

Nivel	Preescolar	Modalidad	General
Grado	2	Fase	2
Campo de formación	Saberes y Pensamiento Científico		
Título	EL JEFE DE LOS INDIOS		
Descripción de la clase	<ul style="list-style-type: none"> • Por medio de este juego la niña(o) logrará comparar distancias para saber cuál recorrido es más largo y cuál más corto. • Diga al grupo que hoy a través de un juego podremos comparar quién lanza objetos más lejos. • Invítelos(as) a jugar a “El jefe de los indios”. Cada participante será un jefe indio y deberá escoger su nombre: “Pluma blanca”, “Halcón dorado” o “Toro sentado”, son algunos nombres que pueden elegir o inventar uno diferente. • Marquen una línea de partida dibujándola con gis, crayola o plumón de agua, o colocando cualquier objeto: un palo de escoba, una cinta larga, una sogá o zapatos. • Tome cada uno una hoja de papel (puede ser una hoja en blanco, papel periódico, hojas recicladas) y elaboren su pelota, márquenla de alguna manera para que puedan identificarla. • Mencione que harán una competencia para saber quién se convierte en el “Jefe de todos los indios”. Para ello, cada uno lanzará una pelota de papel, y quien haya lanzado más lejos su pelota debe ser nombrado el jefe y podrá dirigir una danza de celebración. • Cuenten del 1 al 3, para lanzar al mismo tiempo la pelota, dejando que hagan el lanzamiento como puedan. Pregunte: <i>¿Cuánto avanzó cada pelota?, ¿qué pelota llegó más lejos?, ¿cómo podemos saber cuánto avanzó cada una?</i> Escuche las respuestas. • Marquen en el piso con gis, plumón de agua o crayola la distancia que recorrió cada pelota. • Usen un estambre, cordón o sogá para medir la distancia que avanzó la pelota de cada la niña(o); ayúdelas(os) a colocar un extremo en la línea de partida, y extiendan el estambre, cordón o sogá sobre la marca que 		

	<p>hicieron en el suelo. Corten el estambre o material que hayan utilizado cuando lleguen al punto en que cayó la pelota, esa será su medida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilicen el estambre que representa la medida de la distancia que avanzó la pelota de cada niña(o) para compararlas. Pregunte, <i>¿cuál fue la pelota que avanzó más?, ¿cómo lo supieron?</i> Registren las respuestas en una hoja. • Ahora sí, ¡A celebrar! Nombren “Jefe de los indios” al participante cuya pelota haya llegado más lejos y organicen la danza de celebración. Para esto el Jefe de los indios podrá utilizar el audio del juego: “Hao Indio” <p>Si no pueden escuchar la grabación, pueden recitar el saludo indio y realizar los movimientos que se proponen:</p> <p>“Hao Indio”, (todos repiten y levantan la mano mostrando los 5 dedos) “Toro sentado”, (todos repiten y se sientan en el piso cruzando las piernas) “Pluma blanca”, (todos repiten y ponen un dedo en la cabeza como si fuera la pluma del indio) “Halcón dorado”, (todos repiten y abren los brazos como si fueran águilas) “dice que todos”, (todos repiten) “pero todos, todos todos”, (todos repiten)</p> <p>El jefe indio da una indicación para que todos realicen, como: Caminen como patos, salten como ranas, corran como tigres, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Felicite a las niñas(os) por su esfuerzo y participación.
<p>Actividades para entregar</p>	<p>Registro de las respuestas.</p>
<p>Referencias de apoyo</p>	<p>Audio del juego: “Hao Indio”. https://drive.google.com/file/d/10RWchnxbQsW2VIXrJDwalgqqqQHyWBdq/view?usp=drivesdk</p>