

COMPENDIO DE ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN TRABAJAR EN EDUCACIÓN FÍSICA DE ACUERDO CON EL COMPONENTE PEDAGÓGICO “CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ”

Aprendizajes esperados:

- ✓ Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.
- ✓ Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Pautas de desempeño (lo que debo evaluar)

- Expresa ideas y emociones por medio de su cuerpo.
- Participa en juegos que requieren la colaboración de otros.
- Toma acuerdos con sus compañeros.
- Demuestra iniciativa en los juegos y actividades.
- Expresa sus ideas ante los compañeros.
- Propone diferentes respuestas a un problema.
- Sugiere retos que sus compañeros deban superar.
- Propone juegos en los que interactúa con los demás.

Actividades:

La participación de los alumnos en diversos juegos y actividades les permite conocer y buscar nuevas formas de moverse y actuar, esto favorece el desarrollo motor, así como el pensamiento divergente, pues buscan distintas opciones para resolver un problema. Asimismo, las relaciones y formas de interacción motriz que establecen en las situaciones lúdicas, promueven la socialización como un proceso permanente de significación y realización personal al compartir formas de resolver las tareas y asumir actitudes asertivas. De esta manera se contribuye a la edificación de la competencia motriz de los alumnos, la cual les permitirá participar en distintas actividades y proponer nuevas formas de interactuar con base en sus experiencias, gustos e intereses, así podrán adaptar su potencial, demostrar mayor confianza y autonomía.

Las propuestas que se presentan a continuación son de carácter abierto, lo que significa que los docentes son responsables de establecer el orden y los niveles de complejidad con que se trabajarán en cada grado de este nivel educativo, así como de seleccionar o diseñar las actividades que consideren convenientes para el logro de los aprendizajes esperados. Con base en lo anterior, se sugiere planificar las sesiones de Educación Física a partir de unidades didácticas que integren situaciones en las que los alumnos estimulen la creatividad de los alumnos, basadas en el reconocimiento de sus posibilidades motrices, expresivas y de resolución de problemas.

El látigo: Los alumnos se reparten por todo el terreno, cada uno con una cuerda, tienen que golpear con ella contra el suelo, como un látigo. a. Manipular la cuerda: estirándola; lanzándola al aire y recogiendo; balanceándola; sacudiéndola en el aire; girándola

Cuerda estirada: Por parejas agarrando ambos con las dos manos una cuerda, caminar por todo el terreno llevando los brazos estirados y la cuerda horizontal. a. Caminar con la cuerda horizontal: por encima de la cabeza; sobre los hombros; a la altura de la cadera; a la altura de las rodillas... b. Agarrar la cuerda con la mano: derecha; izquierda. c. Desplazarse con la cuerda horizontal: de lado; hacia atrás... d. Tocar el suelo con la cuerda a la señal.

Viborita: Los alumnos se reparten por todo el terreno sin molestarse, cada uno con una cuerda, tienen que agarrarla por un extremo con la mano preferida y moverla por el suelo horizontalmente, como una serpiente.

Puntos de apoyo: Se colocan aros dispersos por toda el área de juego considerando uno por alumno. Éstos se desplazan a su gusto por todo el patio. El docente, en el momento que él considere, gritará un número, por ejemplo "1". Todos los niños deberán ubicarse dentro de un aro en una posición estática, pero con un solo punto de apoyo (por ejemplo, un pie). El profesor podrá decir cualquier número del 1 al 4, lo que representa el número de puntos de apoyo que colocarán dentro del aro. Se pueden emplear materiales más pequeños, dependiendo de lo que se disponga y de los alumnos.

Todas al aro: Se divide al grupo en equipos, cada uno de ellos se coloca formando una fila. Frente a los primeros se colocan tantas pelotas de plástico como alumnos haya. A la señal, los primeros recogen una pelota y la pasan hacia atrás. Los compañeros la continúan pasando hasta que llegue al último, que la meterá dentro de un aro situado a su lado. Así sucesivamente, hasta que todas las pelotas estén dentro del aro.

Buscar variantes para pasar la pelota (por el lado derecho o izquierdo, entre las piernas, girando el cuerpo, etc.)

Relevo a dúo: Por parejas colocadas en un extremo del terreno, cada una de ellas con una pelota, y varios conos colocados frente a ellas, a cinco metros de distancia. A la señal, los que tienen la pelota salen en carrera a rodear uno de los conos y vuelven para pasar la pelota a su compañero, que repetirá el recorrido. Así sucesivamente, hasta la indicación. 1 a. Desplazarse: de lado; de espaldas; saltando a pies juntos; saltando con un pie; caminando de espalda... b. Llevar la pelota: botando; lanzándola al aire; delante del cuerpo con los brazos extendidos; a la espalda... c. Llevar

la pelota rodando por el suelo con: la mano derecha; la mano izquierda; las dos manos alternativamente; el pie derecho; el pie izquierdo; los dos pies alternativamente

Magos y brujos: Un grupo de alumnos serán los brujos y con su poder maligno deberán perseguir a todos sus compañeros para tocarlos y convertir en sapos (hincados como sapos). Pero dentro del juego habrá un jugador especial que será el mago, quien con su magia podrá liberar del hechizo a los sapos y regresarlos al juego.

Aro veloz: Los niños se colocan a un lado del patio, el profesor desde un extremo, lanza rodando un aro para que los niños, cuando pase frente a ellos, lancen y traten de atinar una pelota. El profesor debe regular la velocidad con que hace rodar el aro de acuerdo con las posibilidades de los niños.

Aro veloz en pareja: Una vez comprendida la actividad, los niños la realizarán intentando atinar la pelota al aro muchas veces

Pelota libre: Los alumnos se reparten por todo el terreno, cada uno con una pelota de esponja jugar libremente con ella en el sitio, sin desplazarse. a. Jugar libremente con ella desplazándose por el terreno. b. Desplazarse por el terreno con la pelota en la mano de forma que siempre vean los ojos del profesor: caminando; de lado; en cucullas; en carrera suave. c. Desplazarse por el terreno: llevando la pelota en la mano; haciendo lanzamientos hacia arriba; realizando botes con las dos manos. d. Desplazarse por el terreno conduciendo la pelota con: la mano; el pie.

De flor en flor: Los alumnos repartidos por todo el terreno con un aro, tienen que posarlo en el suelo y colocarse en cucullas dentro de él. Los niños son mariposas que están en una flor y, a la señal, tienen que volar por todo el terreno. A una nueva señal, se posan en otra flor. a. Quedar posados en la flor: en un pie; sentados; de rodillas; con un pie dentro y otro fuera... b. Desplazarse volando: hacia atrás; de lado; en carrera suave.

Semáforo loco: Corriendo por el patio, cuando el profesor grite rojo, los alumnos se acuestan boca abajo teniendo que rodar, cuando diga amarillo los alumnos darán un giro y verde saltarán.

Salta líneas: Los alumnos se desplazan por todo el terreno caminando libremente y cada vez que llegan a una línea tienen que saltarla a pies juntos. a. Saltar la línea: con la pierna derecha; con la pierna izquierda; de lado; de espaldas. b. Saltar la línea y: elevar los brazos; dar una palmada en el aire; hacer medio giro en el aire; tocarse la cabeza; elevar las rodillas... c. Hacerlo: en parejas,

agarrados de la mano; en parejas, agarrados por los hombros; en parejas, agarrados por la cintura; en grupos de tres; en grupos de cuatro.

Giro libre: Los alumnos se desplazan caminando por todo el terreno, a la señal deben realizar libremente un giro. a. Observar a los niños, cuando alguno realice un giro ocurrente se indica al resto que lo imiten diciendo «Hay que girar como... (nombre del niño)». b. Girar: como un rehilete; con los brazos abiertos; con los brazos pegados al cuerpo; con las piernas abiertas; sobre el pie derecho; sobre el pie izquierdo... c. Girar los dos brazos: a la vez hacia delante; a la vez hacia atrás; alternativamente hacia delante; alternativamente hacia atrás. d. Hacer giros de muñecas: hacia dentro; hacia fuera. e. Pararse a la señal y hacer giros con el cuello: hacia la derecha; hacia la izquierda; alternativamente hacia la derecha y la izquierda. f. Pararse a la señal y hacer giros de: cadera; de rodillas; de tobillos. Hacerlo hacia los dos lados.

Cruzando el pantano: Los alumnos darán saltos en los lugares marcados intentado cruzar el patio, si no logran cruzar quedar atrapados hasta que alguien los rescate.

El cangrejo: Una fila de alumnos frente a una colchoneta, por orden tienen que pasar la colchoneta en cuadrupedia, apoyando sólo las manos y los pies. El siguiente no empieza hasta que el anterior no haya salido de la colchoneta. a. Hacerlo en cuadrupedia invertida. b. Pasar la colchoneta rodando como: una pelota; un rodillo. c. Colocar una fila de colchonetas con un espacio libre entre ellas: dos; tres.

La pared: Por parejas repartidas por todo el terreno frente a una pared, a un metro de ella, cada una con una pelota de esponja o similar. Por orden, uno la lanza contra la pared y el compañero la recoge con las dos manos tras un bote en el suelo. Luego será él quien lance, y así sucesivamente. a. Lanzar la pelota con la mano: derecha; izquierda; alternando las dos manos. b. Aumentar la distancia de separación a la pared.

Saltamos juntos: Por parejas colocadas formando una fila en un extremo del terreno, por detrás de una línea de salida y agarrados de la mano. A la señal, los primeros tienen que desplazarse saltando a la vez a pies juntos hasta el otro lado. Cuando acaben vuelven caminando por un lateral para no molestar a los demás. Los siguientes no salen hasta que no hayan acabado los anteriores. a. Salir los siguientes cuando los anteriores estén a la mitad del recorrido. b. Saltar con un pie con la pierna: derecha; izquierda.

Tigres y leones: Se divide la clase en dos grupos que se sitúan en el centro del terreno, espada con espalda, unos serán tigres y los otros leones. Enfrente de cada alumno, a diez metros de él, se coloca un aro en el suelo. Cuando el profesor diga el nombre de un grupo, cada miembro del

mismo tendrá que intentar atrapar al contrario con el que está emparejado antes de que llegue al aro que tiene delante. a. Desplazarse: saltando a pies juntos; saltando con un pie; saltando en cuclillas...

Salto final: Se reparten varios bancos por el terreno con un aro al final de cada uno. Los alumnos se desplazan caminando libremente y cuando llegan a un banco se suben a él, caminan por encima y, al llegar al final, saltan para caer dentro del aro. Luego siguen caminando hasta otro banco. a. Desplazarse por encima del banco: de lado; de espaldas; haciendo un giro de 360 grados a la mitad... b. Caer dentro del aro: con los dos pies juntos; sobre el pie derecho; sobre el pie izquierdo. c. Colocar dos aros, hay que caer con un pie dentro de cada uno de ellos.

Pelota sujeta: Los alumnos se reparten por todo el patio, sentados en el suelo con una pelota. A la señal, tienen que correr a subirse a un lugar mediamente alto, como un escalón, llevándola sujeta con las manos y, a una nueva señal, deben volver al lugar en el que estaban sentados, intentando no perder la pelota en ninguno de los dos recorridos. a. Correr a la primera señal y: sentarse en un lugar que mencione el profesor; tocar con la pelota una pared; entre otras.

Canguros con pelota: Los alumnos se reparten por todo el terreno con una pelota sujeta con las manos a la altura de la barriga. A la señal, tienen que desplazarse saltando a pies juntos por el espacio como canguros, sin que se le caiga la pelota al suelo. a. Llevar la pelota: a la altura del pecho; por encima de la cabeza; a la espalda; en una axila; entre las piernas... b. Saltar con un pie: izquierda; derecha. c. Saltar de lado hacia: la derecha; la izquierda. d. Desplazarse: caminando hacia atrás; en cuclillas; de rodillas.

Transportar los paliacates con la parte del cuerpo que se les indique: Colocar el paliacate sobre la parte del cuerpo indicada y evitar que éste se caiga. Se trasladarán de diversas formas en el patio.

Pañuelos compartidos: Correr y a la señal tocarán en su compañero, con el paliacate, las partes del cuerpo que se le vayan indicando.

Lanzar y atrapa el paliacate: A la indicación hace bolita el paliacate y lo lanzan tratando de tocar en su compañero la parte que se le indique.

Velocidad de reacción: Se coloca el paliacate en medio de los dos y sobre el piso, a la indicación uno de los dos tomará el paliacate y lo lanzará al aire, el otro deberá de correr tratando de que caiga encima de él.

Todos en contra todos: Todos los alumnos con un paliacate en la mano perseguirán a sus compañeros y a la señal tocarán una parte de cuerpo de sus compañeros, deberán cuidar que no sean tocados mientras tocan.

Terreno de aventura: Se colocará el material por todo el patio, aros, cuerdas, conos, pelotas, costalitos y paliacates. El alumno andará por el patio y pasará por los materiales.

En las cuerdas pasaran pisándola y manteniendo el equilibrio.

En los aros deberán realiza saltos o lo rodarán en el suelo según la indicación.

Los paliacates deberán ser lanzados hacia arriba.

Pasar los conos zig-zag.

Lanzar y atrapar las pelotas.

Circuito de acción motriz: Se divide al grupo en equipos del mismo número de integrantes y de forma homogénea.

- En este circuito manipularán materiales de forma libre, es decir, los alumnos podrán decidir cómo utilizar el material (rodarlo, lanzarlo, atrapararlo, patearlo), sin salirse de su espacio determinado, observando el desempeño y creatividad del alumno.
- Estación 1: balones de básquetbol
- Estación 2: pelotas de esponja
- Estación 3: pelotas gigantes
- Estación 4: aros
- Estación 5: balones de fútbol

Circuito cerrado de acción motriz: Se colocan diversos materiales en el patio por los cuales los alumnos irán pasando uno a uno respetando los turnos y reglas. Pueden ser los alumnos quienes propongan a sus compañeros la forma de pasar por el circuito.

- Aros
- Colchonetas
- Conos
- Cuerdas
- Mesas

Circuito cerrado de acción motriz: Los alumnos pasarán uno a uno por los siguientes materiales, realizando ejercicios de orden y control, así como patrones básicos de movimiento:

- Aros: saltar con uno y dos pies, y corriendo alternando los pies en cada aro.

- Colchonetas: pasar gateando, reptando, rodando, girando.
- Tablas para equilibrio: pasaran sobre ellas evitando caerse.
- Conos: pasar en zigzag marchando, corriendo, saltando.

Pelota al aire: Los alumnos forman un grupo, excepto uno, que se sitúa en el centro con una pelota y tendrá que lanzarla hacia arriba al tiempo que dice el nombre de un compañero. El que ha sido nombrado tiene que atraparla antes de que de dos botes en el suelo. Si lo consigue pasa a colocarse en el centro, y en caso contrario continuará el niño que estaba.

Toda velocidad: Los alumnos se reparten por todo el patio y el profesor se sitúa en el centro del mismo con una caja de cartón que contiene tantas pelotas como niños. Cuando vacíe la caja y se dispersen por todo el espacio, cada alumno debe recoger una pelota rápidamente y llevarla a la caja. a. Desplazarse para recoger la pelota y devolverla a la caja: a gatas; en cuclillas; saltando a pies juntos. b. Permitir atrapar más de una pelota, los que no pillen ninguna tendrán que saltar en el sitio la siguiente vez. c. Ir reduciendo el número de pelotas, solo se puede atrapar una. Los que no pillen ninguna tendrán que saltar en el sitio la siguiente vez.

Los pajaritos: Se reparten por el patio tantas cuerdas formando círculos como alumnos menos una, que serán los nidos. Los niños serán pajaritos y revolotean por todo el espacio aleteando con los brazos. A la señal, todos tienen que meterse dentro de un nido. El que se queda fuera tendrá que saltar en el sitio la siguiente vez. A una nueva señal, salen y vuelven a volar, y así sucesivamente, siempre se queda un pajarito sin nido. a. Reducir el número de nidos, se quedará más de un pajarito sin él.

El río: Los alumnos se colocan en cuclillas alrededor de varias cuerdas colocadas en el suelo formando un círculo amplio. Cuando el profesor diga “Al río”, todos los niños saltan dentro del círculo como las ranas, y cuando diga “A la orilla” tienen que saltar fuera de ella. a. Saltar dentro y fuera de la charca: a pies juntos; con la pierna derecha; con la pierna izquierda; de lado; hacia atrás... b. Colocar un pie dentro y otro fuera cuando el profesor diga “En el río y en la orilla”

El guardián del puente: Se colocan varias cuerdas paralelas en el centro del patio, separadas dos metros, que formarán el puente. En medio de ellas se coloca el guardián, y el resto de la clase se sitúa en un extremo del terreno. A la señal, los niños salen corriendo tratando de pasar al otro lado sin que les atrape el vigilante. El que sea atrapado tendrá que quedarse en el puente y ayudar al guardián a apresar al resto. Así sucesivamente, hasta que todos sean atrapados. El último en ser atrapado pasará a ser el nuevo guardián.

Las traes: Se agrupan por parejas. Un compañero tiene que intentar tocar a su pareja con una pelota de esponja y viceversa. Primero se realizará por parejas y después todos contra todos.

Pelota libre: Los alumnos se reparten por todo el patio, cada uno con una pelota de esponja jugar libremente con ella en el sitio, sin desplazarse. a. Jugar libremente con ella desplazándose. b. Desplazarse con la pelota en la mano de forma que siempre vean los ojos del profesor: caminando; de lado; en cuclillas; en carrera suave. c. Desplazarse: llevando la pelota en la mano; haciendo lanzamientos hacia arriba; realizando botes con las dos manos. d. Desplazarse conduciendo la pelota con: la mano; el pie.

Cambio de casa: Los alumnos se reparten por todo el patio, cada uno de pie dentro de un aro. Cuando el profesor diga «Que cambien de casa los que... (característica)», los niños que tengan la característica nombrada tienen que cambiar de aro. a. Que cambien de casa los que...: tengan tenis rojos; lleven pulsera; tengan tenis blancos; llevan camiseta blanca, etc.

Cruzar el lago: Se delimita un espacio en el suelo con gis que será el lago y dentro de él se colocan aros atravesándolo en línea recta. Los alumnos tienen que cruzar el lago por orden, de uno en uno, pisando sólo en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen de la superficie. Si alguien pisa fuera se congelará y tendrá que quedarse quieto en el lugar en el que cayó hasta que todos hayan cruzado el lago. El siguiente no sale hasta que el anterior no haya terminado de pasar. a. Colocar los aros formando un trayecto curvo. b. Pasar el lago por parejas.

Monstruo del lago: Se dispersan tantos aros por el suelo como alumnos menos uno, y un niño se quedará y será el monstruo del lago. Los alumnos se desplazan caminando por todo el terreno y, a la señal, tienen que buscar rápidamente un aro para meterse dentro de él y que no les atrape el monstruo, que intentará capturar a algún compañero antes de que se introduzca en alguno. Cuando consiga pillar a alguien se cambian los papeles. a. Desplazarse: hacia atrás; de lado; en cuclillas; saltando a pies juntos; saltando con un pie... b. Hacerlo con dos aros menos y dos monstruos del lago.

Aros musicales: Se reparten por el suelo tantos aros como alumnos menos uno y los niños se mueven entre ellos siguiendo el ritmo de la música. Cuando ésta se detenga, todos deben buscar un aro para meterse dentro de él. Quien se quede fuera quedará la siguiente vez saltando en el sitio. a. Hacerlo eliminando al niño que se queda sin aro y retirando uno cada vez.

El puente: Se divide la clase en dos grupos, la mitad serán gigantes que caminan de puntillas y la otra mitad enanitos, que avanzan gateando y tratan de pasar entre las piernas de los gigantes.

Cambiar los papeles a la indicación del profesor. a. Pasar entre las piernas de los gigantes: a reptando; o pasar por encima.

Sillas dispersas: los alumnos caminan entre sillas dispersas por el espacio, a la señal tienen que subir a una de ellas. A una nueva señal, se bajan y continúan caminando en dispersión por el espacio. a. Caminar entre las sillas tocando: el asiento con la mano izquierda; el respaldo con la mano derecha; el asiento con las dos manos a la vez; el asiento con la mano derecha y el respaldo con la mano izquierda... 7 6 8 b. Caminar entre las sillas tocando: el asiento con: el pie derecho; el pie izquierdo; la mano y el pie derechos... c. Caminar entre las sillas y, a la señal, en una de ellas: sentarse; ponerse de rodillas; ponerse en un pie; ponerse apoyando el abdomen en el asiento... d. Caminar entre las sillas y, a la señal: dar una vuelta completa alrededor de una de ellas; pasar entre las patas de la silla.

¿Cómo lo haces?: En este juego el profesor pide a los alumnos que realicen el movimiento o gesto de acciones simples y familiares para ellos. Estas acciones deben ser acompañadas con el sonido correspondiente o por una exclamación que ayude a provocar el gesto. El docente no ejecutará ningún movimiento, solo enunciará la acción y el sonido que produce, por ejemplo: Tocar el tambor (pom, pom, pom), Clavar un clavo con el martillo (tac, tac, tac), Barrer el patio (shh, shh, shh), Tenemos mucho calor y nos ventilamos (¡qué calor!).

La rueda que se mueve: Todos los alumnos harán un círculo y se tomarán de la mano. A la orden del profesor “Todos girarán hacia un lado” “todos hacia el otro lado, “todos hacia adentro “todos hacia afuera. La intención de este juego es que no deberán soltarse de las manos. Puede realizarse con música a distintas velocidades.

Relevos: En grupos de 5-6 alumnos sentados en fila por detrás de una línea de salida y frente a un cono situado a cinco metros de distancia. A la señal, los primeros tienen que avanzar corriendo, reptando o gateando, saltando, bailando, entre otras, hasta rodear el cono y volver para dar el relevo al siguiente con una palmada. Así sucesivamente, hasta que todos hayan hecho el recorrido. Cambiar ejercicios de desplazamiento con o sin materiales.

Relevo de canguros: Grupos de 5-6 alumnos en fila por detrás de una línea de salida y frente a un cono situado a cinco metros de distancia, los primeros de cada una de ellas con una pelota entre los pies. A la señal, deben transportar la pelota saltando a pies juntos hasta rodear el cono y volver para pasársela al siguiente. Así sucesivamente, hasta que todos hayan hecho el recorrido. Si la pelota se cae al suelo, hay que recogerla y continuar desde el punto en que se escapó. a. Transportar la pelota: sobre la cabeza; a la espalda; debajo de la axila... b. Aumentar la distancia al cono.

Relevo veloz: Grupos de 5-6 alumnos en fila por detrás de una línea de salida y frente a un cono situado a cinco metros de distancia, los primeros con una pelota. A la señal, tienen que correr con ella en las manos hasta el cono y, al llegar a él, lanzársela al siguiente de su fila, que tras recogerla repetirá el recorrido. Así sucesivamente, hasta que todos lo hayan hecho.

El oso en el pozo: Se coloca el grupo en círculo y un alumno será el oso, el cual estará dentro del círculo que es el pozo. A una señal, el oso hará lo posible por salirse fuera del pozo, el grupo sin soltarse, tratará de impedirse.

Relevo a caballo: Grupos de 5-6 alumnos en fila por detrás de una línea de salida y frente a un cono situado a cinco metros de distancia, los primeros con un bastón entre las piernas a modo de caballo. A la señal, tienen que salir trotando con ella entre las piernas hasta rodear el cono y volver para pasársela al siguiente. Así sucesivamente, hasta que todos hayan hecho el recorrido. a. Transportar la pica: con los brazos extendidos por encima de la cabeza; sobre un hombro; debajo de la axila.

Relevo en zigzag: Grupos de 5-6 alumnos en fila por detrás de una línea de salida y frente a tres conos colocados en línea y separados un metro, el primero a cinco metros de distancia. A la señal, los primeros tienen que salir corriendo, sortear los conos en zigzag a la ida y a la vuelta, y dar el relevo al siguiente con una palmada. Así sucesivamente, hasta que todos hayan hecho el recorrido. a. Aumentar el número de conos en línea: cuatro; cinco.

La papa caliente: Harán un círculo y al escuchar la música, empezarán a pasar la pelota de mano en mano. Al parar la música el niño que haya quedado con la pelota pasará al centro a bailar. Primero con pelota chica y después con la grande.

Peces y tiburones: Se escogerán a cuatro alumnos que serán “Los tiburones”, se colocarán en el centro del patio. Todo el grupo se colocará en un extremo y serán “Los peces”. A la indicación todos los peces tendrán que pasar al otro extremo del patio y los tiburones en el centro del patio podrán atrapar a los que pasen, a los que atraparon se convertirán en tiburones y les ayudarán para atrapar más peces.

Don simón y sus hijos: Un alumno hace de Florencio y en una esquina del terreno habrá unos aros que serán su casa. A la señal, Florencio tiene que atrapar a alguno de sus compañeros. Cuando atrape a alguien lo lleva hasta su casa caminando para recuperar, y se convertirá en su hijo. Luego,

los dos saldrán a atrapar a los demás. El juego continúa de la misma forma, hasta que todos sean atrapados. El último en ser atrapado pasará a ser Florencio la siguiente vez.

Juego del gato y el ratón: Se escogen cuatro alumnos “Los ratones” y otros 4 que sean “Los gatos”, los primeros estarán dentro del círculo formando por el resto del grupo. Éstos últimos cantarán: “Cinco ratoncitos de colita gris, mueven las orejas mueven la nariz, uno dos, tres, cuatro, corren al rincón porque ahí viene el gato”. Terminando la canción los ratones deben salir del círculo y los gatos tratarán de impedirlo, los ratones pueden entrar al círculo para evitar ser atrapados, pero sólo por 10 segundos, los alumnos que conforman el círculo deben evitar que el gato entre a éste.

Fuga de la cárcel: Se divide la clase en dos grupos, los miembros de uno de ellos se colocan agarrados de las manos formando un cuadro que será la cárcel, los otros se sitúan dentro de él quienes serán los presos. A la señal, los presos intentan fugarse pasando entre las piernas y los brazos de sus compañeros, que tratan de impedirlo. Cuando todos hayan conseguido escapar de la cárcel los dos grupos intercambian sus papeles.

El policía ciego: Todos los alumnos de pie formando un grupo agarrados de las manos excepto uno, que será el policía y estará en el centro con los ojos vendados. A la señal, tendrá que atrapar a alguno de los compañeros que forman el círculo. Éstos podrán girar, moverse, agacharse..., para evitar que los atrapen, pero siempre sin soltarse de las manos. Cuando el policía atrapa a un compañero tiene que tocarlo para intentar reconocerlo, posteriormente, pasa otro alumno.

Bacterias y vitaminas: Antes de comenzar la actividad, el profesor les dará una explicación a los alumnos que todos los alimentos contienen bacterias y que siempre se deben lavar antes de comerse. Y que las vitaminas son mecanismos que nos ayudan a estar sanos y que las bacterias no porque nos enfermamos. Que depende de la higiene que se tenga al consumir los alimentos que nos hagan daño o no.

Se eligen a 2 alumnos que serán las bacterias y 2 que serán las vitaminas. Los primeros tendrán un paliacate de color negro (u otros colores) y los segundos de color azul y anaranjado. A la señal las bacterias persiguen a sus compañeros tratando de tocarlos con el paliacate en el cuerpo, al ser tocados deberán permanecer con las manos en el estómago simulando que les duele mucho. Las vitaminas tendrán que tocar con sus paliacates y poner sanos a los enfermos para que vuelvan al juego. Cierta tiempo cambio de roles.

La lluvia y el caracol: Todos los alumnos sentados formando un grupo amplio salvo uno, que estará en el centro con los ojos vendados y será el caracol. El profesor colocará una pelota dentro del círculo y el caracol tendrá que encontrarla ayudado por sus compañeros, que harán la «lluvia» golpeando con las palmas de las manos en el suelo. Tienen que dar espacio y suave cuando el

caracol está lejos de la pelota, y rápido y fuerte cuando está cerca de ella. Cuando la atrape se cambia el niño que hace de caracol, así hasta que todos hayan pasado por ese papel.

Tren sobre la vía: Sobre una cuerda extendida en el suelo (vía), los alumnos deberán pasar tomados de las manos en equipos de 5 personas (tren). Tendrán que ayudarse para no caer, pues si alguno de los integrantes del “tren” se sale de la “vía”, el equipo regresará al inicio. Si el grupo muestra gran dominio, se pueden implementar obstáculos para hacerlo más complejo

Toda contra uno: Los alumnos se reparten dispersos por el terreno de juego, el profesor nombra a un alumno y los demás tienen que atraparlo.

El gato y el ratón en aros: Por parejas agarradas de la mano y colocadas dentro de alguno de los aros repartidos por el suelo, excepto dos alumnos que serán el gato y el ratón. A la señal, el gato perseguirá al ratón y éste para librarse puede agarrarse a la mano de algún compañero. Cuando esto suceda, el otro miembro de la pareja queda libre y pasa a ser el nuevo ratón. Si el gato atrapa al ratón se cambian los papeles. a. Jugar con dos ratones.

El lobo y los corderos: Los alumnos se reparten por todo el terreno, uno será el lobo y el resto los corderos. A la señal, el lobo tendrá que perseguir a los corderos, que escapan de él y pueden salvarse si se meten dentro de alguno de los aros repartidos por el suelo. Si el aro está ocupado y el cordero perseguido toca al que está dentro, éste tiene que salir y pasará a ser el nuevo cordero. Cuando el lobo pilla a algún cordero se cambian los papeles. a. Jugar desplazándose todos saltando a pies juntos. b. Jugar con dos lobos.

Sigue la línea: Los alumnos se desplazan por todo el terreno caminando por encima de cualquier línea marcada en el suelo, con pasos normales.

- a. Desplazarse: con pasos largos; con pasos cortos; combinando un paso largo y otro corto; combinando dos pasos largos y otros dos cortos.
- b. Desplazarse saltando con un pie: con la pierna preferida; la pierna no preferida; la pierna derecha; la pierna izquierda; alternando las dos piernas.
- c. Desplazarse pisando: encima de la línea con los dos pies; con el pie derecho encima de la línea y el izquierdo por fuera; con el pie izquierdo encima de la línea y el derecho por fuera; con los dos pies por fuera, a un lado y al otro de la línea.} d. Caminar con los ojos cerrados sobre una línea recta durante un tiempo breve, a la señal tienen que pararse y abrir los ojos para comprobar cuanto se han desviado.
- e. Hacerlo caminando sobre líneas curvas.

Los encantados: Se divide al grupo en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo. Si toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante. El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.

Peces y pirañas: Los alumnos que se colocan sobre la línea (muro) impiden el paso del resto de los compañeros; éstos tratan de traspasar sin ser tocados.

1. Designe a dos jugadores que deberán situarse sobre la línea central (muro) para cuidar que nadie pase por ella.
2. Coloque al resto del grupo indistintamente en los campos.
3. A la señal convenida, todos deben correr y tratar de pasar el muro. En tanto, los alumnos del muro deben impedir que los demás niños pasen.
4. Explique que, al ser tocados, los jugadores quedan capturados y pasan a formar parte del muro haciendo más difícil el paso. Se pueden formar muros en diferentes distancias para hacer más compleja la actividad.

La roña: Los alumnos se colocan dispersos patio. Se escoge a un niño que sea quien "trae la roña". Empezará a perseguir al resto de sus compañeros, que tratarán de no ser tocados. Si el alumno que trae la roña, logra tocar a alguno de sus compañeros entonces, quien fue tocado, pasará a tomar el papel de su compañero y será ahora él quien corree a sus compañeros.

Lanza y atrapa: Cada alumno con una pelota de vinil, se desplazará lanzando y atrapando una pelota, cambiando las variantes del ejercicio como la distancia, aplaudir antes de atrapar, dar un giro antes de atrapar, entre otras. A la indicación, deberán lanzar la pelota sólo una vez, intentando que ésta toque a algún compañero. Si logra tocar a alguien, este compañero quedará fuera.

- a. Los alumnos que vayan quedando fuera pueden seguir realizando la actividad, pero al momento de lanzar deben hacerlo desde su lugar, por lo tanto, los alumnos que están dentro, deben cuidarse de no ser tocados desde diferentes posiciones.
- b. Puede elegirse a ciertos niños que sean los que pueden lanzar la pelota para tocar a alguien.
- c. Es válido sólo si lo tocan de la cintura hacia abajo.

Toque de espaldas: Por parejas, un alumno comienza a caminar y el otro le sigue por atrás cuando decida tocarle la espalda a su compañero de enfrente, este correrá y se detendrá hasta que lo toque de nuevo.

Quemados en círculo: Los alumnos lanzan la pelota a los jugadores que están dentro del círculo para tocarlos con ella, mientras éstos tratan de esquivarla.

1. Divida al grupo en dos equipos.
2. Coloque un equipo dentro del círculo y otro por fuera.
3. El grupo de fuera lanza la pelota tratando de acertar a uno de los jugadores que se encuentran dentro. Si lo consigue, este jugador cambia de papel y pasa al centro.
4. Cuando un jugador del círculo logra atrapar la pelota sin que ésta bote en el piso los equipos cambian de papeles.
5. El que sea tocado forma parte del círculo y puede lanzar y tocar a los compañeros de adentro.

Pesca peces: Los alumnos tratan de tocar con la pelota a un jugador mientras éste cambia de aro.

1. Coloque los aros en el piso, dentro de la zona.
2. Designe al alumno que será el “pescador” y entréguele la pelota.
3. Distribuya al resto del grupo en la zona. Cada uno se debe colocar dentro de un aro.
4. A la señal convenida todos los alumnos han de cambiar de aro. Durante esta acción el “pescador”, que está paseando entre los niños, tratará de acertar con la pelota a cualquiera de los que estén corriendo fuera de los aros.
5. Si alguno es tocado por la pelota, cambia de papel y se convierte en el “pescador”.

Pesca peces en movimiento: 1. Dentro de los aros se coloca la mitad del grupo con una pelota, el resto estará fuera.

2. Los alumnos que están fuera deben desplazarse sin parar realizando diferentes movimientos: caminando, corriendo al frente-de espaldas-de perfil, saltando 1 pie-dos pies-mariposa-tijera, entre otras, pero sólo por un determinado tiempo, por ejemplo 3 minutos.
3. Durante ese tiempo, los que están dentro de los aros, lanzan una pelota intentando pescar a los compañeros que están en movimiento. No pueden salirse de los aros o al menos deben mantener un pie dentro.
4. Cuando se cumpla el tiempo cambian de roles, y se determina qué equipo logró pescar más peces en 3 minutos.

Tú las trae: El que “las trae” persigue al resto del grupo, tratando de tocar a algún compañero. Los alumnos podrán correr por todo el patio, cuando alguien sea tocado ahora será este quien atrapara a algún otro compañero.

La vuelta al mundo: Los alumnos deben realizar el recorrido antes que los otros compañeros.

1. Divida al grupo en cuatro equipos con igual número de integrantes.
2. Cada integrante tiene que realizar el siguiente recorrido: correr hacia el aro (ubicado en una esquina de un área cuadrada), darle la vuelta, continuar hasta pasar por detrás del cono (ubicado en otra esquina del área cuadrada) que está enfrente, regresar y colocarse dentro del aro (en el centro del área cuadrada).
3. A la señal convenida, el primer alumno de cada equipo sale a realizar el recorrido. El primero que se coloca dentro del aro obtiene un punto,
4. A la siguiente señal, deben salir los segundos corredores, y así sucesivamente.

Abrazo Salvador: Los participantes deben abrazarse entre sí para no ser capturados por el perseguidor o los perseguidores.

1. Designe a uno o dos niños o niñas que han de perseguir al resto del grupo.
2. Explique que los captores deben perseguir al grupo para tratar de atrapar a algún compañero. Los demás, para no ser capturados, deben abrazarse con otro, de esta forma el perseguidor no podrá atraparlos.
3. Explique que cuando un jugador sea capturado, éste se convierte en perseguidor y el primero queda libre.
4. Sólo pueden abrazarse por tres segundos y continuar corriendo.

Nos persigue el oso con una pelota: Los alumnos deben tomar la pelota, perseguir a alguien y tratar de acertarle con ella.

1. Forme dos equipos.
2. En la línea central, los alumnos deben acomodar las pelotas, una por pareja.
3. Los equipos se colocan a tres metros de la línea.
4. Mencione a uno de los dos equipos, y sus integrantes han de tomar la pelota para tocar con ella al equipo contrario, quienes huyen corriendo hasta la zona de resguardo que será cruzando la línea que delimita el área de juego.
5. Reinicie el juego colocando nuevamente las pelotas en la línea central.
6. Se puede realizar de forma que cada alumno pueda tocar sólo a un compañero determinado.
7. Se solicita a los alumnos variantes para realizar el juego.

Circuito continuo:

- Estación 1 Cuerda: Los alumnos caminarán sobre la cuerda que estará en el suelo con curvas.
- Estación 2 Conos: Se formará una hilera de conos separados cada uno a 1 metro. El alumno pasara corriendo en zigzag tratando de no tirar ninguno, al hacerlo repite la estación.
- Estación 3 Mesas o sillas: Se colocará una hilera de mesas o sillas colocadas una junta de la otra. El alumno deberá de pasar gateando debajo de las mesas imaginando que es un túnel.
- Estación 4 Aros: Se colocan aros en zigzag. El alumno pasará brincando con los dos pies cada aro cayendo al centro de éstos.

Trenecito: Grupos de 5-6 alumnos formando una fila, cada uno agarrado con las manos a los hombros del anterior, caminar de esa forma por todo el terreno sin correr ni romper la fila. A la señal, el primero pasa al último lugar y el ciempiés vuelve a caminar. a. Agarrase al anterior por la cintura. b. Pasar al último lugar de otra fila. c. Variar la forma de desplazamiento de los alumnos: corriendo, saltando, etc.

Variantes: 1. El último será el maquinista y dirigirá las maniobras del tren, si da un toque en el hombro izquierdo al de delante será para girar hacia la izquierda, y si es en el derecho será para ir hacia la derecha. Cuando le da un toque suave en la cabeza, será para detenerse. El toque se va pasando hacia delante, hasta que llegue al primero y éste realice el cambio. El tren se desplaza siempre caminando. Los primeros pasan al último lugar de la fila a la indicación del profesor.

2. Cada uno agarrado fuertemente a la cintura del anterior. A la señal, el primero de la fila deberá intentar tocar al último, a la vez que éste procura que no lo toque. Cuando lo consiga, el último pasa a la primera posición. a. Agarrar al anterior por los hombros.

Pasando el aro: Todo el grupo formado en círculo, deberá buscar la forma de pasar uno o dos aros al compañero de a lado, sin soltarse de las manos, hasta que el aro llegue al compañero que inició la actividad. Si alguno de ellos se suelta, el aro se regresa al principio.

Cruzando el río: Se divide al grupo en equipos de 4 o 5 integrantes. Se reparten solamente tres aros a cada equipo, se pide que se coloquen en hilera, de forma que todo el equipo quede dentro de los aros. Posteriormente, deberán buscar la forma de llegar hacia el otro extremo del patio sin salirse de los aros. Si algún equipo pisa fuera de éste, se regresarán a la línea de salida.

Cruzando el río con pirañas: Manteniendo los equipos anteriores, excepto uno quienes serán las pirañas. Se le da un aro a cada integrante. La indicación es que el último de la fila, deberá correr con su aro hasta al frente de su equipo, y así sucesivamente. Los alumnos que son pirañas,

intentarán atrapar a los niños que pasan al frete, si lo logran, se irán saliendo del juego. Ganará el equipo que logre llegar al otro lado con el mayor número de integrantes.

Salto: Cada grupo en fila detrás de una colchoneta. Los alumnos primero saltan la colchoneta a lo ancho (1 m) de la siguiente manera:

- Desde parados, con los pies juntos salto colchoneta.
- Pies juntos, salto y realizo medio giro.
- Saltamontes cojo. Salto con un pie. Utilizo ambas piernas.

Los alumnos se disponen a saltarla a lo largo (2 m): saltamos desde parados con pies juntos, marcamos la caída con un pañuelo de color. ¿Eres capaz de pasar la colchoneta con dos saltos consecutivos a pies juntos? ¿Eres capaz de saltar en un pie y pasarla en dos saltos?

Salto con obstáculos: Cada grupo en fila detrás de una mesa, y conos.

- Saltar desde arriba de la mesa y caer dentro de la colchoneta, marcar la caída con un pañuelo de color.
- Carrera previa 4 m, saltar el cono y caer dentro de la colchoneta, marcamos la caída con un pañuelo de color. Variar las formas de los apoyos: 2 apoyos y 1 apoyo (derecha e izquierda)

Cocodrilo dormilón: En un extremo del patio se encuentra colocado un alumno que es el cocodrilo dormilón y el resto del grupo está cerca de él para despertarlo y gritarle: ¿cocodrilo estás dormido?, ¿cocodrilo estás despierto? y cuando el cocodrilo decida despertarse, seguirá a los niños y estos intentan escapar y llegar a su refugio previamente escogido y formado por aros, en donde no los podrá atrapar el cocodrilo dormilón. El niño que sea tocado por el cocodrilo antes de llegar, será ayudante del cocodrilo.

Ensalada de frutas: Se divide al grupo en cuatro o cinco equipos formados en hileras, excepto uno. Cada equipo tendrá el nombre de una fruta, el alumno que está fuera, gritará el nombre de una fruta, al equipo que le corresponda deberá salir corriendo hacia la derecha, dando la vuelta a todos los equipos, mientras que el otro alumno corre hacia la izquierda e intenta llegar antes que cualquiera de los integrantes, el último en llegar gritará ahora otra fruta.

El vigilante del museo: Uno de los niños será el vigilante del museo que se encontrará en uno de los extremos del patio, en el lado contrario se encontrarán el resto de los alumnos que serán las estatuas traviesas. El vigilante se encontrará de espaldas hacia ellos y en ese momento las estatuas avanzarán hacia él, pero en el momento en el que se voltee de inmediato se detendrán y permanecerán inmóviles, si alguno de ellos se mueve o avanza, el vigilante lo nombra desde su

lugar y este pasa a la línea desde donde empezó a avanzar. El vigilante se vuelve a voltear y avanzarán nuevamente hasta que se voltee y se detengan rápidamente las estatuas. El primer niño que logre llegar hasta el lugar del vigilante pasará a ocupar el lugar de este y empezará de nuevo el juego.

Roba quesos: Se divide al grupo en cuatro equipos formando una cruz, a cada alumno se le asigna un número iniciando con el de adelante que será el 1 y así sucesivamente. En frente de los cuatro equipos estará una pelota que será el “queso”. Los demás alumnos deben escuchar el número que gritará el profesor, por ejemplo ‘5’. Los alumnos que les corresponda ese número, deberán correr a la derecha una vuelta completa hasta llegar nuevamente a su fila, al hacerlo, deberán atravesarla de diversas maneras (en zigzag, por debajo de las piernas de sus compañeros, saltando a sus compañeros, entre otras), el primero en robar el queso le dará un punto a su equipo.

a. Se puede dificultar la actividad haciendo alguna operación matemática para elegir el número, por ejemplo, $2+2$, y correrá el número 4. b. Pueden mencionar dos números o tres para que corran varios alumnos a la vez.

Quítale la cola al burro: Todos con el pañuelo colgado en la cintura y en su parte posterior. Intentar capturar el pañuelo (cola del burro) de los demás. Pañuelo capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando. Al finalizar el tiempo destinado, se verá quien obtuvo más paliacates.

a. Jugar niños contra niñas.

b. Hacer equipos, delimitar un espacio, sólo jugará un alumno de cada equipo, el que logre quedarse con el paliacate, le dará un punto a su equipo.

c. Formar equipos tomados por la cintura, sólo el primero de la fila podrá quitar el paliacate al último integrante de otro equipo, si un equipo se suelta, no podrá quitar paliacates. Gana quien quite más.

Todos atrapan a uno: Se elige un alumno, el cual será al que hay que atrapar. A la señal, el alumno elegido sale corriendo mientras el resto de compañeros le cuentan hasta 10. Una vez se termine de contar, salen corriendo hasta que algún alumno logre atraparlo.

“quién da más vueltas”: Un equipo hace un círculo y el otro una fila; un integrante del equipo del círculo patear una pelota, mientras que uno del otro equipo correrá por ella y la estarán pasando uno a uno hasta que llegue al último. El otro estará dando vueltas alrededor del círculo, se detendrá cuando la pelota haya llegado al último niño del equipo contrario. Quienes realicen mayor número de vueltas obtendrán un punto.

Paracaídas: Se realizan ejercicios con paracaídas, en los cuales deberán trabajar en equipo para cumplir con las metas propuestas:

- Bajar y elevar el paracaídas al mismo tiempo.
- Elevar una pelota o dos, y evitar que ésta se caiga.
- Trasladar una pelota moviendo el paracaídas, de un extremo a otro.
- Lograr dejar una pelota pequeña, en el centro del paracaídas, donde éste hace unión.
- Elevar el paracaídas, soltarse y lograr quedar todos debajo.
- Elevar el paracaídas y ciertos alumnos deberán cambiarse de lugar antes de que éste los cubra.
- Los alumnos propondrán otras formas de realizarlo.

Cambio de sentido: andando por el lugar, cada vez que el profesor dice "cambio de sentido", todos cambian de rumbo. Variar el ritmo del cambio indicándolo más seguido, más espaciado.

¿Qué hora es señor lobo?: Seleccionaremos a uno de los alumnos para que sea el Lobo y lo colocaremos a un lado del patio mirando hacia la pared y al resto de los alumnos los colocaremos a la otra parte del patio. Los alumnos deberán de preguntar: “¿Qué hora es Señor Lobo?”, y el Lobo deberá de contestar una hora cualquiera (entre la 1-12) según la hora que diga, los alumnos deben de avanzar dando ese número de pasos.

Una vez el “Lobo” escuche que el grupo de alumnos va estando cerca de él, cuando éstos le pregunten de nuevo: “¿Qué hora es Señor Lobo?”, éste responderá: “¡Hora de comer!, se girará e intentará pillar a alguno de los alumnos antes de que éstos lleguen corriendo al sitio de partida. Si el lobo toca a alguien será el próximo lobo.

“Limpiando la casa”: Se forman dos equipos, divididos en el patio, lanzarán paliacates al espacio del otro equipo. Deberán mantener su casa (espacio) limpio hasta la indicación del docente. El equipo con menor número de paliacates obtendrá un punto.

Aro cazador: Se eligen a cuatro alumnos y les damos unos aros, al resto de alumnos los ponemos en el centro del patio. A la señal deberán de salir del centro del patio y los que llevan los aros deberán de cazarlos con éstos y llevarlos de nuevo al centro del campo. El juego termina una vez se han cazado a todos los alumnos y se han llevado al centro del campo.

Fut-beis en equipos: Se divide al grupo en cinco equipos, cuatro estarán en una esquina y uno en el centro del patio. Los del centro tendrán una pelota, deben lanzarla al equipo que desee y un integrante de éste deberá patearla. Inmediatamente los equipos se cambian de esquina, y los del centro deben ir por la pelota para intentar tocar a un integrante de los equipos que se están moviendo. Si lo logran, todo el equipo del compañero que fue tocado, pasa al centro. Si no, repite el mismo equipo hasta quemar a un compañero.

El reloj: En grupos de cuatro alumnos con una cuerda, uno la gira por el suelo despacio, como si fuera la manecilla de un reloj, y los otros tres, situados a su alrededor, tratan de saltar la cuerda cuando pasa para que nos les toque. El que la toque con los pies pasará a ser el que la gire la siguiente vez.

Colchoneta libre: Grupos de 5-6 alumnos con una colchoneta, tienen que jugar libremente utilizándola. a. Sujetar la colchoneta con las manos y caminar con ella por todo el patio llevándola: por encima de la cabeza; a la altura de la cintura; arrastrando por el suelo. b. Colocar un niño sobre la colchoneta y los demás, agarrándola por las esquinas: la hacen girar; la arrastran por el suelo. Ir cambiando al alumno que está en la colchoneta a la indicación del profesor.

El ti vivo: Grupos de 5-6 alumnos con una colchoneta, uno se sienta en ella y el resto de los compañeros se coloca alrededor agarrando la colchoneta y deben girarla. Ir cambiando el alumno que se sienta a la señal del profesor.

a. Cambiar el sentido del giro a la indicación del profesor.

b. Hacerlo de manera que el que está sentado gire también sobre los glúteos: con ayuda de sus manos; usando sólo los pies para girar; en el mismo sentido en que giran la colchoneta sus compañeros; en sentido contrario al que giran la colchoneta sus compañeros.

Cola de pañuelo: Los alumnos en filas de cinco integrantes, deben ir tomados de la cintura o de los hombros, indicando que el último llevará un pañuelo enganchado por atrás (a la altura de la cadera), y el primero de cada fila debe quitar el pañuelo a los otros grupos, se recomienda: -Hacer varios grupos indicándoles que el pañuelo debe estar visible y fácil de agarrar. Y que -Elijan el nombre de cada grupo y, con ayuda del docente lo escriba en un gafete y se lo pegue al niño que va adelante.

Circuito pre deportivo:

- De acuerdo a las sesiones anteriores se realizará un circuito con estaciones de juegos pre deportivos. Se coloca a los alumnos por equipos de 8 a 10 integrantes y deberán pasar por las siguientes estaciones:
- Estación 1: Cachibol
- Estación 2: Básquetbol
- Estación 3: Fútbol

Lobo con paliacates: Se eligen a tres alumnos quienes serán los lobos y deben tener un paliacate colocado a un costado de su pants. A la indicación, los lobos intentan atrapar al resto del grupo (los

que sean tocados deben permanecer en cuclillas), pero los lobos también deben cuidarse, ya que si algún compañero le quita su paliacate, ya no podrán seguir atrapando.

El lobo modificado: “Cuando el lobo viene a casa, hay que miedo que me da, cuando el lobo viene a casa, nos ponemos a temblar. Vete, vete, vete lobo; vete vete vete ya. Vete, vete, vete lobo, no nos vayas a atrapar”. Terminando la canción, los lobos intentan atrapar a sus compañeros.