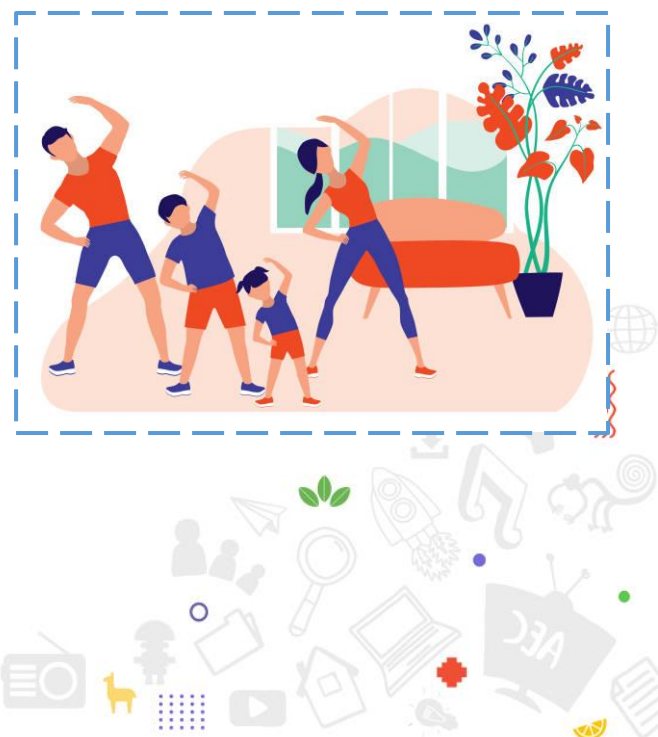




Acción 2: Carrera de 3 pies

Luego de realizar los ejercicios de calentamientos, realizaremos el juego tradicional “el ciempiés” para ello seguimos los siguientes pasos:

- ✓ Seleccionamos el espacio adecuado
- ✓ Establecemos un punto de inicio y uno de llegada a una distancia prudente
- ✓ Ubicamos a los estudiantes en 2 o 3 columnas en igual cantidad de estudiantes (dependiendo la cantidad de estudiantes)
- ✓ Cada grupo tiene por finalidad partir del punto de inicio hasta el punto de llegada, para ello formaran dentro de las columnas equipos de 2, y con ayuda de una cuerda delgada (o cualquier material de haga cumpla su función) se atarán los pies (como muestra la imagen)
- ✓ Deberán de dirigirse al punto de llegada lo más rapido posible, el primer equipo en llegar será el ganador, la acción será repetitiva hasta que todos hayan corrido al punto de llegada.



Se propone las siguientes variantes:

- Los estudiantes propondrán algunas reglas nuevas.



¿Ya están listas y listos?
¡Vamos a jugar!

Producto de Unidad



Ahora, y luego de comprender la importancia de las reglas o normas a través de los diferentes juegos competitivos realizados en esta unidad (*matagente, aros veloces y carrera de 3 pies*) los estudiantes realizarán una lista de normas de convivencia para nuestra área, para ello, en una hoja deberán de escribir 5 reglas para nuestra área (ejemplo: pedir permiso para ir al baño, no traeremos gaseosa, sino agua para hidratarnos, estaremos atentos cuando el profesor explique las indicaciones, no realizaremos juegos bruscos, no empujar al compañero, etc.) y explicarán los beneficios de las normas o reglas.

Evaluación Formativa

Instrumento de Evaluación	Ficha de Cotejo		
	SI	NO	EN PROCESO
Los estudiantes realizaron los ejercicios de calentamientos			
Los estudiantes ejecutaron la actividad "carrera de 3 pies"			
Los estudiantes escribieron su lista de normas			
Los estudiantes explicaron los beneficios de las normas			