

## Actividades sugeridas por el programa

### Trabajo en equipo y liderazgo

1. Se forman cinco parejas, se toman de las manos y se les asigna la función de pillar al resto de sus compañeros. A la señal del docente, las parejas deben comenzar a pillar a los demás, que deben evitarlo. Si son alcanzados, se toman de la mano con la pareja y siguen pillando, formando una cadena humana. Luego invierten los roles de inicio.



2. Se ubican en hileras de cuatro alumnos; cada hilera se forma frente a otra; todos se toman de la cintura y los primeros de cada hilera se toman de las manos. A la señal del profesor, los estudiantes comienzan a tirar, intentando que el otro grupo se separe. Gana el grupo que logre separar al otro.



3. En grupos de cinco integrantes, se ubican detrás de un trayecto de diez metros. Cuatro de ellos toman de los brazos y los pies al quinto. A la señal del docente, lo transportan hacia el otro extremo del trayecto. Una vez que lo completan, se cambian los roles. ®

#### **Orientación**

#### **Observaciones al docente**

Los niños tienen que asumir diversos roles en los juegos y demás acciones motrices. Asimismo, al desarrollar un juego, es importante promover acuerdos y normas que los alumnos puedan usar en su vida diaria; por ejemplo: evitar conductas de violencia durante un juego y saber manejar el triunfo, entre otros. Aunque la emoción es un ingrediente importante en un juego, no se debe perder de vista la intención formativa durante las actividades; es decir, el fomento de actitudes de respeto, cooperación y solidaridad.

4. En grupos de seis integrantes, cinco de ellos forman un círculo y el sexto ingresa a ese círculo. Quienes rodean al compañero, deben tomarse de las manos fuertemente. A la señal del docente, el que está en el centro debe salir, separando los brazos de los demás. Se cambian los roles cuando el compañero escape de la ronda. El juego termina cuando todos hayan roto la cadena.
5. Se distribuyen libremente en un espacio determinado. A la señal del docente, se agrupan en parejas con su compañero más cercano y uno debe sostener en brazos al otro durante cuatro segundos. Luego siguen corriendo hasta una nueva señal. La actividad dura cinco minutos. ® **Orientación**



6. Se forman círculos de diez estudiantes. Todos deben cerrar los ojos y avanzar hacia el centro lentamente. Al llegar al medio, se toman las manos con los compañeros (pueden estar al lado o en otro lugar). Luego abren los ojos y deben deshacer el enredo sin soltarse las manos. Uno puede estar afuera y dar indicaciones para lograr el objetivo. ® **Orientación**
7. Se ubican en tríos, abrazados y dentro de un aro. A la señal del docente, deben subir el aro por encima de sus hombros sin utilizar las manos. Gana el primer equipo que lo logre

cinco veces. Para variar el ejercicio, se puede cambiar los equipos de trabajo o pueden desplazarse mientras se suben el aro.

8. Agrupados en tríos, se ubican libremente en un espacio determinado. Dos alumnos se toman de las manos frente a frente y el tercero arranca de ellos. El objetivo del juego es atrapar al compañero que corre solo, en el espacio que hay entre los brazos de la pareja. Si lo alcanzan, se realiza un cambio de roles.
9. Los estudiantes forman en tríos. Uno se coloca dentro de un aro y los otros dos se ubican a una distancia de dos metros del aro con un balón. A la señal de partida, deben pasar el balón por encima de la cabeza de su compañero, mientras este intenta interceptarla sin salir del aro. Cuando lo consigue, se cambian los roles.



10. Se agrupan en parejas. Uno de ellos debe correr a lo largo de un trayecto y su compañero lo observa y memoriza el recorrido. Luego intenta repetir el trayecto. Para variar la actividad, se puede cambiar de pareja o variar los recorridos. ® **Orientación**

**Observaciones al docente**

Se sugiere que aquellos estudiantes que tengan una menor participación en la clase en general y que no sean líderes, sean designados capitanes de cada grupo.