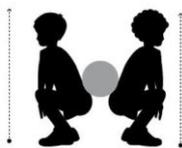


## Actividades sugeridas del Programa

### Actividad física y resolución de problemas

1. Se divide al curso en cuatro grupos. Frente a cada grupo habrá un aro a unos veinte metros de distancia. En cada aro hay diez objetos diferentes. Los estudiantes corren, observan los objetos durante diez segundos y vuelven al punto de partida. Luego el docente les pregunta qué objetos estaban en el aro. Pueden ir cambiándolos.
2. Se dibuja con tiza varios cuadrados de un metro y cincuenta centímetros, que a su vez estarán divididos en nueve cuadros de cincuenta centímetros numerados del uno al nueve. En forma alternada, los estudiantes recorren el cuadro según la secuencia de números que dicte el docente. Como variantes, pueden resolver sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.
3. Se divide al curso en parejas y se le entrega un balón a cada una. Sentados, ponen el balón entre ambas espaldas; deben levantarse sin que la pelota caiga y trasladarse al lugar que indique el docente en el menor tiempo posible.



4. Sorteamos circuitos que implican distintos movimientos, como subir y bajar escaleras, carrera en subida y bajada, volteos en volteretas, suspensiones en una barra.
5. Se organizan en grupos y cada uno debe realizar una tarea distinta en el menor tiempo posible; por ejemplo: escribir un mensaje con palitos o trozos de ramas sobre el valor del respeto. ® **Orientación**
6. Trotan por el patio al ritmo del pandero. A la señal del silbato, siguen las consignas del profesor; por ejemplo: juntarse en parejas, tomarse de las manos, agacharse, adquirir una posición de equilibrio, etc.
7. Caminan por el patio en distintas direcciones y cada vez que el profesor da una señal auditiva, se acuestan rápidamente en el suelo y ruedan hasta una nueva señal.
8. Se ubican en parejas y uno de ellos tendrá una pelota de tenis; el otro se ubica de espaldas a una pared. El compañero lanza la pelota y el compañero gira y la recibe antes de que caiga al suelo. Luego se invierten los roles.
9. En parejas, uno de ellos mueve a su compañero como si se tratara de una marioneta, un robot o un muñeco al que se le da cuerda.
10. En parejas, caminan por el patio y uno de los dos imita de forma exagerada el modo de caminar de su compañero. Luego cambian de roles.
11. Se distribuyen libremente por el espacio y se propone el juego de "cambio de dirección", en el que se integra la dirección prohibida con el sentido obligatorio y el cambio de sentido. De este modo, el docente puede guiar la trayectoria con frases como "sentido obligatorio a la derecha" o "cambio de sentido".