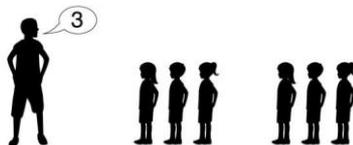


Actividades sugeridas del Programa

Actividad física y resolución de problemas

1. Trotan libremente por el espacio delimitado. A la señal, se agrupan de acuerdo a la cantidad de integrantes que debe conformar un grupo; por ejemplo: si el docente dice "tres", hacen tríos. Se puede agregar tareas motrices, como estar todos en un pie, espalda contra espalda, tomando un pie al compañero y otras más. ® **Matemática**



2. Forman cuatro hileras frente a las cuales se ubican cuatro tarros con tarjetas, cada una de ellas con una letra. El docente dice una palabra a cada grupo y el primer alumno de cada hilera corre y saca una letra, y así sucesivamente el resto de los integrantes del grupo, hasta completar la palabra. Variante posible: el profesor da un tiempo máximo para sacar el mayor número posible de tarjetas y deben formar la mayor cantidad de palabras que puedan; gana el equipo que forme más palabras.
3. Se ubican frente a una pizarra o un papelógrafo. El docente dibuja una serie de símbolos previamente acordados, que representan un recorrido y los tipos y la cantidad de saltos que deben realizar. A la señal, ejecutan acciones motrices escritas. Nota: siempre debe cambiarse la secuencia.
4. Se divide al curso en cuatro grupos que conforman un círculo, cada grupo con un balón. El alumno que tiene la pelota la lanza a otro jugador del círculo y dice una palabra en voz alta. El que la recibe la pelota dice la primera palabra que asocie con la precedente mientras tira el balón a otro compañero. La actividad continúa hasta agotar las posibilidades de su imaginación y entonces buscan una nueva palabra relacionada con la que dijo el último compañero. Por ejemplo: el primero dice casa, quien recibe la pelota dice ladrillo y así sucesivamente. ® **Lenguaje y Comunicación**
5. Se ubican en hileras de seis alumnos. El docente nombra una letra y/o una sílaba y los alumnos dicen la mayor cantidad de palabras que contengan esa letra o sílaba en cinco segundos. Si en ese lapso nombran siete palabras, tendrán siete intentos para lanzar el balón adentro de unas cajas o tarros dispersos por el lugar. ® **Lenguaje y Comunicación**
6. Se divide al curso en parejas. Uno tiene los ojos vendados y el otro le dibuja un número con su dedo en la espalda o en otra zona del cuerpo. El que está vendado debe reconocer en voz alta el número y desplazarse, cambiando de dirección según el número. Después de seis intentos, se cambian las parejas. Variante: poner números de más de dos cifras y en cualquier parte del cuerpo.



7. Se forman equipos de siete alumnos, todos con los ojos vendados excepto uno. Cada equipo forma hileras, tomando los hombros del compañero de adelante; el último es el que no tiene la vista vendada. Cada grupo recorre un circuito diseñado previamente por el docente. El último estudiante de la hilera da las instrucciones para moverse, apretando el hombro de su compañero de adelante, lo que indica la dirección hacia la que hay que ir. El compañero, a su vez, aprieta el hombro del que le precede y así hasta llegar al primero. Mientras más veces se apriete un hombro, mayor será el giro hacia ese lado. Logran el objetivo si completan el recorrido en un tiempo determinado. Luego se cambian los roles.

8. Se agrupan en cuatro hileras ubicadas en los vértices de un cuadrado de veinte metros, de tal forma que siempre tendrán un grupo al frente y otro a los lados. A la señal, todos los grupos se desplazan al nuevo lugar asignado. Por ejemplo: "al lado" (todos corren al lado); cruzados, al frente y al lado, al lado al frente y cruzado.



9. Se ubican libremente en un espacio delimitado. Tres alumnos se encargarán de perseguir; para distinguirse, llevan un pañuelo o un balón en la mano. Cuando un persiga a un compañero, debe gritar su nombre bien alto para que todo el grupo lo escuche. En ese momento se establece una línea imaginaria que une a perseguidor y perseguido ("hilo"). Mientras lo persigue, cualquier jugador puede "cortar el hilo" si se cruza por la línea imaginaria, levanta las manos y grita ¡"corto"! Cuando lo hace, se transforma en el perseguido. Cuando un perseguidor alcanza a un jugador, se salva y le pasa el pañuelo o el balón.
10. Forman seis grupos, cada grupo con una sábana vieja o un trozo de tela de medidas similares. A la señal, se desplazan y ejecutan las indicaciones del docente; por ejemplo: todos debajo de sábana, la llevan como un cordel, etc.

Observaciones al docente

La oposición implica jugar contra otros, delimitando acciones y áreas de juego para cada equipo, pero en este ciclo se ponen a prueba más actitudes personales que colectivas. Al medirse con ellos mismos, los alumnos se dan cuenta de lo que son capaces de hacer, y estas acciones constituyen la base del pensamiento estratégico.