

# Consejo General de Educación



**CORRIENTES**

Ministerio de  
Educación



MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE CORRIENTES

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN

NIVEL PRIMARIO

SALA DE SUPERVISORES ESCOLARES

ASESORÍA PEDAGÓGICA

ACTIVIDADES DE APOYO ESCOLAR PARA ALUMNOS DE 1° A 6° GRADOS

Queridos Estudiantes:

Ustedes saben tanto como nosotros los Docentes, los Supervisores Escolares y Asesoría Pedagógica del Nivel Primario dependiente del Consejo General de Educación, que aprender es muy importante porque es el derecho de todos.

Hoy no están asistiendo a la Escuela para evitar enfermarse y así cuidarse junto a la familia.

Esta es una oportunidad para hacer las tareas en casa y seguir avanzando con muchas ganas y confianza en lograr las mejoras del aprendizaje, usando las tecnologías y otros medios disponibles, como herramientas positivas para apoyarnos los unos a los otros y construir tiempos de aprendizaje significativos y creativos en familia.





Documento destinado a alumnos de los Niveles Iniciales y Nivel Primario, teniendo en cuenta espacio y dificultades de acuerdo con la edad.

Producto de la situación actual a nivel nacional y provincial por la toma de medidas preventivas de salud contra el Virus COVID-19 y el Dengue, la sala de Supervisión de Educación Física de Nivel Inicial y Primario, decidió brindar por este medio a las comunidades educativas, docentes y padres, algunas sugerencias de contenidos y actividades lúdicas para desarrollar en los “hogares correntinos”, propiciando herramientas didácticas que ayuden a cuidar a la vez de enseñar a los niños durante el periodo de cuarentena provisto desde el 16 hasta terminado la cuarentena dispuesta por el Poder Ejecutivo Nacional.

Este documento cuenta con 40 Juegos y Actividades.

El objetivo de este texto es brindar a la comunidad, de una forma práctica, contenidos y actividades específicas del área de educación física, para poder desarrollarlos en los hogares durante el tiempo que dure el periodo de cuarentena, promoviendo de esta forma el desarrollo corporal y motriz de los niños a través de una instancia de recreación que fortalece el vínculo afectivo de las familias, a su vez de enseñar, recordando la frase del profesor estadounidense Howard G Hendricks “...la enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza sino de corazón a corazón...”.

### Contenidos:

HABILIDADES MOTORAS BASICAS – MANIPULACION DE ELEMENTOS-SALTOS-  
DESPLAZAMIENTOS- LANZAMIENTO Y RECEPCION- LANZAMIENTO A BLANCOS FIJOS Y  
BLANCOS MOVILES- APOYOS-TRANSPORTES DE OBJETOS

### Objetivos:

Facilitar el acceso a las familias en cuanto a contenidos específicos del área de Educación Física. Tendientes al desarrollo corporal y motriz de los niños/as.

Lograr que los alumnos puedan desarrollar su conducta motriz en la comodidad de sus hogares mientras se cumple con el periodo de cuarentena declarada.

Proporcionar a las familias una instancia de recreación, fortalecimiento del vínculo afectivo, donde el placer y el disfrute del juego sean los medios para la asimilación, acomodación y reestructuración de nuevos aprendizajes motrices.





*Es importante también tener en cuenta lo siguiente:*

- Los edificios o espacios que dispongamos para hacer las actividades.
- Tener capacidad de modificar el programa, cambiando de orden algunas actividades.
- Tener bajo la manga algunas actividades que se llevan a cabo mejor en los días de lluvia, pero mantenerlos en secreto como sorpresa.
- Realizar actividades placenteras para que el niño tenga deseos de volver a participar en estas jornadas.
- Tener en cuenta los materiales a utilizar acorde al espacio.

## COORDINACIÓN CON PELOTAS

Para el desarrollo de las actividades de coordinación se pueden utilizar múltiples y variados elementos, como sogas, bastones, corchos, aros, chapitas, bolsas de arena, pelotas, etc. En las propuestas que le ofrecemos a continuación, utilizaremos pelotas de cualquier tipo: goma, espuma, plástico, lana, tela, papel, de tenis, de vóleybol, etc.

### ¿Por qué esta propuesta?

Para J. Le Boulch, "la coordinación dinámica general es la interacción del buen funcionamiento del sistema nervioso central y la musculatura durante el movimiento"<sup>1</sup>. Partiendo de esta definición, podemos ampliarla para decir que las características de la coordinación se deben encontrar en la capacidad de dominar un movimiento o una combinación de movimientos, la capacidad de adaptar movimientos a situaciones de entornos variables (por ejemplo, en los juegos), o la búsqueda y elaboración de soluciones eficaces ante problemas motores planteados.

Para el desarrollo de las actividades de coordinación se pueden utilizar múltiples y variados elementos, como sogas, bastones, corchos, aros, chapitas, bolsas de arena, pelotas, etc. En este Ciclo es fundamental el desarrollo de las habilidades manipulativas, que están íntimamente ligadas a la organización de la información que los alumnos reciben de su entorno a partir de atrapar, manejar, golpear, arrojar, lanzar, picar, rodar, etc., distintos elementos con diferentes partes del cuerpo, manos y piernas.

En las propuestas que le ofrecemos a continuación, utilizaremos pelotas de cualquier tipo: goma, espuma, plástico, lana, tela, papel, de tenis, de vóleybol, etc.

## Actividades sugeridas

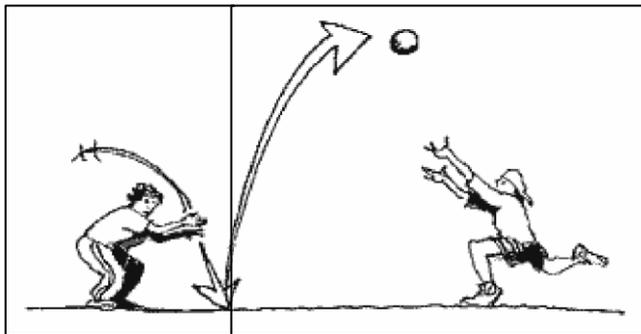
- Le sugerimos propiciar actividades y situaciones en las que se exploren las distintas posibilidades de manejar y accionar la pelota: picarla, lanzarla, amasarla, girarla, golpearla, patearla, pasarla y recibirla, hacerla rodar, etc.  
Hay momentos de las clases en que es necesario trabajar con una pelota por alumno; para eso es necesario reunir pelotas de todo tipo y posibilitar que los alumnos utilicen





la mayor variedad de texturas, tamaños, colores y pesos. Propicie la realización, por parte del niño/a, de estas actividades con distintas partes de su cuerpo.

- Indíqueles combinar las distintas posibilidades con desplazamientos, (caminar, correr, saltos y giros). Para que los chicos concienticen estas posibilidades, reúnanse a conversar con ellos acerca de los logros obtenidos.
- Luego puede hacerlos evolucionar hacia actividades más complejas, a partir de desafíos: "¿Quién puede...? por ejemplo tirar la pelota hacia arriba y aplaudir antes de volver a atraparla"; "... tirar la pelota y tocarse los pies antes de agarrarla"; "... tirar la pelota, girar y luego atraparla"; "... tirar la pelota, sentarse y tomarla"; etc.
- Le sugerimos otras opciones de juegos con las pelotas:
  - tirar la pelota hacia arriba y, cada vez que ésta toca el suelo, saltar (al principio serán piques espaciados; luego, cada vez más continuos);
  - hacer picar la pelota con distintas partes del cuerpo (manos, codos, pies, etc.);
    - hacer picar la pelota y en cada pique colocar una parte del cuerpo entre la pelota y el suelo, de manera de envolverla;
  - hacer picar la pelota y frenarla contra el suelo, pisándola, con un pie y con el otro, y con otras partes del cuerpo;
  - hacer picar la pelota realizando a la vez distintos tipos de saltos: con un pie, con los dos;
  - picarla mientras se realizan distintos tipos de desplazamientos y en diferentes direcciones;
  - picarla y lograr que quede quieta (dormida) sobre la palma de la mano, en el dorso, en una 'canastita' que le armemos con las dos manos, entre las rodillas, entre los pies, debajo de un brazo;
  - jugando en parejas; uno pica la pelota y la golpea (con una mano, con las dos, con un pie...) en dirección al compañero para que éste la reciba bien alto;

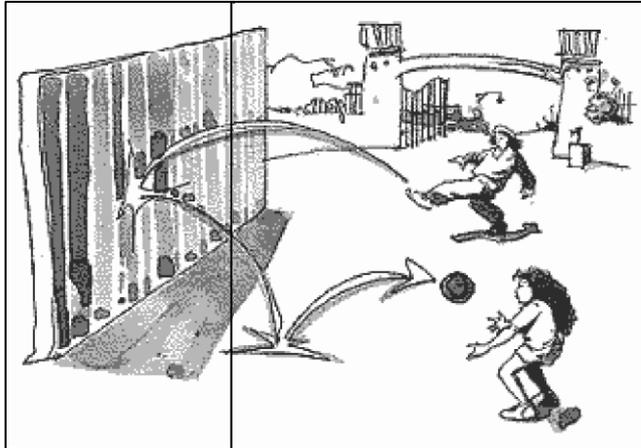


- uno tira la pelota rodando por el suelo y el otro corre una carrera contra la pelota;
- la misma actividad, pero uno corre a la pelota y cuando la alcanza se detiene, la patea, la empuja y la vuelve a correr, la alcanza y se detiene, etc.
- uno de los chicos hace girar la pelota en el lugar y la golpea (con una o con las dos manos, con los pies, con la cola...) hacia adonde está el compañero que la recibe con la misma parte del cuerpo con que le fue enviada.
- Proponga que jueguen a realizar pases con diversas partes del cuerpo con un solo toque, intentando que siempre esté picando.





- El mismo juego, pero haciendo picar la pelota contra la pared (frontón). Una variante es jugar al frontón, pero imitando los movimientos que realiza el compañero.
- En el frontón, uno lanza y dice cómo su compañero debe golpear la pelota (con una mano, con las dos, con un pie, con la pierna); éste debe cumplir la consigna. ○ Uno de los dos chicos indica la altura del pique y el otro intenta hacerlo.
- Inventar pases y recepciones. Luego se las muestran a los compañeros.



## Aspectos a tener en cuenta

La observación de la mejora de la coordinación dinámica general no es inmediata; lleva su tiempo. Para optimizar estos aprendizajes, estimule a los alumnos a incrementar el tiempo semanal dedicado a estas tareas. Propóngales desafíos para que realicen en sus casas, en plazas, etc. Pero también estimule estas actividades en los recreos de la escuela, ambientando los patios para que los alumnos puedan desarrollar sus juegos y las tareas (puede colocar aros, dibujar en las paredes líneas, arcos, blancos, juegos con globos, etc.) Para desarrollar estas propuestas es necesario coordinar con los demás integrantes del equipo docente y la dirección de la escuela, para lo cual le sugerimos elaborar un proyecto de trabajo con el objetivo de mejorar la actividad de los alumnos y docentes durante los recreos.

Las actividades que le posibilitarán la mejora de esta capacidad son múltiples y variadas. Propóngales a los alumnos la mayor variedad posible de ejercicios; piense en variantes de éstos y anótelas; observe las que inventan sus alumnos y también tome nota de ellas. Verá cómo en un lapso muy corto de tiempo cuenta con una importante batería de ejercicios y actividades.

Este tema también es posible trabajarlo por medio de juegos, por ejemplo, se puede adaptar el juego "Limpiar la casa" muy común en Nivel Inicial, para jugarlo en este ciclo con pelotas de distintos tamaños.

✓ JUEGO: "Unos Bolos muy Caseros":





¿Pensabas que los botes vacíos solo servían para tirar a la basura? Puedes hacer un juego de bolos de lo más divertido con ellos. Guarda siete botellas vacías y coge siete bolas de ping pon. Píntalas todas del mismo color y pega la bolita a la botella. Coge una pelota un poco más grande y... ¡a jugar!

✓ JUEGO: “Conejito traga pelotas”:



Tomar una caja de cartón y dibuja una gran apertura en la parte frontal que será la boca del conejo. Dibuja la carita y las orejas y que empiecen a lanzar pelotas. ¿Cuántas se comerá?

✓ JUEGO: “la pelotita viajera”



Tomar una caja de cartón con bordes medianos y cortar en el fondo un círculo del tamaño de una pelota pequeña, colocar un balón pequeño y dárselo al niño para que mediante movimientos a la caja logre hacer pasar la pelota por el hoyo.

Una variación del mismo juego es colocar en el fondo de la caja unos círculos de cartón de papel higiénico, asignarle un número, luego solicitar al niño que pase la pelota por los aros de cartón en la secuencia correcta.



✓ JUEGO: "La escalerita"



El juego consiste en hacer pasar una pelota por un grupo de vasos previamente cortados en la mitad, y colocados sucesivamente para formar una escalera descendente hasta lograr que la pelota llegue a un balde que está colocado en el piso.

✓ JUEGO: "Manos y pies"



El juego consiste en distribuir en una línea por el piso, imágenes de manos y pies, por el cual deberán pasar los participantes, debiendo tocar la imagen correcta con parte de cuerpo correspondiente, si no lo hiciese deberá volver a iniciar.

✓ JUEGO: "Una rayuela musical"



El juego consiste en dibujar un grupo de cuadrados en el piso por los cuales los niños deberán pasar saltando rítmicamente hacia adelante, luego de repetir un patrón determinado el niño que está atrás deberá copiar el camino que el niño del frente, esto deberá repetirse hasta terminar el cuadrado.



✓ JUEGO: "Carrera de autos"



Primero se podrá realizar una actividad artística en familia, la construcción de los "autos" mediante cajas de cartón y cualquier instrumento decorativo que se tenga en la casa, luego de decorar los "autos" ingresar en los mismos y jugar carreras entre todos los participantes.

✓ JUEGO: "Soy el N° 10"



Dibujar en el piso un laberinto lo suficientemente grande para que el niño pueda desplazarse con una pelota hasta encontrar la salida.

✓ JUEGO: "El camino mandón"



El juego consiste en disponer flechas y carteles con actividades como saltar o bailar, los participantes deberán caminar por el mismo haciendo caso a la actividad correspondiente si no lo hiciese deberá volver a iniciar el camino.



✓ JUEGO: "Encestar el aro"



El juego consiste en crear una caja en la que se dispondrán un conjunto de botellas los participantes con unos aros en mano (que pueden ser de plástico, de cartón o lo que se tenga en el hogar) deberán proceder, a cierta distancia, intentar encestar el aro en el cuello de la botella, gana el que más aros encesta.

### **JUEGO: EL DIBUJO CIEGO**

**Objetivo:** dibujar sin la posibilidad de ver, potenciar la creatividad.

**Ámbito:** Recreación

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera

**Edad:** Todas

**Material:** Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos

**Organización:** Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

**Desarrollo:** A cada uno de los participantes se les comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel, una vez que terminen, el resto que ha estado observando, debe intentar adivinar lo que se ha dibujado.

### **JUEGO: PROHIBIDO PRONUNCIAR**

**Objetivo:** mejorar la dicción y apelando a la inteligencia y memoria.

**Ámbito:** Recreación

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera

**Edad:** + de 10 años

**Material:** Ninguno

**Organización:** Los participantes deben estar formando un círculo.

**Desarrollo:** Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"



## **JUEGO: LA RATA Y EL GATO**

**Objetivo:** pase y recepción de pelotas de distinto tamaño.

**Ámbito:** Recreación.

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** 5 a 10 años.

**Material:** Dos pelotas muy grandes y otra más pequeña.

**Organización:** Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

**Desarrollo:** Se le entrega la pelota grande a uno de los niños, esta pelota será el GATO, a otro que esté situado a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano en mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento.

## **JUEGO: LANZAMIENTO DE GLOBO**

**Objetivo:** Mejorar la atención, memoria y reflejos del niño.

**Ámbito:** Recreación.

**Nº de participantes:** Todos los que se quiera.

**Edad:** 6 años en adelante.

**Material:** 1 globo.

**Organización:** Todos se sientan en círculo, se numeran, y uno se coloca en medio con un globo.

**Desarrollo:** El que está en medio, lanza el globo y dice un Nº, el que tenga ese Nº, debe levantarse rápidamente y (en ese momento el que estaba en medio se sienta en el hueco que quedaba) golpea el globo y dice otro Nº, así sucesivamente, hasta que lo hagan todos. El jugador que se equivoque no llega a golpear el globo, o no dice un Nº, se le concederá un punto, el que más puntos tenga pierde.





## **JUEGO: HAZTE VISIBLE BIBUJO INVISIBLE**

**Objetivo:** Potenciar la imaginación y la creatividad.

**Ámbito:** Creatividad.

**Nº de participantes:**

**Edad:** 4 en adelante.

**Material:** Un bolígrafo y un papel.

**Organización:** Por parejas.

**Desarrollo:** Uno de los participantes dibuja a mano alzada y al azar una línea curva que termine donde ha empezado. La otra persona debe imaginar a qué se puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte hasta demostrar que realmente se trata de aquello que había imaginado. No está permitido salirse del contorno o muy poco, en todo caso.

## **JUEGO: MIRA UN PATO**

**Objetivo:** Potenciar la atención.

**Ámbito:** Creación.

**Nº de participantes:** Gran grupo.

**Edad:** 8 en adelante

**Material:** Ninguno, acaso pintura para la cara.

**Organización:** Un círculo grande sentado en el suelo.

**Desarrollo:** El director del juego (madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo:

*-Mira un pato.*

El otro responde:

*- ¿Un qué?*

La Madre contesta:

*-Un pato. Y se lo pasa.*

El segundo jugador de cada lado, debe pasar el objeto diciendo:

*-Mira un pato.*

El tercero responde:

*- ¿Un qué?*

El segundo debe preguntar a la madre "¿un qué?"

La madre responde.

*-Un pato*

el segundo responde:

*-Un pato.*





De esta manera se desarrolla el juego, hay que tener mucho cuidado de no equivocarse, si alguien se equivoca, se le puede hacer pagar una prenda o pintar la cara con pintura para la cara.

## **JUEGO: CALZAR LA SILLA**

**Objetivo:** Potenciar la utilización de los sentidos del tacto.

**Ámbito:** Sensorial.

**Nº de participantes:** El Nº puede variar.

**Edad:** 8 en adelante.

**Material:** Una silla por participante, un pañuelo por participante y zapatos o zapatillas.

**Organización:** Cada jugador toma una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se les hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

**Desarrollo:** A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentran uno, deben volver a su silla y calzar una de las patas de la silla, tras esto deben buscar otro y calzar otra pata hasta que calcen las cuatro.

Debemos tener en cuenta de no poner el mismo Nº de zapatos que patas de silla, si no poner menos.

Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlos de otra silla, pero solo de uno en uno.

## **JUEGO: Dígalo con mímica.**

**Objetivo:** Descubrir de que tratan la mímica.

**Edad:** 6 a 12 años

**Nº de participantes:** Los que quiera.

**Material:** Un listado con películas por grupo.

**Desarrollo:** Formar grupos, un representante de cada grupo mira la 1ª película y la hace tratando que sus compañeros la adivinen, una vez adivinada pasa otro integrante del grupo, así hasta terminar con el listado. El grupo que hace primero todas las películas gana.

## **JUEGO: *chaque tu tendal.***

**Material:** Ropas, sombreros, adornos, etc.

**Organización:** En los extremos opuestos de una pista se dibujan líneas transversales y paralelamente a estas en el centro se pintan una franja con un ancho de 5 mts., en la que se colocan los disfraces. Se divide a los jugadores en 2 equipos iguales, se colocan detrás de las líneas trazadas a los extremos de la pista.

**Desarrollo:** a la señal del profesor los jugadores de ambos equipos salen rápidamente hacia el centro y se ponen una prenda, luego se retiran hacia su sector y sale otro participante.





Cada jugador puede recoger una prenda, y tiene que colocarse correctamente la prenda antes de dirigirse a su sector, el equipo que consigue lograr que todos sus participantes estén disfrazados obtiene el primer puesto.

## Juegos de desplazamiento

### Stop

- Organización: gran grupo.
- Desarrollo: se la queda un niño que tiene que intentar pillar a alguno de sus compañeros. Los últimos, para evitar ser dados, pueden decir “stop” y pararse con las piernas abiertas. Éstos podrán ser salvados cuando otro alumno pase por debajo de sus piernas.
- Variantes:
  - Aumentar el número de niños que se la quedan.

### Virus A

- Organización: gran grupo.
- Desarrollo: un estudiante tendrá que intentar dar al resto. Cuando pilla a otro niño, lo contagia con el “virus A”. Éste último se la quedará también. Así hasta que no quede ninguno por pillar. Para identificar a los alumnos que han sido tocados, deberán de llevar siempre una mano encima de su cabeza.

### La araña

- Organización: gran grupo.
- Desarrollo: se la queda un niño, que tendrá que pillar al resto. Cuando un alumno es dado, se convierte en “tela de araña”; éstos podrán pillar, pero sin moverse del sitio. El juego termina cuando todos los participantes han sido dados.
- Variantes:
  - Incrementar el número de jugadores que se la quedan.
  - Incluir una “araña trampa”; ésta será el profesor. Cabe mencionar, que no podrá correr, solo caminar.

## Juegos de salto

### La rayuela

- Organización: en grupos. Para ello pintar varias rayuelas.
- Desarrollo: se pinta la rayuela, con números del 1 al 10. Cada niño contará con una piedra y se establecerá un orden de actuación. Tendrán que lanzar la piedra al número que les toque. De modo que, el primer número al que deben de tirar es el 1. Sí el que empieza acierta, realizará los saltos correspondientes hasta llegar al número 10. Después volverá y cogerá la piedra para lanzar al siguiente número. Sí falla, será el turno del siguiente niño. En el caso de que la piedra caiga en la línea de la casilla del número al que se lanza, hay que volver a tirar. El primero en llegar a 10 será el ganador.
- Observaciones:
  - En los números 1,2,3,6 y 9 hay que saltar a la pata coja.
  - Para el 4 y 5, 7 y 8, y 10 con los pies juntos.
- Variantes:
  - Una vez que se llega al 10, hay que realizar la rayuela en sentido inverso hasta llegar al 1.





## La comba

- Organización: en grupos de 6.
- Desarrollo: 2 alumnos dan la comba y el resto la salta. Cada cierto tiempo se irá cambiando a los niños que están en los extremos.
- Formas de saltar:
  - Desde parado.
  - Entrando.
  - Con la comba en movimiento, entrar y salir.

## Carrera de canguros

- Organización: en grupos de 4 o 5.
- Desarrollo: los niños tienen que llegar hasta un cono y volver saltando con los pies juntos.
- Variantes:
  - En parejas, dados de la mano.
  - A la pata coja.

## Juegos con giros

### Rollito de primavera

- Organización: en grupos de 5.
- Desarrollo: se enrolla a un estudiante dentro de una colchoneta y después se le desenrolla.

### Troncos

- Organización: en grupos de 6.
- Desarrollo: 5 niños se colocan boca abajo. Uno pasará rodando por encima del resto y se pondrá boca abajo el primero; el segundo hará lo mismo y así sucesivamente.
- Variantes:
  - Hacer el juego competitivo. El grupo que antes llegue al cono gana.

### Cinta transportadora

- Organización: en grupos de 6.
- Desarrollo: los participantes se colocan boca abajo. Un niño se pondrá encima del primero y los otros tendrán que rodar hasta que el que está encima se encuentre sobre el último.

## Juegos de lanzamiento y recepción

### Balón prisionero

- Organización: 2 equipos, uno en frente del otro. Cada uno en un cuadrado.
- Desarrollo: los participantes de cada conjunto tienen que intentar eliminar a los componentes del otro. Sí consiguen dar con una pelota a un niño, sin bote previo, queda descalificado. En el caso de coger el balón en el aire, se consigue una vida. Ésta podrá ser usada para salvar a un compañero. El juego termina cuando se eliminan a todos los rivales.





- Variantes:
  - Establecer el cementerio, lugar al que van los niños eliminados de un equipo, detrás del equipo adversario. Éstos seguirán jugando en lugar de ser descalificados. Cuando les llegue la pelota, podrán pasársela a un compañero o tirar a dar.

### Pies quietos

- Organización: gran grupo, todos dentro de un círculo.
- Desarrollo: un alumno lanza la pelota hacia arriba y dice el nombre de otro; el resto escapa lo más lejos posible. Si el niño con ese nombre coge el balón en el aire, podrá volver a lanzarla y nombrar a otro compañero. En caso de que la pelota bote en el suelo, tendrá que decir “pies quietos”. Cuando se pronuncie esta frase, nadie podrá moverse del sitio en el que se encuentre. El que tiene el balón dará 3 pasos y le lanzará la pelota para dar con ella a algún jugador. Si lo alcanza, el que ha sido dado suma 1 punto negativo y será el siguiente en decir el nombre de otro niño. En el supuesto de que el lanzador fallase, será el quien obtenga el punto y el estudiante que hubiera dicho su nombre volverá a decir el de otro. Cuando un participante alcanza los 3 puntos, es eliminado.

### Lanza balones

- Organización: dos equipos, cada uno en un lado del campo.
- Desarrollo: el profesor repartirá unos balones, de diferentes tamaños y pesos, entre los dos grupos. A la señal, tendrán que lanzar todas las pelotas que haya en su espacio al campo rival. Al cabo de 1 minuto se hará un recuento del número de balones en cada lugar. El equipo con menos pelotas en su campo será el ganador.
- Consignas:
  - Lanzar con las 2 manos.
  - Con una mano: 1º derecha; 2º izquierda.
  - Golpeos: una ronda con cada pierna.

## Aportes sobre el tema

Supervisor Daniel Sánchez

Profesor Sebastian Vallejos

Profesor Martin Vigay

Profesora Ana Laura Salvatierra

Profesora Luz Sánchez Vallejos

Profesor Francisco Cecilio Daniel Sánchez Vallejos



