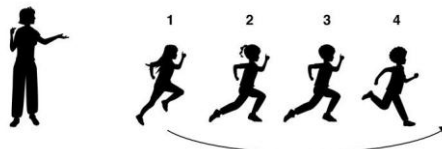


## Actividades sugeridas del Programa

### Actividad física y resolución de problemas

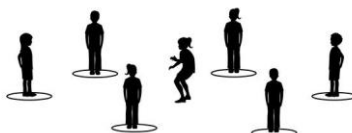
1. Se forman filas de cuatro integrantes. A cada uno se le asigna un número del uno al cuatro. Los alumnos trotan por un espacio determinado. El docente dice un número e indica dónde se debe ubicar ese estudiante; por ejemplo: número dos, adelante; tres, atrás. **® Matemática**



2. Se distribuyen en grupos de cuatro. A la señal, recorren una distancia de diez metros, señalada por conos, y representan con sus cuerpos la inicial del nombre de un integrante. Luego vuelven a la posición de inicio, forman la inicial del nombre de otro compañero, y así sucesivamente hasta completar las iniciales de todos. **®Lenguaje y Comunicación**



3. Los alumnos trotan en un espacio determinado. A la señal, se agrupan de acuerdo a características similares; por ejemplo: los que tengan la misma altura, el mismo tamaño de pie, el mismo tipo de nariz, la misma forma de las manos.
4. Caminan en distintas direcciones por el recinto, tratando de esquivar a los compañeros; luego realizan lo mismo mientras trotan.
5. En parejas, uno de los estudiantes lanza un balón al aire y dice un número del uno al tres. El compañero debe saltar o girar esa cantidad de veces y recibe el balón. Luego invierten los roles.
6. Se forman grupos de diez estudiantes. Cada uno recibe una letra, del siguiente listado: A, E, I, O, U, C, P, L, T, S. A la señal, el grupo corre una distancia de veinte metros delimitada por conos y sus integrantes deben formar la palabra que diga el docente. Tras armarla, vuelven al punto inicial para formar otra. Palabras sugeridas: sapo, pelo, culpa, lupa, cuco, palo, tapa, cosa, saco, pito, tela, entre otras. **® Lenguaje y Comunicación**
7. En un lugar liso y amplio se colocan aros formando un círculo y los alumnos se instalan dentro de los aros; en el centro queda uno sin aro. A la señal, todos cambian de aro y el jugador del centro intenta ocupar uno; si lo logra, el que quedó sin aro pasa al centro.



8. En un campo delimitado, un alumno persigue e intenta tocar al resto. Cuando lo consigue, el estudiante tocado se toma de la mano con el que lo pilló y juntos persiguen a los demás. Se va formando una cadena y tratan de pillar a los demás sin romperla y sin salir del espacio delimitado.
9. El docente marca un cuadrado y en cada esquina se ubica un grupo de cinco alumnos que serán enumerados. Cuando el profesor lo indique, deben cambiar de posición; por ejemplo: "uno hacia la derecha", "dos hacia la izquierda", "tres en diagonal", etc. **® Matemática**

10. Los estudiantes se ubican en parejas. Uno de ellos sostiene un balón, lo lanza al aire, hace una acrobacia y lo recoge antes de que caiga. El compañero imita la acción completa. Luego cambia el que guía la actividad.

**Observaciones al docente**

Al término de la actividad y como parte de la evaluación, es fundamental comentar con los estudiantes 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? Todo ello contribuye a crear conciencia en los alumnos respecto de la contribución de la educación física a su formación.