

Actividades sugeridas del Programa

Actividad física y resolución de problemas

1. El docente explica brevemente el juego de carrera de números, en el cual tendrán que realizar operaciones matemáticas. Consiste en formar hileras de seis estudiantes por equipo. A cada uno se le asigna un número. Frente a cada hilera se coloca un cono a diez metros. Cuando el docente diga una operación matemática (suma o restas), el resultado será el número que tengan asignado algunos de los estudiantes, quienes deben correr, pasar detrás del cono y volver a sentarse. ® **Matemática**



2. Se forman hileras de seis estudiantes como máximo. Frente a cada hilera se instalan diferentes obstáculos; por ejemplo: aros en zigzag, cuerdas y una colchoneta. A la señal del docente, el primero deberá saltar en un pie los aros, saltar con dos pies las cuerdas y atravesar de la forma más creativa la colchoneta. Luego regresa a la hilera para que salga el siguiente. Pueden ir variando los obstáculos o la forma de distribuirlos.
3. Cuatro estudiantes tienen un aro cada uno. Los demás se distribuyen en forma libre en el espacio delimitado por el docente. A la señal, los que tienen los aros deben atrapar al resto con ellos. El que lo consigue suelta el aro y el alumno cazado se queda con él. El juego termine después de diez minutos.



4. Se ubican libremente en el espacio. Uno de los jugadores conducirá la actividad. El director del juego dirá en voz alta, de modo que todos los oigan, paquetes de tres y todos los participantes se agruparan tomándose de los brazos según lo solicitado por el director del juego. Luego puede pedir agrupaciones, de cuatro, cinco, etc.
5. Los estudiantes forman grupos de seis, en círculo. Un voluntario se ubica en el centro. Los que forman el círculo tienen un balón para darse pases con el pie. El del centro trata de interceptarlos con el pie; si lo consigue, cambia de rol con el jugador que al que interceptó el pase. La única regla es que no deben devolver el pase al mismo jugador.
6. Los estudiantes se dividen en grupos de a cinco o seis. El docente prepara varias canchas que permitan jugar a dos equipos de forma simultánea. Luego coloca un aro y adentro un cono. Dando pases con un balón, un equipo intenta derribar el cono mediante un lanzamiento; el otro equipo tratará de defender su cono e intentará derribar el de su rival.



7. Divididos en grupos de seis a diez, arman círculos separados a una distancia de dos metros. Cada uno debe tener un bastón o un palo de escoba apoyado verticalmente en el piso. A la señal de un compañero, cambian de bastón según indicación (derecha e izquierda) sin que caiga el implemento.
8. Se divide al curso en cuatro grupos. Frente a cada uno, se instala un cono a una distancia de 20 metros. A la señal, trotan, pasan detrás del cono y vuelven a sentarse; el docente toma el tiempo. Gana el grupo que realiza el ejercicio más rápido.
9. Divididos en tríos con un balón, dos de ellos dan botes y pases y tratan de que el tercero no intercepte ni atrape la pelota. El que la pierde, intenta recuperarla.
10. Divididos en tríos con un balón, dos de ellos se dan pases con los pies, intentando que el tercero no atrape la pelota. El que la pierde, intenta recuperarla.

11. El docente forma grupos de a cuatro a seis estudiantes numerados correlativamente. El profesor va diciendo los números y el que lo tiene golpea un globo o balón en el aire sin que se caiga.

Observaciones al docente

Recurso didáctico para ser utilizado en aula para días de lluvia, suspensión, entre otros.

<http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/alumnos.html>