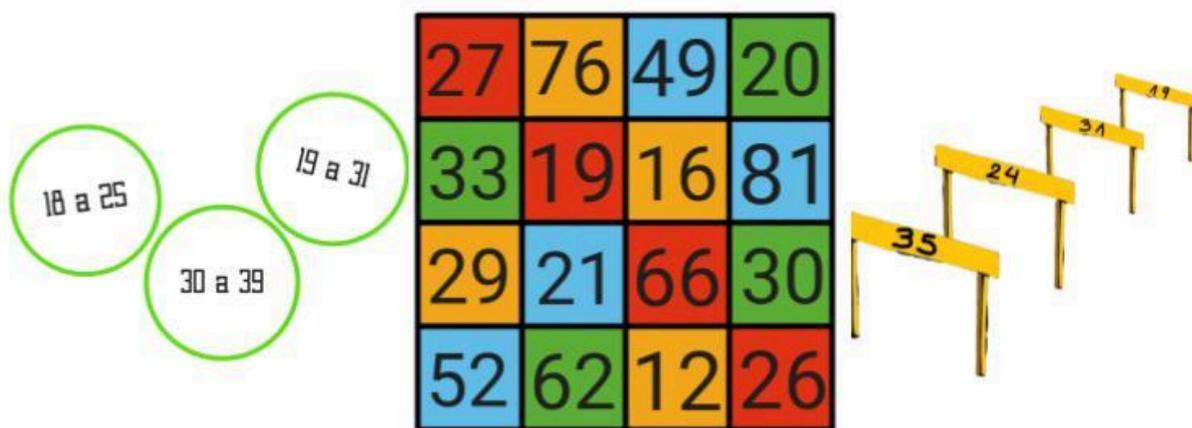




Superando una pista de obstáculos

(Propuesta didáctica)

**Descripción:**

Recurso que bajo la metodología activa de ABJ, integra el trabajo con Educación Física y Matemática por medio de un recorrido con obstáculos en los cuales se conjugan habilidades motrices, nociones topológicas y orden en numeración natural.

Clasificación curricular	Ciclo	1	
	Tramo	2	
	Grado	1° año	
Competencias generales	Iniciativa y orientación a la acción. Pensamiento científico.		
Espacios	Desarrollo personal y conciencia corporal. Científico-Matemático.		
Unidades curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de logro



Matemática	Desarrolla el pensamiento matemático a través de la exploración, elaboración de conjeturas, validación, refutación y formulación de generalizaciones para la producción de saberes matemáticos.	Eje número. Numeración natural. Orden: • Igual, mayor, menor. • Anterior y siguiente. • Insertar un número en un intervalo	Identifica diferentes registros de representación de objetos matemáticos a través de la lectura y escritura para construir sentido.
Educación Física	Competencia motriz: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano, que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz, 1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación, la gimnasia y expresiones del movimiento motriz CE2. Competencia Corporeidad y entorno Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal, para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.	Juego y recreación: Descubrimiento y realización de juegos motores con reglas variadas, con consignas simples y complejas. en contextos reales. Coordinación de nociones topológicas y de temporalidad en actividades motoras.	Realización de distintos juegos motores identificando sus reglas e intenciones. Concientización y coordinación de las nociones topológicas y de temporalidad en prácticas motoras combinadas con ritmos propios y secuencias rítmicas, individual y colectivamente.

Metas de aprendizaje



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Las y los estudiantes:

- leerán números naturales para vincularlos con otros para establecer un orden entre los mismos
- realizarán diferentes juegos motores para identificar reglas e intenciones
- realizarán diferentes actividades recreativas buscando la coordinación de las nociones topológicas para relacionarlas con las propuestas concretas



Plan de aprendizaje:

La pista de obstáculos

Las actividades iniciales se desarrollarán en cada una de las estaciones por las cuales deberán pasar las y los estudiantes. En cada una de ellas deberán cumplir con una consigna que integra contenidos específicos de Matemática y de Educación Física. En instancias posteriores al juego se sugiere retomar alguno de ellos en el aula evocando lo ocurrido y planteando situaciones para discutir con el grupo en relación a alguno de los contenidos involucrados.

Estación 1 - Saltando sobre números menores

Materiales: cuadrícula dibujada en el piso y tarjetas con números

Desarrollo: se entregará una tarjeta por participante con un número escrito.

27	76	49	20
33	19	16	81
29	21	66	30
52	62	12	26

Cada participante deberá atravesar una cuadrícula con números dibujada en el piso, **saltando en dos pies** por números menores al de su propia tarjeta. Así, por ejemplo, si la tarjeta tiene el número "28", podría sortear el obstáculo saltando por los números 12 o 26 de la primera fila, el 21 de la segunda fila, el 19 o 16 de la tercera fila y finalmente el 27 o el 20 de la fila cuatro.

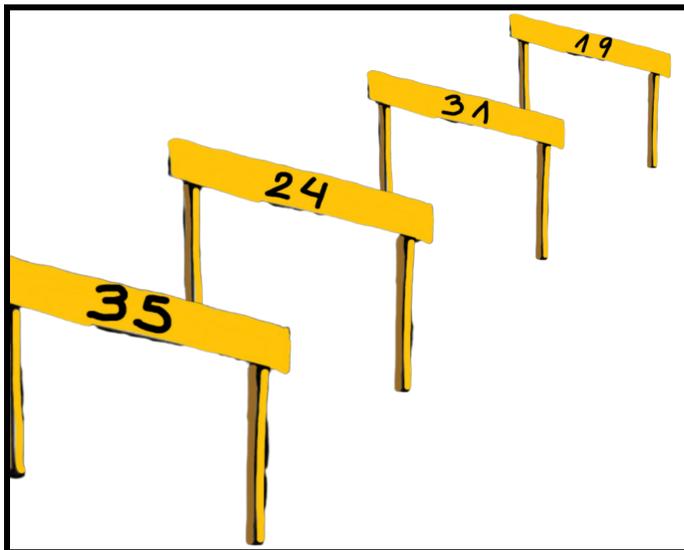
Si bien no es necesario, podrán saltar por más de un número de la misma fila si así lo desean.



Estación 2 - Por arriba o por abajo

Materiales: varias vallas numeradas y las mismas tarjetas con números de la estación anterior.

Desarrollo: En esta estación del recorrido se encontrarán con vallas numeradas. Si el número de la valla es menor que el de su tarjeta, deberán **pasar por debajo de la valla** sin tirarla.



Si el número es mayor al número de su tarjeta deberán **pasar por arriba de la valla** sin tirarla.

Si en este caso, quien está jugando sigue el recorrido con su tarjeta con el número 28, deberán pasar por arriba la valla con el 35 ya que es mayor, por abajo la valla con el 24 pues es mayor, por arriba la valla con el 31 y por abajo la valla con el 19.

Estación 3 - Saltando sobre números mayores

Materiales: cuadrícula dibujada en el piso y las tarjetas con números

Desarrollo: se entregará una tarjeta por participante con un número escrito.

27	76	49	20
33	19	16	81
29	21	66	30
52	62	12	26

Cada participante deberá atravesar una cuadrícula con números dibujada en el piso, **saltando en un solo pie** por números mayores al de su propia tarjeta.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

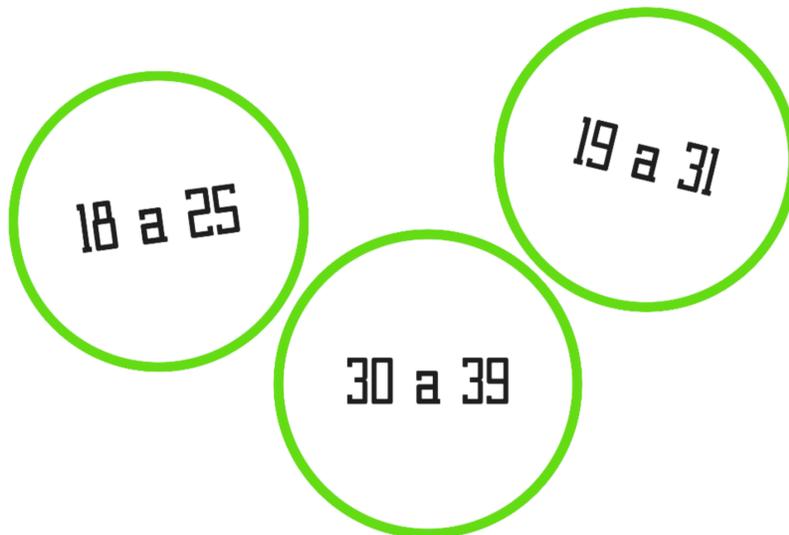


Así, por ejemplo, si la tarjeta tiene el número “28”, podría sortear el obstáculo saltando por los números 52 o 62 de la primera fila, el 29, 66 o 30 de la segunda fila, el 33 o el 81 de la tercera fila y finalmente el 76 o el 49 de la fila cuatro.

Estación 4 - Pasar por los aros

Materiales: aros con tramos de números y las tarjetas con números

Desarrollo: cada participante deberá observar los tramos de números que aparecen en los diferentes aros y decidir a qué tramo corresponde el número de su tarjeta. Una vez decidido deberá tomar el aro que tiene ese tramo y **pasar por adentro del aro**.



Para el caso del ejemplo con la tarjeta con el número 28, debería pasar a través del aro con el tramo “19 a 31”.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Las actividades estarán sujetas a las características y contexto de las clases según lo que considere el docente.

Las cuadrículas con números de las estaciones 1 y 3 podrán ser iguales o diferentes. Los números a ser incluidos tanto en las tarjetas, las cuadrículas como en las vallas o aros deberán seleccionarse de acuerdo a los conocimientos del grupo de modo que puedan enfrentarse a los obstáculos pero que los mismos también ofrezcan algunas dificultades.

Se sugiere realizar también actividades con otros grupos, permitiendo la integración de clases a la propuesta, realizando las adaptaciones que sean necesarias.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Bibliografía/Fuentes consultadas

ANEP, (2022) Educación Básica Integrada (EBI) “Plan de estudios” [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf> [Fecha de última consulta Marzo 2024] .

ANEP (2022) “Progresiones de Aprendizaje” [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf> [Fecha de última consulta Marzo de 2024]

ANEP,(2022)” Marco Curricular Nacional “[documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf>[Fecha de última consulta Marzo de 2024]

Autoras: Milena Martin y Cecilia Núñez.

Fecha de creación: setiembre de 2024

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional