

## Actividades sugeridas por el programa

### Juegos lúdicos

1. Los estudiantes se distribuyen en hileras de cuatro parejas, cada una con una pelotita de papel. Entre ambos la deben trasladar en un trayecto de cinco metros, utilizando diferentes partes del cuerpo, como la cabeza, los hombros y el tronco, entre otras.



2. Se dispone un espacio cuadrado dividido en tres zonas. En cada extremo se ubica un estudiante y los demás quedan en el centro. Se entrega un balón a uno de los que están en los extremos. A la señal del docente, lanza el balón, tratando de tocar a uno de los que están en el centro. Aquellos que estén en el centro deben recuperar el balón para poder seguir lanzándolo. Los que están en el centro no pueden tomarlo. El que sea tocado, se integra a uno de los extremos y ayuda a lanzar el balón contra sus compañeros. El juego finaliza cuando todos los estudiantes han sido alcanzados por el balón.
3. En parejas, se ubican libremente en un espacio determinado con un balón. A la señal del profesor, se desplazan en diferentes direcciones, dándose la mayor cantidad de pases posibles; deben evitar chocar con sus compañeros o que la pelota caiga al suelo.



4. Se distribuyen libremente en un espacio delimitado, con un pañuelo colgado en la espalda simulando ser una cola. A la señal del profesor, deben recoger la mayor cantidad de pañuelos, evitando perder el suyo, pero si esto ocurre, pueden seguir jugando. Cuando no quede ningún pañuelo colgado, se reinicia el juego.
5. Distribuidos en tríos con un balón, uno de los estudiantes se ubica entre los otros dos, que están separados por seis metros. A la señal del docente, los alumnos de los extremos se pasan la pelota sobre la cabeza del compañero del medio, quien intenta interceptarla. Los roles se cambian cuando el compañero del centro atrape el balón.



6. Se agrupan en hileras de cinco integrantes detrás de un trayecto de diez metros, con una hoja de diario presionada al pecho con la mano. A la señal, se suelta la hoja y el primero de cada hilera empiezan a correr de modo que esta quede adherida al pecho por la presión del aire. Al llegar al otro extremo, vuelven con la hoja de diario en la mano y se la entregan al que sigue. Luego van variando los equipos.

### Observaciones al docente

La oposición implica jugar contra otros, delimitando acciones, campos o 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.

7. Se forman hileras de cinco estudiantes tomados de la cintura detrás de un trayecto de diez metros. A la señal del docente, deben desplazarse corriendo sin soltarse hasta el otro extremo. Gana el grupo que lo consigue más rápido. Para variar el ejercicio, se puede realizar el trayecto de espaldas.



8. Se forman grupos de seis estudiantes. Cinco forman una hilera tomados de la cintura y el sexto se ubica frente a ellos con un balón. A la señal del docente, el que tiene el balón debe tocar al último de la hilera, mientras el resto lo protege, realizando distintos movimientos sin soltarse. Cuando lo logra, cambian de rol.
9. Dos hileras de cinco estudiantes se ubican frente a frente a una distancia de ocho metros. El primero de una hilera tiene un testimonio (por ejemplo: un tubo). A la señal de partida, quien tenga el testimonio debe correr la fila del frente, pasárselo al primero de la hilera y luego se ubica al final. Deben repetir al menos cinco veces la acción. Como variante, puede variar la postura con la que espera el relevo, sentado, acostado, etc.