



## Actividades sugeridas por el programa

### Trabajo en equipo y liderazgo

1. Forman hileras de cuatro estudiantes. Se toman de la cintura, tres de ellos con los ojos vendados. El que no tiene venda guía a sus compañeros por el espacio, tomando las medidas de seguridad necesarias.
2. Se escoge a un alumno, quien se esconde mientras los demás cuentan hasta diez o cien. Luego buscan al escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más y así sucesivamente, hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás están en el escondite. El último en llegar debe esconderse en el siguiente juego.
3. Se ubican en parejas con un balón y comienzan a realizar lanzamientos a diferentes distancias, de modo que coordinen sus lanzamientos en virtud de la capacidad de cada estudiante. Como variante, pueden aumentar las distancias o cambiar los tipos de lanzamiento.
4. Se forman en hileras máximo de cinco estudiantes. El último tiene un balón, se ubica en posición cuadrúpeda y lo hace rodar con la cabeza hasta llegar al primer lugar. Entonces entrega la pelota al compañero, que la pasa con las manos hacia atrás por sobre la cabeza.
5. Se forman círculos de ocho estudiantes, todos sentados con la espalda hacia el centro. Se colocan pelotas cada dos alumnos. Uno da la señal de partida. Cuando comiencen, deben dar pases hacia la derecha, evitando que se tope con el otro balón. El director del juego puede pedir que se cambie el sentido de los pases.
- 6.

### Observaciones al docente

El trabajo en equipo pretende brindar la experiencia de interactuar con los compañeros del grupo. Para garantizar la participación activa de todos, es importante que se organicen pequeños equipos, cuyos miembros se vayan rotando. Cada equipo debe distribuir las funciones entre sus integrantes y cambiar de papeles periódicamente para que todos puedan desempeñarlas.

7. Se forman grupos de ocho estudiantes con un balón. A la señal del docente, se enfrentaran dos equipos. Se ponen dos cestos en cada extremo de la cancha. El equipo que comienza debe darse pases con el balón, incluyendo a todos los integrantes antes de anotar. El grupo contrario trata de interceptar el balón. Si lo logra, realizan los pases necesarios antes de anotar.
8. Se forman grupos de 6 estudiantes. Cada equipo manda una persona a desafiar a una del otro equipo. El que desafía dice algo como "estoy dándome golpes en la cabeza", pero en realidad se rasca el estómago. La persona desafiada tiene que responder "me estoy rascando el estómago" y, al mismo tiempo, darse golpes en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacerlo, el equipo desafiante gana un punto.
9. Forman tríos; el que queda al medio se llama "inquilino" y los otros dos son pared derecha e izquierda respectivamente. Uno de los participantes debe quedar libre. Cuando este grita, "inquilino" todos estos deben salir a buscar otro refugio, mientras el que esta libre aprovecha el "desorden" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles.

10. De pie, forman un círculo y un jugador queda fuera. Este es el director(a): camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores, diciendo: "Sígueme". Cuando ha tocado a 6 o 7 jugadores, ellos deben brincar fuera del círculo. Después de un momento, puede gritar "A casa" y todos corren hacia sus lugares. El que llegue primero es el nuevo director.
11. Se forman hileras de ocho estudiantes, tomados de las manos por entre las piernas y de espaldas a la línea de partida. A la señal del docente, el primero de la hilera (que en realidad es el último) se acuesta de espalda sin soltar la mano del que está delante. Los otros integrantes, comenzaran a avanzar, pasando por sobre el que esta en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas separadas). Cada uno de los pasa se tiende a su vez en el suelo para que la hilera avance y todos los integrantes queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero) haya pasado y esté de espaldas, se ponen de pie y repiten hasta llegar a la meta. Gana la hilera en que todos sus integrantes cruzan la línea.