

## Actividades sugeridas por el programa

### Trabajo en equipo y liderazgo

1. Forman hileras de cuatro parejas detrás de una línea señalada en el suelo. A diez metros de cada hilera hay un cono. Cada pareja se amarra uno de sus pies a la altura del tobillo. A la señal, avanzan hasta el cono y regresan a la línea de partida. La siguiente pareja sale cuando sus compañeros están llegando al cono. Gana el equipo que hace la tarea en el menor tiempo. ® **Orientación**
2. Divididos en seis grupos, eligen a un líder, quien dirige dos actividades del calentamiento a su grupo. Luego otro integrante realiza otros dos ejercicios.
3. Se dividen en cuatro equipos. Cada grupo dirige al resto del curso en un juego: se encargan de juntar el material necesario, explicar las reglas, solucionar dudas y elegir al ganador.
4. El docente les asigna distintas tareas durante la clase; por ejemplo: recolección de material, encargado del botiquín en caso de un accidente, limpieza del lugar, etc. ® **Orientación**
5. Organizan un campeonato de "quemadas" con distintas funciones: inauguración, puntaje, arbitraje, premiación. Todo esto, bajo la supervisión del docente. ® **Orientación**
6. En grupos de cuatro estudiantes, forman un círculo tomados de la mano con un cono en el centro. Tiran de sus compañeros y tratan de que alguno toque el cono, mientras todos evitan que ocurra esto. Cuando alguien lo toque, obtiene un punto. Gana el que consiga el menor puntaje.



7. Se forman en grupos de ocho integrantes; dos equipos se enfrentan. El que tiene el balón debe darse ocho pases; la regla es que la pelota que debe dar un bote antes de que la reciban. Los alumnos deben decidir la segunda regla; por ejemplo: que a uno le deben dar dos pases, que hay uno al que no se le puede entregar el balón u otra regla a libre elección.
8. En parejas, trasladan pelotas de un lugar a otro, sin usar las manos y evitando que toque el suelo. Gana la pareja que traslada más balones en un tiempo determinado.
9. El docente divide al curso en dos grupos. Cada uno debe lanzar todas las pelotas que tengan al campo contrario en un tiempo determinado. Cuando el profesor lo señale, los estudiantes deben dejar de lanzarlas. Gana el equipo con menos pelotas en su campo.
10. Se disponen libremente por el espacio para jugar "cambio de dirección", en el que se integran los conceptos de dirección prohibida, sentido obligatorio y cambio de sentido. El docente puede guiar la trayectoria con frases como "sentido obligatorio a la derecha" o "cambio de sentido".

### Observaciones al docente

Hay que permitir que los alumnos asuman diversos roles en los juegos y demás acciones motrices. Asimismo, es importante promover acuerdos y normas que puedan trasladar a su vida cotidiana; por ejemplo: evitar conductas de violencia durante un juego o saber manejar el triunfo, entre otros. Aunque la emoción es un ingrediente importante del juego, no hay que perder de vista la intención formativa; es decir, fomentar actitudes de respeto, cooperación y solidaridad.