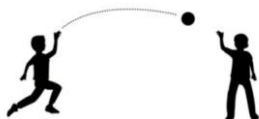


Actividades sugeridas del Programa

Actividad física y resolución de problemas

1. El docente invita a los estudiantes a organizarse en parejas con una pelota de papel. A una distancia de dos metros se lanzan la pelota, primero con la mano derecha y luego con la mano izquierda. Deben recibir el balón con la misma mano con la cual el compañero la lanzó. Para finalizar, el docente pregunta ¿de qué otra forma podemos lanzar? ¿cómo podemos lanzar a mayor distancia?



2. Al inicio de la actividad, el docente explica la función del semáforo en las calles. Menciona la importancia de respetarlo y qué significa cada uno de sus colores y flechas. Luego los invita a formar hileras de cinco integrantes. Frente a cada hilera, a ocho metros, se ubica un estudiante con las manos arriba, el puño cerrado y los pulgares hacia arriba simulando ser un semáforo con flechas. Los que están en la hilera comienzan a correr hacia él y, en el último instante, les señala con los dos pulgares hacia dónde deben dirigirse, si derecha o izquierda. **Ⓜ Matemática**
3. Se distribuyen en grupos de diez integrantes. Forman un círculo y uno se ubica en el centro con un palito, que será la varita que dirige la orquesta. Cuando dé la señal, el resto se desplaza según sus instrucciones (a la derecha, a la izquierda, hacia delante o hacia atrás). Luego van rotando aquellos que dirigen al grupo. **Ⓜ Matemática**
4. Todos los estudiantes se forman en una sola fila (uno al lado del otro) a una distancia de 4 metros. A la señal del docente, deben correr lo más rápido posible y subirse a algún implemento o material ubicado a ocho metros mientras el profesor los persigue. Aquel estudiante que sea alcanzado por el docente, lo ayuda a pillar al resto. Luego vuelven a realizar la actividad, hasta que todos sean alcanzados. Una de las variantes consiste en que, en vez de subir, se ubiquen debajo de algún lugar o material.



5. El docente los invita a organizarse en parejas con una pelota de papel. A una distancia de dos metros, se lanzan la pelota con una mano y la reciben con ambas. Para variar la actividad, se puede lanzar la pelota desde arriba, atrás, abajo, etc.
6. Agrupados en parejas con dos pelotitas de papel cada uno, los alumnos lanzan los objetos a una línea paralela ubicada a cinco metros (puede ser dibujada con tiza o utilizar las líneas de la cancha). Aquel que logre lanzar alguna de las pelotitas más cerca de la línea, gana. Luego de algunos intentos, van rotando las parejas.
7. Los estudiantes se ubican en grupos de ocho estudiantes. A la señal y en el menor tiempo posible, deben ubicarse rápidamente del más grande al más chico. Como variante, puede ser del más chico al más grande, dejar al centro a los más grandes, etc. **Ⓜ Matemática**
8. En parejas, uno de los estudiantes debe observar el recorrido de su compañero que cambia de velocidad constantemente y reproducirlo. Tienen que variar los trayectos y desplazamientos.
9. Agrupados en parejas, se ubican detrás de una línea demarcada y se designa a uno de cada par la tarea de guiar el recorrido. A la señal, comienzan a correr hacia el otro extremo y el compañero debe seguir a su pareja, que va cambiando de velocidad constantemente.
10. El docente los invita a organizarse en parejas con una pelota de papel. A la señal, deben desplazarse alrededor su compañero dando botes con el balón; por ejemplo: pueden dar

una vuelta completa por el lado derecho o el izquierdo, colocarse atrás o adelante, entre otros. © **Matemática**

Observaciones al docente

Al término de la actividad y como parte de la evaluación, es fundamental comentar con los niños y las niñas los logros obtenidos, preguntándoles, por ejemplo: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué fue lo fácil y lo difícil? ¿Qué variantes del juego proponen? ¿Con quién más les gustaría jugar? Ello contribuye a que tomen conciencia de la contribución de la asignatura en su formación.