

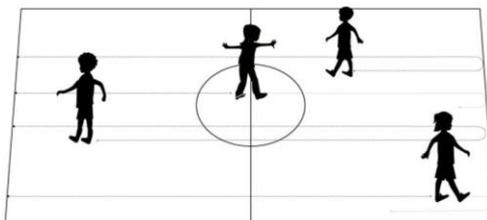
## Actividades sugeridas del Programa

### Habilidades motrices

1. Se distribuyen distintos materiales por el gimnasio (aros, conos, cuerdas). A la señal, comienzan a trotar sorteando los obstáculos; por ejemplo: saltan en dos pies, se desplazan en posición cuadrúpeda, corren, etc.
2. Formados en hileras, se desplazan por bancos ubicados horizontalmente, cambiando de apoyo: gatean, se arrastran solo con fuerza de brazos, saltan de un lado a otro, etc.



3. En parejas, uno de los estudiantes conduce una cuerda arrastrando un extremo por el suelo y el compañero corre detrás, tratando de pisar la punta libre. Intercambian los roles cuando el compañero logra pisar la cuerda.
4. Se desplazan de un lado a otro de la cancha según las siguientes consignas: caminar en puntillas, caminar apoyando los talones, correr de espaldas, caminar en cuclillas, saltar en un pie, saltar a pies juntos.



5. Se organizan en hileras con un máximo de cinco estudiantes. Frente a la hilera se colocan seis conos y al final se instala una colchoneta a lo ancho. A la señal, corren entre los conos y al término de la carrera, saltan a lo ancho de la colchoneta y vuelven corriendo a la hilera para que salga el siguiente.



6. Forman hileras de cinco estudiantes. Tienen que correr sorteando seis vallas separadas a dos metros entre sí. Tras completar el recorrido, regresan rápidamente a la hilera para que salga el siguiente.
7. Realizan desplazamientos en línea recta o zigzag, controlando un balón con manos o pies.
8. Se distribuyen libremente por el espacio. Dentro del curso habrán seis balones y deben pasárselos mientras se desplazan corriendo, evitando ser tocados por algún compañero. Pueden hacer lanzamientos con las dos manos, con una, sobre la cabeza o desde abajo. La idea es que el pase llegue a las manos del compañero.
9. Se distribuyen libremente por el espacio. Dentro del curso habrán seis balones y deben pasárselos mientras se desplazan corriendo. Cuando el docente lo señale, quien tenga el balón en las manos corre y lo lleva a una línea previamente establecida. Se puede variar las formas de desplazamiento.
10. Se forman grupos de seis estudiantes. Dos equipos se enfrentan, cada uno tendrá un aro y un equipo tendrá un balón. El equipo que comienza con la pelota debe dar diez pases como máximo para dejar el balón dentro del aro y así obtener un punto. Gana el equipo que consigue más puntos. No se permite lanzar el balón hacia el aro, solo se puede dejar.

**Observaciones al docente**

Al término de la actividad y como parte de la evaluación, es fundamental comentar con los niños y las niñas los logros obtenidos, preguntándoles, por ejemplo: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué fue lo fácil y lo difícil? ¿Qué variantes del juego proponen? ¿Con quién más les gustaría jugar? Todo ello contribuye a crear conciencia con respecto a la contribución de la educación física en su formación.