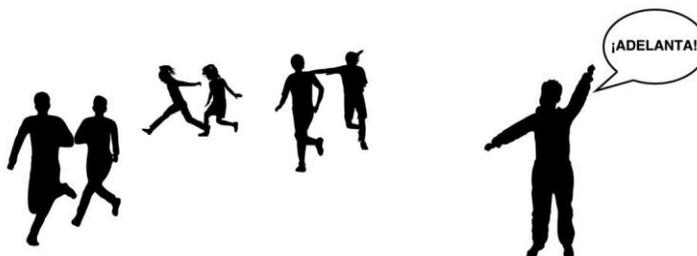


Actividades sugeridas del Programa

Actividad física y resolución de problemas

1. Se forman dos equipos; un jugador de cada grupo sostiene un aro en la línea final del terreno de juego adversario. Cada equipo debe darse pases con el balón hasta convertir en su aro, que puede moverse por toda la línea final y así obtener un punto. El otro equipo trata de recuperar el balón y convertir en su propio aro. El jugador que lleva el balón puede trasladarse con él, pero solo dando botes.
2. Se distribuyen libremente por el espacio y corren y se detienen completamente al oír la palabra pare o ver su señal. Cuando dominen el concepto de "pare", se trabaja con las marchas de los autos y la señal de dirección prohibida o correcta, para que descubran que, a mayor velocidad, se tarda más en detener el coche, con lo cual el riesgo de colisión es mayor.
3. El docente forma tres rotondas con conos en diferentes sitios. Los estudiantes deben correr alrededor de las rotondas, sin indicaciones previas. Algunos lo harán por la derecha y otros por la izquierda, por lo que es muy posible que choquen. Se trata de que aprendan a tomarlas por la derecha. Posteriormente, a la señal, correrán por grupos alrededor de diversos aros sin chocar.
4. Se ubican por parejas o en hileras de cuatro. A la señal de "adelante", el estudiante que esté al final puede adelantar, siempre y cuando no se choque con el resto de los compañeros. Disminuir el espacio por el que se desplazan puede ser la variante: primero toda la pista, luego media pista, después dentro del área y finalmente en el círculo central.



5. Siete estudiantes forman un círculo. Cada grupo tiene dos balones. A la señal, se dan pases en sentido de los punteros del reloj lo más rápido posible, evitando que los alcance el siguiente balón. El objetivo es no tener la pelota cuando el profesor detenga la actividad.



6. Se forman filas (uno al lado de otro) de siete estudiantes. A la señal, avanzan juntos hacia el otro extremo de la cancha, dándose pases hacia atrás. Para esto, se deben organizar para que, cuando lleguen al otro extremo, todos hayan dado al menos dos pases.
7. Cuatro conos forman un cuadrado y al centro, a unos cuatro metros. Junto a cada cono hay cuatro estudiantes y un balón. En el centro hay un cono a unos cuatro metros de los otros conos. A la señal, el primero del grupo corre, se detiene antes de llegar al centro, pasa el balón hacia su izquierda, corre y se ubica al final de la hilera en donde ha pasado el balón. Las observaciones que se puede hacer es no pasar si el compañero no pide el balón, poner atención a los jugadores que se cruzan, elegir bien el momento de pase.

8. Se forman dos equipos de seis estudiantes cada uno, frente a frente, con un balón por equipo. A la señal, dan pases al compañero que está al lado lo más rápido posible hasta llegar hasta el último integrante. Gana el equipo que termina antes.
9. El docente delimita un espacio de juego de 7 por 7 metros y pone dos cestos en cada extremo (pueden ser canastas, baldes o un recipiente similar). Se forman dos equipos de seis estudiantes y se ubican en un lado del terreno cada uno. Se selecciona a dos jugadores comodines que juegan con el equipo en posesión del balón. Las reglas del juego son: solamente botar el balón, no se puede caminar más de tres pasos con el balón en las manos; para anotar un punto, hay que lanzar hacia el cesto cuando el balón haya pasado por todos los integrantes del equipo, incluyendo los comodines. Cuando un equipo logra meter el balón en la canasta, sigue atacando y teniendo la posesión del balón. El otro equipo debe tratar de recuperar el balón interceptándolo. Gana aquel equipo que logra cinco puntos. Luego, pueden ir rotando los rivales.



Observaciones al docente

La oposición implica jugar contra otros, delimitando acciones y 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.

10. Se delimita un espacio de juego y en los dos extremos se establece un espacio de un metro de largo y uno de ancho, que será la zona para anotar el gol. Se forman dos equipos de ocho estudiantes cada uno. A la señal, comienzan a darse pases de balón con las manos y luego de que haya pasado por todos los jugadores, pueden anotar un gol, que se consigue cuando un estudiante recibe el pase dentro del área demarcada. El otro equipo debe recuperar la posesión del balón. Gana el equipo que logra diez puntos.

