

INDICE

| | |
|----------------------------------|----|
| Portada | 1 |
| Introducción | 2 |
| Latón..... | 4 |
| Bote de plástico..... | 6 |
| Red activa..... | 7 |
| Bastón rodante..... | 8 |
| Banda de cartón..... | 9 |
| Atrapador..... | 13 |
| Bloque de cartón..... | 14 |
| Boleadoras..... | 16 |
| El cartón de colores..... | 17 |
| Tira-chinas..... | 18 |
| Pantuflas..... | 19 |
| Pelu-zanco..... | 20 |
| Pelo-esponjas..... | 21 |
| Cajas de cartón..... | 22 |
| Muñecos de peluche..... | 24 |
| Cilindros de cartón..... | 26 |
| Referencias bibliográficas | 28 |

Introducción

El material didáctico es una estrategia educativa que nos permite desarrollar el aprendizaje por medio de juego y movimiento a partir de estrategias didácticas, lúdicas, retadoras, que favorecen las posibilidades cognitivas, expresivas, motrices, creativas y de relación, así como las actitudes y valores que prevalecen entre la escuela y la comunidad, para el logro de una educación motriz integral y holística, proporcionando a la comunidad educativa variedad de materiales de bajo costo, accesibles, de fácil elaboración y adquisición que nos permitirá estimular y/o desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje. En el nivel de preescolar la coordinación en los movimientos al usar objetos y materiales didácticos es de acuerdo con las condiciones, capacidades y características de los alumnos, favoreciendo la construcción de la identidad personal a partir de su origen étnico, cultural y lingüístico, y la interacción con personas cercanas.

La Educación Física por medio de su intervención pedagógica tiende a formar integralmente a los niños en su desarrollo motriz a través de su integración de su corporeidad por medio de un proceso dinámico y reflexivo a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor así como los materiales y recursos que se utilizan para realizar las actividades; teniendo la oportunidad de practicar la variabilidad en la utilización de los materiales por medio del diseño, estructuración, espacio físico, número de alumnos y habilidades a desarrollar para obtener el desarrollo de la motricidad en el niño a partir de la integración de la corporeidad partiendo del conocimiento de sí mismo y su aceptación al emplear su creatividad para solucionar situaciones dentro del juego y le brinde la oportunidad de asumir y construir su motricidad; por medio del juego se valora la diversidad y el respeto a la multiculturalidad abordando reglas y acuerdos para llegar a un buen fin las actividades.

La estrategia didáctica nos da pie a organizar los materiales, seleccionando tareas y previendo un tiempo de ejecución, tomado decisiones acerca del desarrollo de la misma (estilo de enseñanza, tipo de comunicación, contenido seleccionado, tipo de consigna, intencionalidad pedagógica, propósito de la tarea, contexto y evaluación).

En el nivel de preescolar se debe de considerar las orientaciones pedagógicas para el logro de los aprendizajes.

- Tener variadas experiencias dinámicas y lúdicas en las que puedan correr, saltar, brincar, rodar, girar, reptar, trepar, marchar.
- Participar en juegos y actividades que impliquen acciones combinadas y niveles complejos de coordinación como saltar con un pie, caminar sobre líneas rectas, brincar obstáculos, brincar y atrapar, entre otras.
- Manipular objetos de diversas formas (regulares e irregulares) en actividades como armar rompecabezas, construir juguetes y estructuras; lanzar y atrapar objetos de manera segura (como bolsas rellenas, pelotas, aros, entre otros); empujar, jalar y patear objetos de diferente peso y tamaño; y usar instrumentos y herramientas (como pinceles, pinturas, lápices para escribir y para colorear, pinzas, lupas, destornilladores, entre otros), de tal manera que vayan mejorando su control y precisión.
- Identificar las sensaciones que experimentan después de realizar una actividad física, al describir cómo cambia el ritmo de la respiración, la frecuencia cardíaca, la temperatura corporal, la presencia de sudoración y, en ocasiones, el tono de la piel. (1)

(1) Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación.

CREANDO Y JUGANDO

NOMBRE DEL MATERIAL: **LATON**

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Lavar perfectamente bien la lata vacía, cuando está seca, pintarla de algún color, ya sea roja o verde, esperar a que seque, hacerle un orificio en la parte ovalada de la lata, introducir 1.5m de listón y hacerle un nudo, posteriormente en la parte de abajo remarcar los óvalos que tiene la lata con pintura blanca, para que quede como un tiro al blanco.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

JUEGO MINIFUT. Se harán dos equipos uno de latón rojas y una de latón verdes, cada equipo se coloca frente al otro, con el latón en el suelo, a la indicación patean muy fuerte su pelota para tratar de derribar los latones de los compañeros, no pueden invadir el espacio asignado del otro compañero, solo patear las pelotas que me lleguen.

JUEGO LOS PENALTIS. En parejas, el juego consiste en colocar el latón en el suelo en el espacio que quiera, nos separamos un metro aproximadamente simulando una cancha de futbol, el alumno pateo la pelota para tratar de meter el tiro penal, el compañero se coloca de portero, posteriormente cambio de roles.

JUEGO TIRO AL BLANCO. De forma individual colocar el latón en el suelo, del lado donde se pintó el tiro al blanco, separarse aproximadamente un metro, lanzar la pelota al centro del latón para tratar de derribarla.

JUEGO LOS PACHES. Los alumnos se colocan en parejas, uno de ellos se colocará el latón en la cabeza y la sostendrá con la mano, para después correr por todo el espacio y evitar que su compañero la golpee, si esto sucede cambio de roles.

NOMBRE DEL MATERIAL: BOTE DE PLASTICO

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Lavar perfectamente el bote, cortar la parte de abajo y posteriormente pintarla del color que desee, en la parte inferior en el centro, hacerle un orificio aproximadamente de 5 cm de diámetro.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

En parejas, utilizarlo como una raqueta, cada quien, con su bote, se golpea la pelota colocándolo hacia abajo. (puede ser en parejas o en equipos)

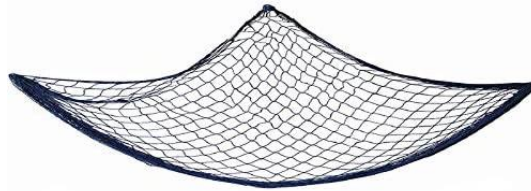
Colocando el bote con el orificio hacia arriba, atrapar una pelota.

Con una pelota de esponja, girarla por el bote y a la indicación tratar de que quede en el orificio del centro.

JUEGO QUE NO SE CAIGA: Se forman equipo de igual número de integrantes, entre todo el equipo tiene que hacer que la pelota no caiga, se lanza, otro la atrapa, y la vuelve a lanzar, así sucesivamente. La pelota nunca debe caer.

NOMBRE DEL MATERIAL: Red activa

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Buscar entre sus pertenencias una sábana o pedazo de tela que ya no utilicen, que mida 1 metro cuadrado, en cada una de las esquinas realizar un nudo.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

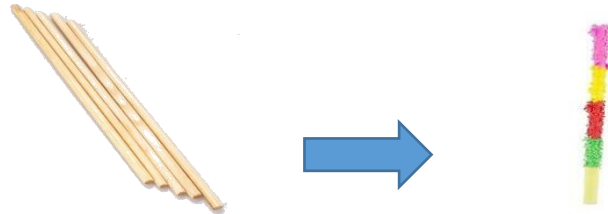
Colocar la red en el patio al escuchar la señal auditiva (música) desplazarse de diferentes formas por la orilla de la red (gateando, saltando, en cuadrupedia, corriendo) al escuchar la consigna ¡cambio de red! en el menor tiempo posible seguirán desplazándose sin repetir la acción.

Integrando equipos de cuatro, cada integrante toma un nudo de la red con su mano más hábil, realizarán desplazamientos hacia la derecha, izquierda, cerca, lejos, evitando soltar la red si llegan a soltarla reinician la actividad uno de los compañeros será quien diga la consigna.

Integrando equipos mixtos con una red tomándola de los nudos, a la cuenta de 1,2,3, lanzarán la red lo más alto que puedan al observar que viene hacia abajo tratarán de agarrar cada uno un nudo evitando que caiga al suelo.

NOMBRE DEL MATERIAL: Bastón rodante

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Cortar un palo de escoba de 40 cm, decorarlo como sea el gusto de cada quien.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Todos con su bastón rodante, utilizando cada uno de sus segmentos corporales lo desplazarán rodando.

Formando un círculo entre todos, toman su bastón con la mano izquierda colocándolo verticalmente, uno de los integrantes dirá la consigna ¡cambio! Y darán un paso a la derecha para tomar el bastón de su compañero. En el momento que la mayoría de los integrantes hayan logrado tomar el bastón del compañero cambiarán de mano (izquierda) el bastón para realizar la misma actividad.

En parejas de frente a la cuenta de 1,2,3 soltaran su basto y corren a tomar el bastón del compañero antes de que caiga al suelo.

La actividad la realizarán hasta llegar a integrar equipos de cuatro, cada equipo acordará la consigna.

NOMBRE DEL MATERIAL: **Banda de cartón**

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Banda de cartón forrada con papel o fomi de color y plástico con velcro para unirla a los extremos.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Colocar diferentes bandas separadas 3 a 5 m. desplazarse de diferentes formas entre las bandas

Caminando, caminado de puntitas, de talones, caminando lateral, caminando hacia atrás, pasos largos, corto.

Correr en todas direcciones, correr y saltar las bandas, correr y tocar las bandas.

Con una banda para cada alumno pasarla. En cuadrupedia, en cuadrupedia invertida (cangrejitos) en cuadrupedia de lado (puentes)

Gateando, rodando como tronco, rodando de frente

Realizando algunos desplazamientos de animales. Salto de rana, conejo, canguro, paso de pingüino, de reptil tortuga, cocodrilo, galopando como caballo.

Colocándose de modo que la banda quede entre sus pies.

Desplazarse caminando, corriendo, saltando, apoyando las manos sobre la banda y realizando las acciones anteriores.

Colocando la banda extendida en el piso.

Saltar a un lado y al otro hacia adelante y hacia atrás, saltar hacia adelante y regresar atrás recorriendo toda la banda, colocar las manos sobre la banda y pasar saltando de un lado a otro.

Por parejas con una banda.

Trasportarla y realizar diferentes desplazamientos, caminar, correr, saltar.

Colocar la banda en la cintura de su compañero y el otro detrás, realizar diferentes desplazamientos.

Individual con su banda, formar un círculo uniendo los extremos de la banda.

Desplazarse rodeando la banda de diferentes formas, caminando, corriendo, saltando, gateando.

Grupal. Colocar las bandas unidas cada una formando un círculo y desplazarse de diferentes formas.

Corriendo entre ellas, corriendo entrando en una y saliendo, corriendo y saltando con dos pies juntos para caer dentro de una y seguir avanzando.

En equipos de 2 alumnos unir la banda para formar el círculo más grande.

Correr en parejas y realizar diferentes retos (desplazamientos)

Correr tomados de las manos, saltar en un solo pie, uno delante y otro detrás sosteniéndole un pie, caminar como lagartijas uno adelante y otro detrás sosteniendo sus dos pies, y al final entrar y salir de los círculos formados con las bandas.

Con la banda unida colocada vertical

Desplazarse gateando y tratar de avanzar hacia adelante, parado tratar de hacer rodar la banda y avanzar, con los pies a los lados de la banda caminar y avanzar con las manos colocadas sobre la banda.

En equipos de tres o cuatro realizar las acciones anteriores.

Desplazarse gateando y tratar de avanzar hacia adelante, parados tratar de hacer rodar la banda y avanzar, con los pies a los lados de la banda caminar y avanzar con las manos colocadas sobre la banda.

JUEGOS CON LAS BANDAS DE CARTÓN.

Carrera de hámster.

Delimitar el área de la salida y de meta colocar a los alumnos en su banda en la salida desplazarse gateando sobre su banda avanzando hacia adelante hasta llegar a la meta, gana el alumno que llegue primero.

Formando equipos.

Se desplazan todos colocados adentro de su banda tomándola con sus manos y a la señal de equipos se dirá el número de integrantes que lo formarán, ellos unirán sus bandas y la seguirán trasportándola hasta recibir la siguiente señal.

Rio de cocodrilos.

Colocar dos líneas de bandas paralelas que serán el río, donde se encontrara un alumno que será el cocodrilo y tendrá la función de atrapar a los alumnos que crucen el rio hacia el otro lado, los otros alumnos quedaran de un lado del río y a la indicación de cruzar el río pasaran tratando de esquivar al cocodrilo. Los atrapados se giran jugando en el rol de cocodrilos. Variables los atrapados se quedan quietos como rocas en el río, los atrapados quedan fuera del juego.

Navegantes al abordaje

En parejas con sus dos bandas unidas formar un barco uno adelante y otro detrás. Serán cuatro barcos por grupo y los otros alumnos estarán distribuidos en el área de trabajo y a la señal de navegantes al abordaje los alumnos

de los barcos los trataran de atrapar para tenerlos en sus barcos a la señal de mar en calma todos quedan quietos y se hace el recuento de los navegantes atrapados; y sigue el juego nuevamente.

Batallas de piratas.

Formar barcos con dos integrantes de equipo y tener un morralito cada alumno con pelotas pequeñas. Desplazarse navegando por el área de trabajo narrar la historia del mar en calma, mar con olas gigantes, con tormentas; y los alumnos con sus barcos quienes aran los movimientos con su barco y a la señal de barco a la vista anclaran su barco deteniéndose e iniciaran la batalla lanzando las pelotas hacia los barcos cuando se dé la señal batalla terminada contarán las pelotas que tienen en sus barcos y perderá el que tenga más pelotas.

Carera de orugas

Delimitar el área de la salida y de meta colocar a 5 alumnos en una banda unida de tres en la salida desplazarse sobre su banda avanzando hacia adelante hasta llegar a la meta, gana el equipo que llegue primero.

Relajándonos

Con una banda colocarse acostados serrando los ojos, con los pies elevados o pegados al pecho y tratar de realizar movimientos de balanceo escuchando una música relajante o de arrullo.

NOMBRE DEL MATERIAL: Atrapador

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Cortar un rectángulo de tela delgada coserlo a lo largo, coserlo de un extremo y colocarle un aro de poliducto unido al otro extremo.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Desplazarse de diferentes formas y a diferentes velocidades por el área de trabajo siguiendo un ritmo musical, tomando el atrapador con sus manos tratando de atrapar el aire.

Con el atrapador sobre el piso saltar adelante, detrás, a un lado a otro.

Por parejas lanzar y atrapar el material

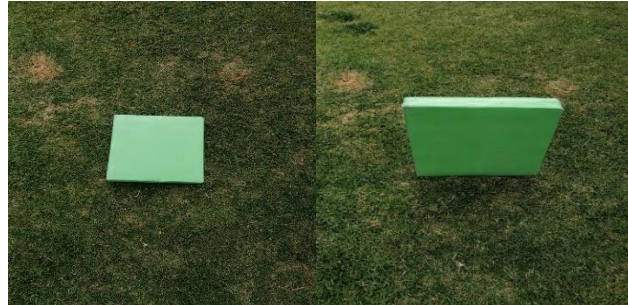
Juego. Magos: Ocultar partes del cuerpo diciendo las palabras mágicas “abra cadabra patas de cabra que desaparezca una mano” ocultar la parte del cuerpo que se le indique.

Juego Lanzando y atrapando

Por parejas uno agarra el atrapador y el otro lanza diferentes pelotas.

NOMBRE DEL MATERIAL: Bloque de cartón

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Recopilar cartón y apilarlo formando un cubo de 30cm. X 30cm. y de altura 5cm. Pégalo con cinta adherible, forrarlo con papel de color o fomi y plástico para preservarlo.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Trasportar el bloque sobre la cabeza desplazándose de diferentes formas; caminado, corriendo, saltando por el área de trabajo incrementando la velocidad según se indique.

Colocar el bloque en el piso y desplazarse rodeándolo a la indicación colocar la parte del cuerpo que se le indique (mano, pie, codo, hombro, cabeza etc.)

Juego Estatuas de marfil

Cantar la canción a las estatuas de marfil una dos y tres así el que se mueva baila el twis con su hermana la lombriz yo mejor me quedo así, desplazarse con su bloque trasportándolo de diferentes formas sobre la cabeza, debajo del

brazo, en diferentes direcciones y velocidades, al concluir la canción colocarse sobre su bloque en la postura que se indique utilizando un solo pie (arabesca) manteniendo el equilibrio estático (evitar balancear su cuerpo o bajar el pie) contando hasta 10 segundos.

Juego

Formar equipos de cinco integrantes dar su bloque de cartón: Delimitar el área de salida y la meta. Se dará la indicación de llegar a la meta utilizando sus bloques, pero no podrán colocar los pies en el piso y tendrán que trabajar en equipo para lograr llegar hasta la meta.

NOMBRE DEL MATERIAL: Boleadoras

ESQUEMA:



*Todos a jugar.

Elabora tus propios juguetes para lanzar

PROCESO DE ELABORACIÓN:

Dos pelotas medianas de esponja.

50 cm. de jareta

Perforar las pelotas por la mitad, meter la jareta y colocarlas en el extremo de la jareta.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Colocar un aro colgado a una distancia de 3 m. lanzar las boleadoras hacia el aro tratando de dejarlas colgadas.

Colocar un bastón (palo de madera) de manera horizontal y por equipos lanzar las boleadoras de tal modo que queden entrelazadas.

Con tres conos, arriba de cada uno colocar una pelota de vinil y con el lanzamiento de las boleadoras tratar de derribar las pelotas.

NOMBRE DEL MATERIAL: **El cartón de colores**

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Trazar en el cartón círculos de 30cm. de diámetro con ayuda de un adulto recorta los círculos, de igual manera marca en las hojas de colores círculos que pegarán en los de cartón.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Gato: trazar con un gis un gato en el piso #, formar dos equipos los cuales de manera alternada tendrán un tiro colocando el círculo en cada espacio hasta formar una línea de tres círculos del mismo color, de forma vertical, horizontal o diagonal.

Rayuela: Integrar equipos de 3 a 5 participantes, trazar en el patio con un gis una línea a una distancia de 3 m. por turnos lanzan sus círculos, quien quede más cerca de la línea será el ganador.

NOMBRE DEL MATERIAL: Tirachinas

ESQUEMA:



*Manualidades infantiles

Tiras-chinas reciclados. Manualidades infantiles

PROCESO DE ELABORACIÓN:

Con un rollo de papel, mete la boquilla de un globo y asegúralo con pegamento alrededor

Material anexo: 5 vasos de plástico, 1 cuadrado de cartón de 20x20cm. 5 bolitas de papel.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Coloca el cartón en el piso, aléjate cinco pasos y tira la pelotita con el tirachinas, para que quede arriba del cartón.

Utiliza diferentes posturas de pie, sentado, pecho tierra.

Coloca los vasos en forma de tótem, retírate 5 pasos de distancia y tira para derribar el tótem, realízalo a diferentes distancias.

NOMBRE DEL MATERIAL: Pantuflas

ESQUEMA:



Material anexo:

8 pelotas de papel de 4 colores diferentes, marcadas del 1 al 8

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Por tercias asignen quien será el cácher, quien dirá como se van a desplazar para lanzar las pelotas y al mismo tiempo las esquiven.

Con el mismo equipo el cácher dice un color y es la pelota que tendrá que lanzar para que toquen al cácher.

Con tu tercia, el cácher menciona una operación el resultado será la cantidad de pelotas que tendrán que lanzar al cácher, con diferentes desplazamientos. Alternan al alumno que es el cácher.

NOMBRE DEL MATERIAL: Pelú-zanco

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Las cuerdas en el suelo, a la mitad coloca un peluche en cada una.

Material anexo: cobija, bastón de madera.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Con la cuerda en el piso desplázate de diferentes formas de puntitas, con talones, de lado, con el bastón en las manos, con una mano sobre os hombros.

Extiende la cobija en el piso pasa como tronquito, como oso, como una bolita, pecho tierra, como un reptil, araña, gato.

Arriba de la cobija coloca las cuerdas para armar tus zancos, camina sobre los peluches y las cuerdas como zanquero, desplázate de frente, de lado.

NOMBRE DEL MATERIAL: **Pelo-esponjas**

ESQUEMA:



*Pelotas de esponja You -Tube

PROCESO DE ELABORACIÓN:

Material: tres esponjas rectangulares distintos colores, tijeras, 2 ligas, 1 aro, 1 bastón de madera.

Recortar las tres esponjas en tres partes iguales, una vez cortada las esponjas las tiras se unirán por el centro con las ligas se amarrarán de tal manera que queden bien compactas.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Se colocará la pelota en diferentes partes del cuerpo y se caminará por el área de trabajo, para el dominio del mismo, sin que se caiga deberán desplazarse.

Boliche: se necesitará además de nuestra pelota de esponja tubos de papel higiénico con los cuáles se hará una torre que nos servirá para derribarlos, a dos metros de distancia, puedes trabajar de manera individual o integrar equipos con el mismo número de participantes gana quien derribe todos los conos.

Pelotas voladoras: En equipos lanzar las pelotas desde una distancia de 5 m. hacia un aro. El equipo que consiga más pelotas adentro del aro ganará.

Pelotas en camilla: Por parejas llevar una pelota entre dos bastones hasta el otro lado del terreno de juego sin que caiga al suelo, la pareja que lleve más pelota al otro extremo ganará.

NOMBRE DEL MATERIAL: Cajas de cartón

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Conseguir una caja de cartón grande donde el alumno alcance entrar en ella.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Colocar la caja en el área de trabajo y desplazarse en todas direcciones y la indicación colocarse donde se le indiquen relación a su caja de cartón, adelante, detrás, a un lado, cerca, lejos.

Transportar la caja sobre su cabeza y a la indicación de alto detenerse para trasportarla detrás de él, o delante de él y realizar diferentes desplazamientos y a diferente velocidad, lento rápido.

Con apoyo de diferentes pelotas lanzarlas a la caja intentando encestar.

Juegos 5 ratoncitos

Se colocan las cajas boca abajo y se distribuyen en todo el patio se elige a 1 niño que harán el rol de un gato y él atrapan a los ratones que serán los otros niños; antes que se escondan debajo de alguna caja se comienza el

juego formando una rueda tomados de las manos y el gato el centro del círculo y entonando la canción (5 ratoncitos de colita gris mueven las orejas mueven la nariz uno dos tres cuatro corren al rincón por que viene el gato a comer ratón) a los niños.

Juego relevos con caja

Se forman equipos de 5 integrantes formados uno de tras de otro con su caja cada uno, se delimita el área de salida y el área de meta con algún objeto o cono para que cada equipo identifique donde colocaran sus cajas; a la indicación de en sus marcas listos fuera el primer niño formado saldrá corriendo con su caja y la colocara al final donde está la marca y regresara dándole la mano al siguiente en turno que saldrá corriendo y llevando su caja y este la colocara arriba de la caja del anterior compañero y regresara a dar el turno al otro, gana el equipo que tenga primer equipo que tenga todas sus cajas en la meta y hayan formado una torre con ellas.

NOMBRE DEL MATERIAL: Muñecos de peluche (animales)

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Conseguir algunos animalitos de peluche que tengan en casa.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Lanzar y atrapar el animalito de peluche.

Por pareja, dos niños lanzar y atrapar un animalito de peluche colocados de frente y separados de dos metros.

Transportar el animalito de peluche sobre la cabeza, caminar en línea recta manteniendo el equilibrio y el control corporal.

Desplazarse imitando los movimientos de el animalito que se elija y realizar el sonido que realiza.

Saltar como la rana, el conejo, el canguro. Reptar como el cocodrilo, caminar en cuatro patas como la vaca, el elefante, el león, trotar como el caballo, gatear como el gato, caminar como pingüino, imitar a un ave cuando vuela.

Juego cuento motor de animales.

Inventar un cuento donde se narre sucesos que hacen los animales y los niños tendrán que realizar los desplazamientos o movimientos.

Juego la presa y el depredador

Dividir el grupo en dos equipos un equipo será de animales que son los depredadores y otros serán las presas; los depredadores perseguirán a la presa hasta atraparlos, cuando ya estén todas las presas atrapadas cambiarán los roles del juego.

NOMBRE DEL MATERIAL: Cilindro de cartón

ESQUEMA:



PROCESO DE ELABORACIÓN:

Conseguir cilindros de cartón reciclado y es largo cortarlos de 35cm. y forrarlo de papel o foami para que sean vistosos y duraderos.

JUEGOS Y ACTIVIDADES:

Rodar con mano derecha e izquierda

Rodar con la punta y la planta del pie derecho e izquierdo

Jalar el cilindro de cartón y desplazarse hacia atrás

Colocar el cilindro vertical y dorar sobre el tumbados en cubito ventral (acostado de panza sobre el cilindro)

Por parejas separados a 2mt. De distancia rodar el cilindro y que le llegue al otro compañero, realizarlo parado y sentados.

Juego boliche de cilindros

Formar equipos de 5 niños, delimitar el área de trabajo colocando los 5 cilindros vertical un poco separados uno de otro y colocar una línea a 3 metros para que lancen una pelota rodando para derribar los cilindros, el que los tire los coloca en su lugar de nuevo se trabaja por turnos.

Juego lanzamiento de tubo de cartón.

Se delimita el área con una línea de tiro se da la indicación de lanzar el cilindro y cuando todos lanzaron se va a observar cual quedo más lejos y es el que ganara.!

Referencias Bibliográficas

- Mazón Cobo Víctor. Sánchez Rodríguez M. Jesús, Santamarta Pérez Jesús E. Programación de la educación física basada en competencias. Editorial INDE. 2010
- Oscar A. Zapata, Francisco Aquino. Psicopedagogía de la educación motriz en la etapa de aprendizaje escolar. Editoriales trillas. 1999
- Secretaría de Educación Pública. Aprendizajes Clave. Para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica. plan y programa de Estudio, orientaciones didácticas, sugerencias de evaluación. Litografía Magno. 2017
