo para realizar las actividades.

Aprendizaje esperado en pensamiento matemático: Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. (número)		
<ul style="list-style-type: none"> Relaciona el número de elementos de una colección en la sucesión numérica escrita del 1 al 20. 		
Verde	Amarillo	Rojo
Identifica de forma correcta y verbaliza el número indicado	Se le dificulta identificar y verbalizar el número indicado	Requiere apoyo para identificar y verbalizar el número indicado
Aprendizaje esperado: Reconoce formas de interacción y participación en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.		
Se involucra en las actividades y proponer variantes al convivir con sus compañeros.	Se le dificulta participar, y en ocasiones no atiende indicaciones	Requiere que las maestras lo integren en las actividades.

Tabla 2. De creación propia

Conclusiones

Las matemáticas pueden abordarse desde diferentes metodologías, hemos visto a través de los años que su enseñanza denota una técnica tradicional o pasiva, los estilos de enseñanza que se abordan en educación física bien pudieran ofertar a los docentes y alumnos una metodología activa, que les permita a los alumnos de forma lúdica aprender.

El éxito del aprendizaje de los contenidos del campo formativo pensamiento matemático en nivel preescolar recae en este tipo de metodología, donde el alumno es partícipe, creador y ejecutor de sus propias creaciones.

Los alumnos aprenden a partir de sus intereses, por lo que como docentes debemos de crear los ambientes de aprendizajes que los mantengan motivados en las tareas de aprendizaje, el juego, la forma lúdica es una de las más importantes que ha tomado mayor fuerza en estos tiempos a partir del uso de las neurociencias y el conocimiento de las funciones cerebrales involucradas en el aprendizaje.

La mayoría de los docentes sabrán que el juego es una metodología que suele tener muchos frutos en el proceso de enseñanza aprendizaje pero para muchos de ellos es también el área de oportunidad pues no se cuentan con los recursos para su aplicación o su diseño y tienden a seguir los pasos de la enseñanza tradicional.

Referencias:

Aprendizajes Clave, para la educación Integral. (2017). *Plan y programas de estudio*, D.F. México: Secretaria de Educación Pública.

Libro de la Educadora. (2020). Educación Preescolar, D.F. México: Secretaria de Educación Pública.

Planes y programas de estudio. (2016). *Educación Física en la Educación Básica*. DF, México: Secretaria de Educación Pública.

Ruiz Juan, Francisco. Et al (2003). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. Barcelona España. I.N.D.E.