

**DIRECCION GENERAL DE EDUCACION FISICA  
EN EL DISTRITO FEDERAL, MEXICO  
SUBDIRECCION DE PLANEACION Y PROGRAMACION**

# **L U D O T E C A**



**AL AIRE LIBRE**

**2001**

## **LUDOTECA AL AIRE LIBRE**

( c ) Copyright por la primera edición:  
Dirección General de Educación Física en el Distrito Federal

México, D. F., noviembre del 2001.

**Nota:**  
**Se respetó al máximo la**  
**redacción de los profesores**  
**que aportaron los juegos.**

## C O N T E N I D O

	(Pág.)
1 . P R E S E N T A C I Ó N -----	5
2 . I N T R O D U C C I Ó N -----	6
3 . E L P R O Y E C T O -----	7
4 . C O M P I L A C I Ó N -----	10
E L A V I Ó N -----	10
C U A D R O S E N E Q U I L I B R I O -----	11
S T O P O A L T O -----	12
P U N T O S -----	13
C A R A C O L -----	14
M E D I O D E T R A N S P O R T E -----	15
P I R Á M I D E N U M É R I C A -----	16
R O B A E S Q U I N A S -----	17
T R O M P O - G A N A -----	18
S A L T A E L N Ú M E R O -----	19
C A R R I L E S V E R S Á T I L E S -----	20
T W I S T E R -----	21
M I E S T A T U R A -----	22
L A R A N A B U G G Y -----	23
L Í N E A , Q U E B R A D A , O N D U L A D A , R E C T A -----	24
T I E R R A , M A R , A I R E -----	25
F I G U R A S G E O M É T R I C A S -----	26
N Ú M E R O S -----	27
C I R C U I T O E N C Í R C U L O S -----	28
E S Q U E L E T O -----	29
L A C A S A S I N N Ú M E R O O A L T O D O M -----	30
F I C H A - P I E -----	31

	(Pág.)
TROMPALETA -----	32
AUTOPISTA O CARRETERITA -----	33
LABERINTO -----	34
FIGURAS DE ORGANIZACIÓN -----	35
IMITACIÓN DE ANIMALES -----	36
TIMBIRICHE-----	37
CAMINITOS DE HUELLAS -----	38
ESCALERA -----	39
RAYUELA DE FIGURAS GEOMÉTRICA -----	40
EL GATO -----	41
EL CUADRO -----	42
EN LA CARA DEL OGRO-----	43
PIRÁMIDE NUTRICIONAL-----	44
TABLAS DE MULTIPLICAR -----	45
CHAMACÓDROMO-----	46
APÉNDICE “A” EJEMPLO DE ENTREVISTA DE CAMPO -----	47
APÉNDICE “B” APORTES Y CRÉDITOS-----	48
APÉNDICE “C” EJEMPLO PARA CIENCIAS SOCIALES-----	50
APÉNDICE “D” EJEMPLO PARA ESPAÑOL -----	52
APÉNDICE “E” EJEMPLO PARA MATEMÁTICAS-----	55
APÉNDICE “F” EJEMPLO PARA CIENCIAS NATURALES-----	57

# 1 . P R E S E N T A C I Ó N

La Dirección General de Educación Física en el D.F. a través de la Subdirección de Planeación y Programación, y la Unidad de Planeación y Evaluación Institucional, pone a disposición de cada Sector los Juegos de Piso y Pared que aportaron los profesores de educación física en servicio, para hacer funcionar una **Ludoteca al Aire Libre** en cada escuela del D.F.

Los juegos han sido integrados en forma de manual para:

- Facilitar su difusión y consulta;
- Estimular la colaboración de los docentes;
- Fortalecer la labor educativa y
- Motivar a los profesores de cada sector para que elaboren sus propias compilaciones.

## 2 . I N T R O D U C C I Ó N

El manual titulado Ludoteca al Aire Libre, es una antología que ha sido preparada para reforzar el trabajo educativo del docente de educación física.

Está estructurado en temas; el primero describe el proyecto en sí y los demás, cada uno de los juegos aportados por los profesores en servicio de varios Sectores, en forma de ficha.

Cada ficha de juego contiene los puntos siguientes:

- Nombre del juego,
  - Dibujo,
- Descripción del juego,
- Utilidad en la sesión de educación física,
  - Otras aplicaciones y
    - Variantes.

Se finaliza con formatos y ejemplos.

### **3 . E L P R O Y E C T O**

#### **ANTECEDENTES**

Este proyecto surgió de lo que fue el Modelo EFICAL (Educación Física de Calidad), con él se proponía una visión diferente del uso de los patios escolares.

#### **FUNDAMENTACIÓN**

Se requiere aprovechar el impulso que el alumno tiene hacia el movimiento corporal y la exploración de su ambiente; se hace necesario estimular constantemente su creatividad y ante todo el aprovechamiento óptimo del patio escolar con fines educativos, motrices y lúdicos. <sup>1</sup>

#### **OBJETIVOS**

- Apoyar la tarea docente en educación física por medio de juegos de piso y pared.
- Aprovechar óptimamente el patio escolar con fines didácticos.
- Brindar opciones, lúdicas, creativas y motrices al alumno de cada plantel donde se desarrolle la ludoteca al aire libre.

#### **ESTRATEGIAS**

1. El docente interesado, deberá elaborar un proyecto de ludoteca al aire libre (patio escolar) para la escuela donde trabaje.
2. Solicitar asesoría sobre el proyecto en la Subdirección de Planeación y Programación, ubicada en la Calle de Xoconco No. 58, 10°. Piso, Col. Tránsito, Teléfono 54. 20. 73. 84. También puede pedir asesoría en su Sector o con el Supervisor.
3. Solicitar autorización al Supervisor y al(a) Director (a) del Plantel Educativo.
4. Sensibilizar a los padres de familia.
5. Conseguir los materiales necesarios para el trazado y pintado de los juegos de piso y pared.
6. Establecer grupos de alumnos y padres para apoyar en el trazado y pintado.
7. Elaborar un fichero de cada juego de piso o pared que indique cómo jugarlo.
8. Realizar una inauguración formal (demostración) con alumnos de la ludoteca al aire libre.
9. Tomar fotografías de la demostración y enviar las más representativas con una copia del proyecto y el fichero a la Subdirección de Planeación y Programación, por conducto del Supervisor y Jefe de Sector.
10. Aprovechar la ludoteca al aire libre para el trabajo docente cotidiano.

---

<sup>1</sup> En español es más propio decir lúdico que lúdico; ya que este último es un galicismo.

## CARACTERIZACIÓN DE UNA LUDOTECA AL AIRE LIBRE

La educación física en México, es un proceso pedagógico centrado en estimular el desarrollo físico y motriz de niños en edad escolar, en apoyo a su desarrollo integral y armónico. Para ello, se vale de los medios que científicamente han demostrado su valor para el logro de tal propósito, desde los puntos de vista biológico, psicológico, social y pedagógico.

Entre los medios por excelencia que emplea la educación física está el juego estructurado, sistemático, reglado o intencional, debido fundamentalmente a su posibilidad de ser dosificado en condiciones educativas planeadas.

El sitio más aprovechado para la realización de las sesiones de educación física ha sido por muchos años el patio escolar, por ello se ha pensado en su relevancia como espacio pedagógico.

### Significado de la ludoteca al aire libre.

Es un sitio donde el alumno puede jugar libremente o con fines educativos, aprovechando los recursos lúdicos que estén a su alcance: juegos de piso o pared, árboles, paredes, escaleras, divisiones del piso, la sombra de su cuerdo reflejada en el suelo, etc.

En ocasiones se utiliza el material didáctico de la clase de educación física u otro que sea facilitado en calidad de préstamo, para que lo pueda usar durante el lapso que esté jugando.

### Organización mínima de la ludoteca al aire libre.

- El profesor es el responsable de lo que suceda en el patio escolar empleado como ludoteca al aire libre, pero se hará ayudar con uno o varios alumnos como ludotecarios, cuyas funciones serán las de sacar el material de la bodega, organizarlo, prestarlo, recogerlo y llevarlo nuevamente a la bodega.
- Cada juego de piso o pared será explicado por el profesor o por un niño que ya lo haya jugado.
- El profesor vinculará cada juego con alguna de las áreas del currículo de educación primaria.
- El patio como ludoteca al aire libre podrá ser empleado de manera espontánea por los alumnos, con la supervisión del profesor o de manera planificada con un propósito específico.

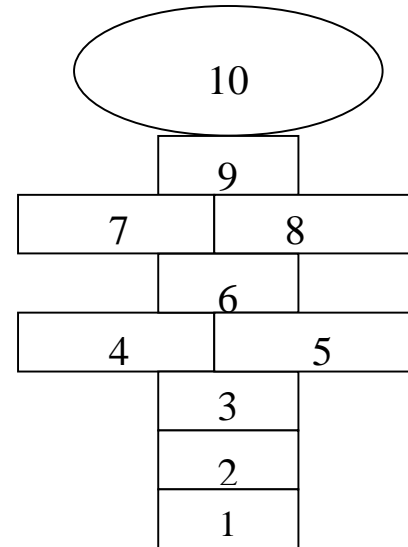


- La duración del uso del patio escolar como ludoteca al aire libre dependerá de lo que persiga el docente y de las condiciones ambientales.
- Se deben tomar medidas precautorias en casos de contingencia ambiental y cuidar que la exposición de los alumnos al sol no sea muy prolongada.
- El patio escolar deberá quedar sin basura al terminar su utilización.
- Se delimitarán las zonas de riesgo: coladeras, levantamiento del cemento, escaleras, etc., para evitar accidentes.
- Existirá un botiquín a la mano para ser usado en casos de emergencia.

A continuación se dan a conocer algunas de las sugerencias que pretenden complementar el concepto de ludoteca al aire libre, enfatizando en la vinculación de los juegos con las áreas del currículo de educación primaria, aunque se puede adaptar a preescolar.

## 4 . C O M P I L A C I Ó N

### EL AVIÓN



#### **Descripción:**

Se trata de saltar por todos los espacios, marcando los logros con una “teja”; no se permite pisar “raya” o cualquier otro espacio ocupado.

#### **Utilización en la clase de educación física:**

Orientación, reacción, diferenciación, ubicación espacio-tiempo sincronización, precisión (tiro), salto; coordinación, equilibrio fuerza en piernas, fuerza de adaptación, ritmo; juego tradicional; como punto de reunión; para identificar los colores primarios; para realizar trabajos por equipo; integración grupal; aprendizaje cognoscitivo.

#### **Otras formas de utilización:**

Empleo del tiempo libre; en el espacio de recreo; series numéricas.

#### **Otras versiones:**

- Con tarjeta o ficha pasando uno por uno.
- Un solo diez.
- Avión de muñeca.

## CUADROS EN EQUILIBRIO

9	10	11	12
8	7	6	5
1	2	3	4

**Descripción:**

Varios participantes dirigidos por un compañero saltan de cuadro en cuadro con pie derecho, izquierdo o realizando alguna posición que indique quien dirige.

**Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, equilibrio, sincronización, fuerza en piernas; juego tradicional.

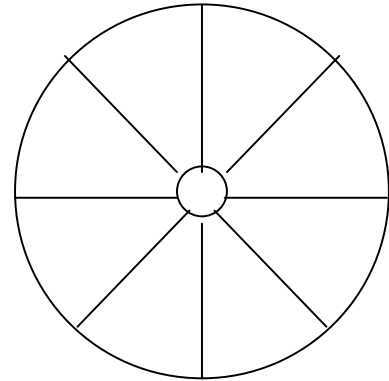
**Otras formas de utilización:**

- Empleo del tiempo libre.

**Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## STOP O ALTO



### **Descripción:**

Se trata de gritar “Declarar la guerra en contra de...”, aunque se puede cambiar por “Hago la paz a favor de...” un país, al tiempo que los participantes corran hasta que escuchen la voz de “Alto” (Stop).

### **Utilización en la clase de educación física:**

Orientación, reacción, diferenciación, ubicación espacio-tiempo, velocidad de reacción, velocidad de desplazamiento; juego tradicional; cálculo de distancias; punto de reunión; identificar colores primarios; realizar trabajos por equipo; motricidad fina.

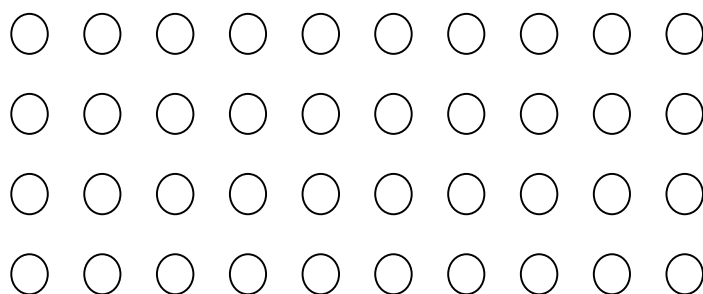
### **Otras formas de utilización:**

- Integración grupal.
- Tiempo libre.
- Promover trabajo colectivo.
- Reforzar colores.

### **Otras versiones:**

- Con nombres de temas, de países, frutas, valores, delegaciones, entre otros.
- Con el dibujo del D.F.

## PUNTOS



**Descripción:**

Uno o varios jugadores a la vez caminan por los puntos haciendo una figura geométrica, una letra, un número entre otros símbolos.

**Utilización en la clase de educación física:**

Diferenciación, ubicación espacio-tiempo, postura, adaptación, flexibilidad.

**Otras formas de utilización:**

Tiempo libre.

**Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## CARACOL



### **Descripción:**

Se trata de saltar en cada espacio hasta el centro, sin pisar raya y con apoyo de una “teja” para delimitar hasta donde se llegó en cada turno.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Orientación, diferenciación, ubicación espacio-tiempo, equilibrio, lateralidad, fuerza rápida, fuerza en piernas; juego tradicional.

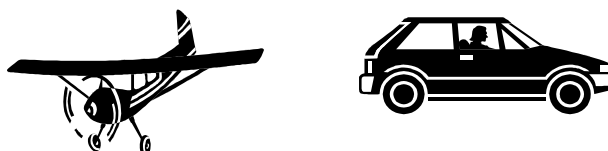
### **Otras formas de utilización:**

- Recreo.
- Reforzar la noción de los números arábigos.
- Series numéricas.
- Colores.

### **Otras versiones:**

- Con carritos o canicas.
- Conducción de corcholatas.
- Caracol cuadrado.

## MEDIO DE TRANSPORTE



### **Descripción:**

El niño dibujará con un gis un medio de transporte tomando como ejemplo el “Tren”, imitando el sonido y desplazamiento; al mismo tiempo, el alumno desarrollará su capacidad cognitiva y de orientación y practicará el uso de semáforo.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo y coordinación motriz gruesa.

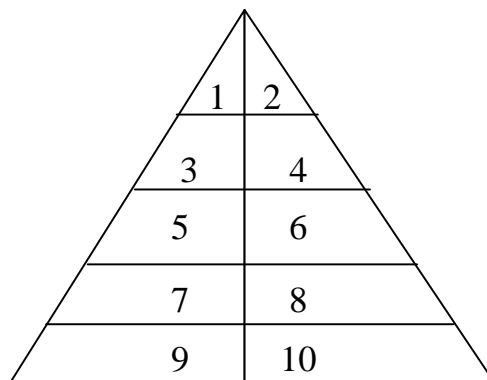
### **Otras formas de utilización:**

Ninguna manifiesta

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## PIRÁMIDE NUMÉRICA



### **Descripción:**

Se inicia saltando ya sea con un pie o con los dos juntos de la base de la pirámide, hacia la parte superior de la misma. De acuerdo al grado de dificultad que se desee, se podrá ir saltando uno por uno de los números siguiendo la línea vertical o utilizando variantes que permitan hacer el recorrido en diagonales o incluso saltando dos números, la edad de los niños nos permitirán hacer las variantes pertinentes.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de fuerza, equilibrio, lateralidad, control del esquema corporal y espacio tiempo.

### **Otras formas de utilización:**

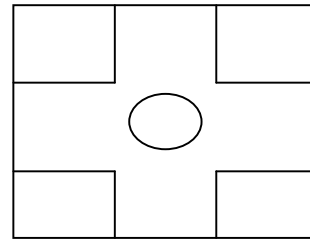
Ninguna manifiesta

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.



## ROBA ESQUINAS



### **Descripción:**

Un alumno seleccionado se coloca al centro del círculo y 4 compañeros se colocan cada uno en las esquinas del cuadro, el juego consiste; los que están en las esquinas a una señal discreta se cambiarán de posición simultáneamente luego el que ocupa el centro tratará de cubrir el espacio del compañero antes que este arribe. Puede cambiarse por parejas o los cuatro al mismo tiempo.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo y velocidad de reacción; juego tradicional.

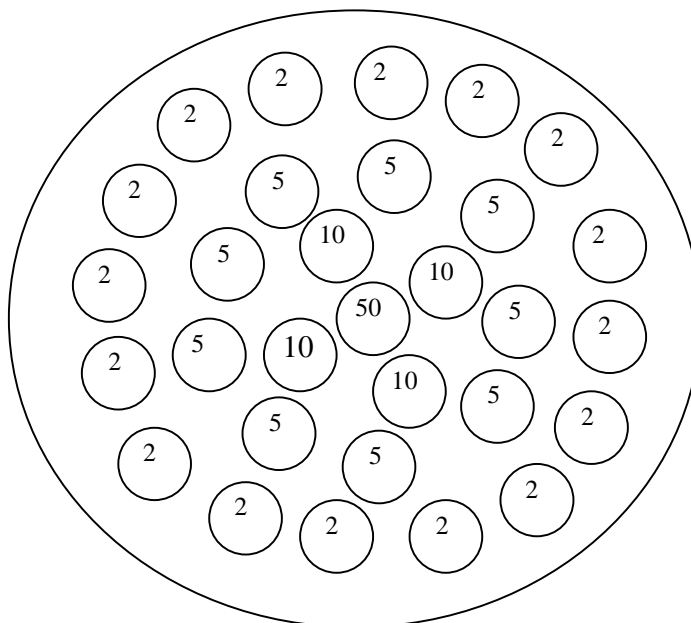
### **Otras formas de utilización:**

- Integración grupal.
- El recreo organizado

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## TROMPO - GANA



### **Descripción:**

Se trata de colocar el trompo girando en un círculo pequeño para ganar los puntos que indica el mismo, debiendo lanzar el trompo desde el exterior del círculo grande.

En el círculo grande aproximadamente de 4 m. de circunferencia, se trazarán pequeños círculos distribuidos en toda el área.

A los círculos pequeños se les asignarán puntos dándole más valor a los del centro y menos a los de la periferia.

Se acuerda cuántos tiros realizarán cada alumno para que al final se realicen la sumatoria de puntos.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Coordinación fina.

### **Otras formas de utilización:**

- Canalizar a los alumnos a la hora del recreo.
- Competencias inter-grupales.
- Para enseñar a lanzar el trompo.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## SALTA EL NÚMERO



1	5	2
6	9	7
3	8	4

**Descripción:**

Usando la suma, resta y multiplicación, se salta en cada número y se canta la operación aritmética que se está haciendo

**Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, equilibrio, fuerza rápida; juego tradicional.

**Otras formas de utilización:**

- Recreo.

**Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## CARRILES VERSÁTILES

4		4
3		3
2		2
1		1

**Descripción:**

Son carriles para diversos usos; correr, transitar, formarse, pisar rayas o números, entre otros, de acuerdo a las necesidades del docente.

**Utilización en la clase de educación física:**

Fundamento de la carrera, ubicar los cambios de estafeta sobre el carril, determinar bases para juegos organizados, aprovechamiento del espacio.

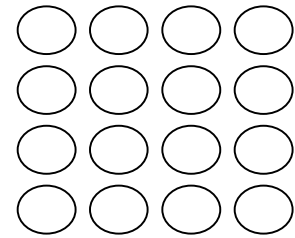
**Otras formas de utilización:**

- Carrera de relevos.
- Carreras de velocidad.
- Pisar las rayas.
- Aprovechar el área de salida.

**Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## TWISTER



### **Descripción:**

Los participantes colocan al mismo tiempo pies y manos en el color que indique un tablero, al girar la flecha del mismo. Esta la gira el docente u otro jugador.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, lateralidad, equilibrio, coordinación óculo-manual y coordinación óculo-pedial.

### **Otras formas de utilización:**

- Integración grupal
- Recreo.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## MI ESTATURA



**Descripción:**

En este juego el niño identificará qué partes del cuerpo humano faltan. Se medirá en tres diferentes etapas, al inicio, en medio y al final del curso a un compañero.

**Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo del esquema corporal

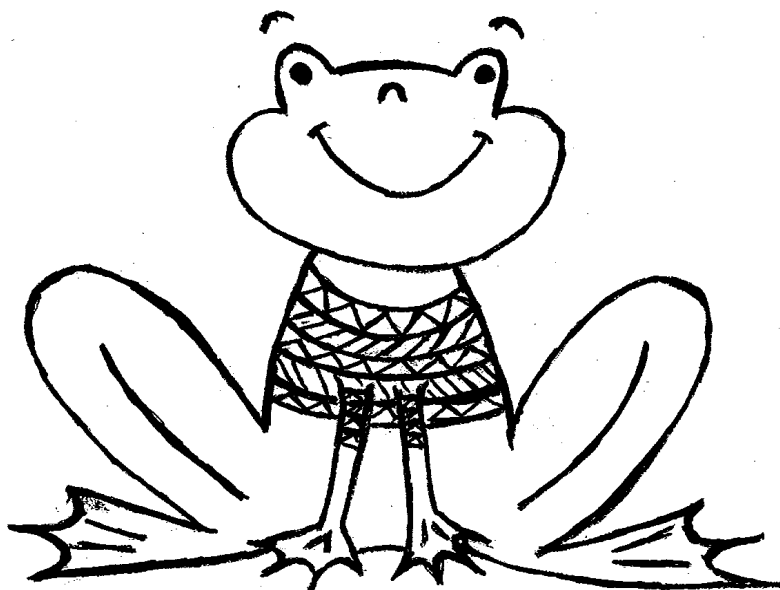
**Otras formas de utilización:**

Ninguna manifiesta

**Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## LA RANA BUGGY



### **Descripción:**

Es un dibujo grande colocado en el piso y que se recorre pisando la línea, quien lo recorra completo en el menor tiempo posible gana, se puede empezar de cualquier sitio.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Esquema corporal, lateralidad.

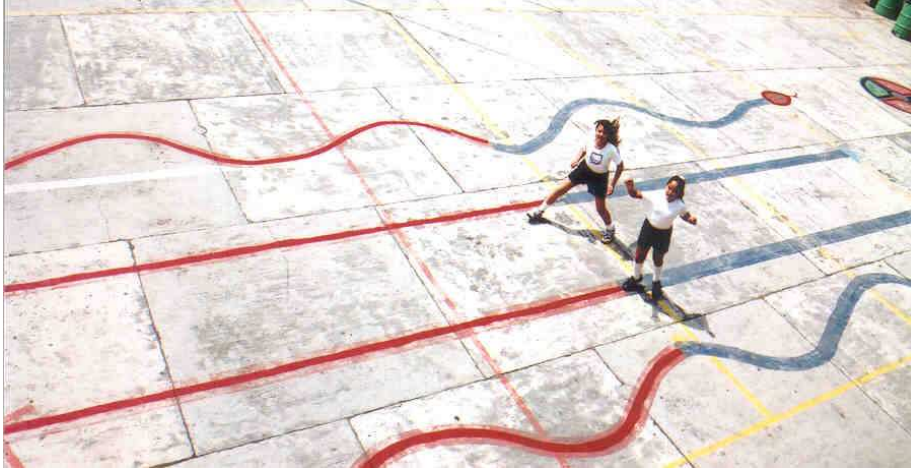
### **Otras formas de utilización:**

- Recreo

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## LÍNEA, QUEBRADA, ONDULADA, RECTA



### **Descripción:**

Los participantes siguiendo a un líder o por iniciativa propia, caminan por las líneas indicadas en el piso.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, desplazamiento diversos, manipulación de objetos.

### **Otras formas de utilización:**

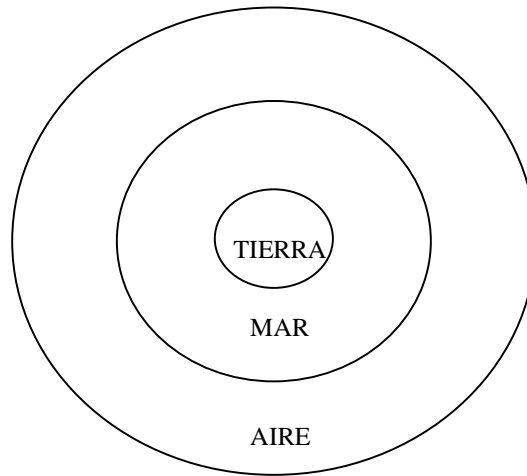
Ninguna manifiesta

### **Otras versiones:**

- “Metitas” con “carritos” o con canicas.



## TIERRA, MAR, AIRE



### **Descripción:**

Se dibujan en el piso dos círculos, uno más pequeño dentro de otro y pintados con diferentes colores; se le pone nombre en medio de cada círculo, siendo “tierra” adentro, “mar” en el otro círculo y “aire” afuera. Cuando el profesor dice una de éstas, los niños se ubican rápidamente en ese lugar; si éstos se ubicaran en un lugar que no corresponde a la orden perderán y se irán saliendo poco a poco hasta quedar un ganador.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio tiempo, velocidad de reacción.

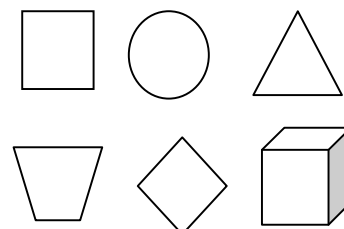
### **Otras formas de utilización:**

Sin referencia

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## FIGURAS GEOMÉTRICAS



### **Descripción:**

Quien dirige el juego indica al principio como se utilizan las líneas geométricas, para colocar extremidades superiores, inferiores, como base, como zona de quemados. El juego consiste en trasladarse lo más rápido posible a la figura según se acordó.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, rebotar, saltar y colocar.

### **Otras formas de utilización:**

- Colocar extremidades diferentes.
- Formar encantados o quemados.
- Utilización con base.
- Utilización como punto de reunión.
- Para jugar pelota, canica o trompo.
- Rombo, triángulo, círculo.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## NÚMEROS

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

### **Descripción:**

#### **Ejercicio de fuerza:**

- Saltar del 1 al 2, al 3, etc.
- Saltar del 1 al 11, al 22

#### **Ejercicio de reacción:**

- Silbatazo; correr al número X
- Correr al número  $2 + 2$ ,  $5+2$ , etc.

#### **Ejercicio de ubicación E-T**

- Saltar al frente, atrás, lateral derecha o izquierda de su número.
- Correr alrededor de su número, etc.
- Adoptar diferentes posiciones corporales: un punto de apoyo, 3 puntos de apoyo, 4 puntos de apoyo, ventral y dorsal, sobre su número.
- Saltar con un solo pie encima de su número derecho-izquierdo, etc.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Pase de lista, ejercicios de fuerza, reacción, ubicación espacio-tiempo y equilibrio.

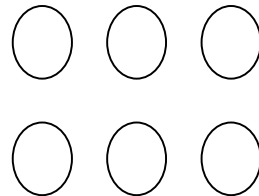
### **Otras formas de utilización:**

Apoyo a las matemáticas: suma, resta y división.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## CIRCUITO EN CÍRCULOS



### **Descripción:**

Cada círculo es una base y en cada una de ellas se hará una actividad motora previamente definida; el grupo se divide en equipos equilibrados que pasan por turno haciendo el menor tiempo posible y una “buena ejecución”.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Orientación, reacción, diferenciación, ubicación espacio-tiempo, sincronización.

### **Otras formas de utilización:**

- Recreo

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## ESQUELETO



### **Descripción:**

Se pintan en el piso varios esqueletos en diferentes posiciones. Los alumnos al hacer alguna actividad se pondrán encima del esqueleto tratando de imitar la posición en que se encuentra; posteriormente saldrá corriendo para el otro extremo del patio. Se pedirá al alumno que identifique cuantos huesos hay en su muslo, pierna, brazo y antebrazo; que identifique qué posición le produce más trabajo realizar; que se encuentra en equilibrio o flexibilidad.

Por equipos, cada alumno tendrá una parte del esqueleto y al silbatazo correrá a colocar esa pieza en el lugar que le corresponde. Ganará el equipo que coloque todas las piezas rápidamente y en forma correcta.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de esquema corporal, espacio temporal, velocidad de reacción y desarrollo de actividades cognitivas.

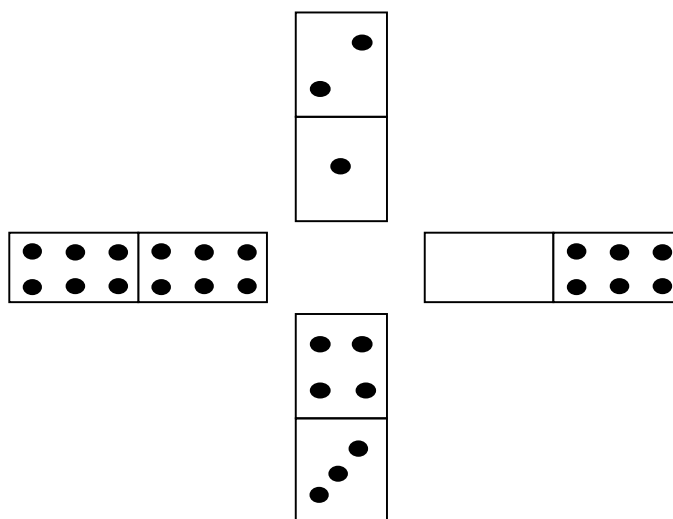
### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## LA CASA SIN NÚMERO O ALTODOM



### **Descripción:**

El profesor indica a cada alumno que se coloque en cada mitad del rectángulo, cuyos puntos serán el número de la casa. A una señal, se moverán de casa en casa con número y quien se quede en las casas sin número saldrán del juego o se les da otra oportunidad, esperando una nueva señal para cambiar de casa.

Nota: Obsérvese que existe un rectángulo punteado sin número, el alumno pondrá mucha atención y tratará de llenar este rectángulo vacío con “costalitos”, “palos de paleta”, completando correctamente los puntos que faltan.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Orientación, ubicación espacial, velocidad de reacción, interacción grupal.

### **Otras formas de utilización:**

- Razonamiento
- Seguir un orden lógico
- Jugar “alto”
- Reafirmar conocimientos de suma

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## FICHA - PIE



5	6	7	8
4	3	2	1

### **Descripción:**

Consiste en que cada alumno deberá tener una “corcholata” o taparrosca llena de lodo (para que pese y no deslice mucho).

En la posición de “cojito”, deberá patear la ficha para que entre el cuadro No. 1, si lo logra continúa avanzando.

En caso de que la ficha toque la raya, salga, o se pase del número siguiente pierde y sigue otro compañero.

Cada vez que un alumno pierde deberá regresar al número 1.

Gana quien llega primero al número 8.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Equilibrio, coordinación y fuerza.

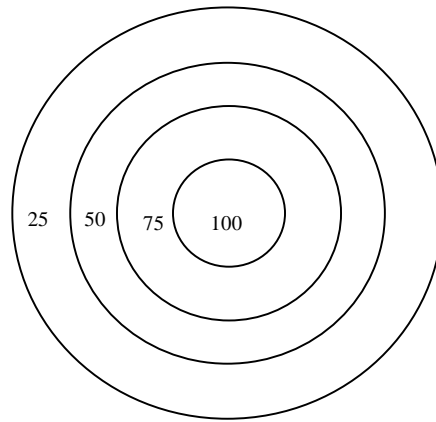
### **Otras formas de utilización:**

- Competencias grupales.
- Interacción social.
- Recreo.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta.

## TROMPALETA



### **Descripción:**

Los niños parten de la marca pintada en el trompo, por turnos, el que logre acumular mayor puntuación es el ganador.

Reglas: Las que ellos sugieran, ejemplo: lanzar desde más lejos, etc.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Coordinación, ajuste perceptivo-motriz, velocidad de reacción.

### **Otras formas de utilización:**

- Forma recreativa, en media hora de descanso; los niños la ocupan para jugar al trompo.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta



## AUTOPISTA O CARRETERITA



### **Descripción:**

Con un carrito, corcholata o tapón de envase de plástico numerado, cada jugador da tres toques con el dedo índice o punta del pie, tratando de avanzar lo más posible en cada intento que le toque; si sale de la carretera regresa a sitios previamente marcados.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Aprender señales de tránsito, aprender sobre climas y mejorar la interacción social con las competencias.

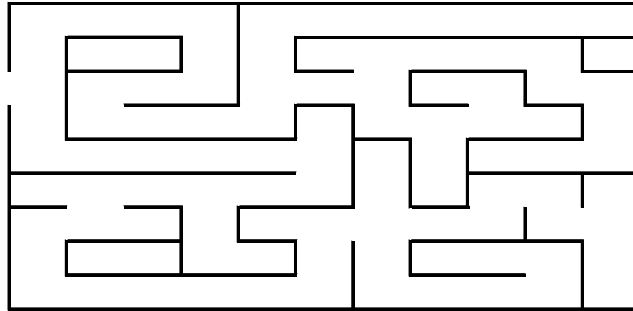
### **Otras formas de utilización:**

- Recreo

### **Otras versiones:**

- "Meta"

## LABERINTO



### **Descripción:**

El juego inicia cuando uno, dos o más alumnos de acuerdo al tamaño del juego, ingresan al laberinto por la entrada previamente identificada, la indicación es desplazarse sin salirse de los límites que marcan las líneas, gana el primero que salga mediante el recorrido de la ruta correcta.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, equilibrio, coordinación, lateralidad.

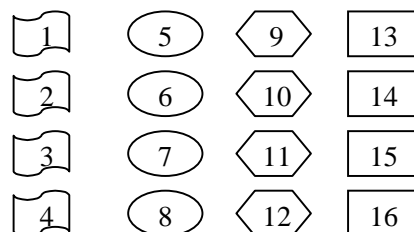
### **Otras formas de utilización:**

- Forma recreativa.
- Forma competitiva.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## FIGURAS DE ORGANIZACIÓN



### **Descripción:**

Cuando se requiere organizar equipos en hileras o formas en particular se emplean las figuras; solo se les indica a las figuras de organización y automáticamente quedan formados equipos iguales (debe considerarse la cantidad de alumnos).

### **Utilización en la clase de educación física:**

Colocarse sobre su figura y número de lista, organizar equipos, determinar bases para juegos organizados.

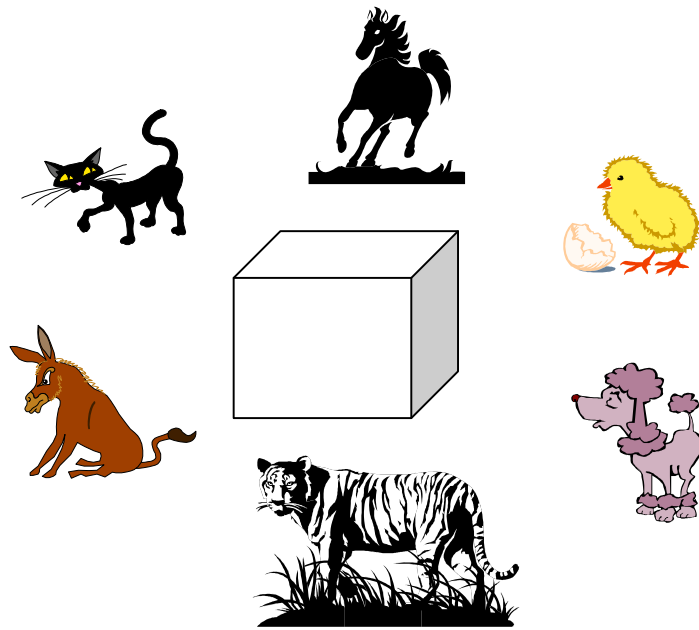
### **Otras formas de utilización:**

- Pase de lista en forma rápida y segura.
- Saltar entre las figuras.
- Para juegos organizados y tradicionales durante el descanso.
- Saltando en la misma figura, sin salir de ella.

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## IMITACIÓN DE ANIMALES



### **Descripción:**

Este juego parece para niños muy pequeños, pero la verdad es muy divertido. Se usa un dado, cada participante en su turno lanza el dado y camina hacia el dibujo del animal que identifica el dado, imitando los sonidos y movimientos del mismo, si no lo hace se le impondrá un castigo.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Diferenciación, control del esquema corporal, ubicación espacial, desarrollo motor y ritmo.

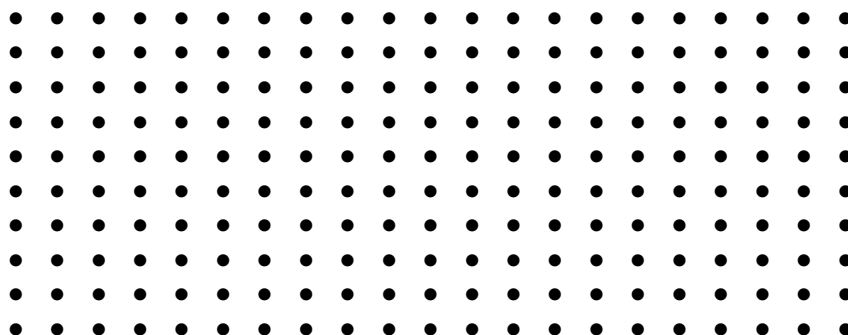
### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## TIMBIRICHE



### **Descripción:**

Se pintan en el suelo una serie de puntos. Los competidores pondrán una línea que una un punto con otro. Posteriormente le tocará hacer lo mismo al segundo competidor. Procurarán no poner tres líneas a un cuadro, porque al que le toque el turno siguiente cerrará el cuadrado y colocará la inicial de su nombre en ese cuadro.

Si uno de los competidores “cerró el cuadro” tiene derecho a colocar otra línea donde el quiera.

El ganador es el jugador que logra tener más cuadros con su inicial.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de habilidades cognitivas, ubicación espacial y lateralidad.

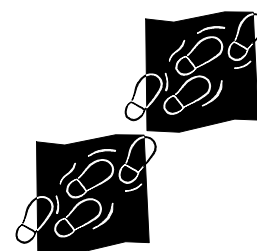
### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## CAMINITOS DE HUELLAS



### **Descripción:**

Se pintan caminitos de huellas en forma de zig-zag, los niños tratan de recorrerlas caminando, corriendo, saltando, etc. según se les indique en un tiempo determinado y realizando la acción indicada; si pisa fuera del caminito o no realiza lo indicado perderá.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo del esquema corporal, equilibrio, fuerza y sincronización.

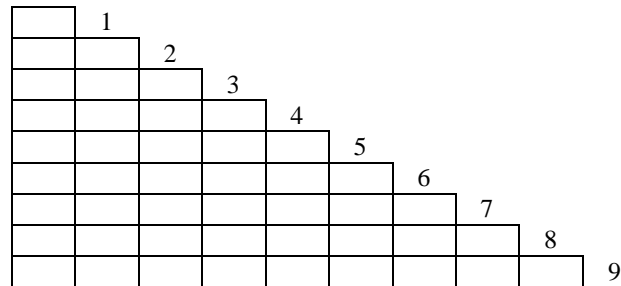
### **Otras formas de utilización:**

Sin referencia

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## ESCALERA



### **Descripción:**

Este juego se puede utilizar para dos o más jugadores. Se traza una serie de cuadros en forma de escalera. El competidor en forma secreta dibuja un número, su contrincante tratará de adivinar ese número; si acierta deberá poner un número en su escalera, pero si falla al adivinar, entonces el que pone su número secreto es el primer competidor.

El ganador del juego es el que llena toda su escalera antes que los demás.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de capacidades cognitivas.

### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## RAYUELA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS



### **Descripción:**

Se dibujan en el piso figuras de animales o geométricas, pintadas de diferentes colores y ubicadas a una distancia determinada. A una distancia sobre una raya, los niños se ubican y con su teja tratarán de acertar dentro de la figura sin salirse de ésta, gana el que mayor número de veces acierte dentro de la figura.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacial, coordinación, control del esquema corporal y fuerza.

### **Otras formas de utilización:**

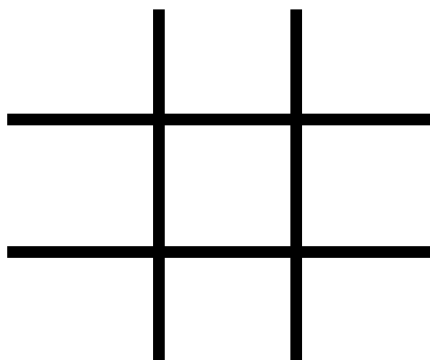
Sin referencia

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta



## EL GATO



### **Descripción:**

Se trazan en el piso cuatro líneas, dos horizontales y dos verticales.

Se enfrenta un competidor contra otro. El primero pondrá una “cruz” en el espacio del “gato”. El segundo competidor tomará su turno y colocará un “círculo” en donde más le guste.

El objetivo del juego será que el primer competidor logre colocar su “cruz” en tres espacios seguidos, ya sea en forma vertical, horizontal o diagonal. El segundo competidor también tratará de lograr ese mismo objetivo; si ninguno de los dos competidores logró su cometido entonces se dice que ganó el “gato”.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de habilidades cognitivas.

### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## EL CUADRO



1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

### **Descripción:**

Se dibuja en el piso un cuadro dividido en 12 cuadros pequeños, de manera que queden 3 cuadros de largo por cuatro de ancho numerados del 1 al 12. Las niñas y los niños tienen que recorrer todos los cuadros haciendo diferentes suertes:

1ª. Vuelta: Saltando en un pie y pateando, con el mismo pie, una ficha o una piedra pequeña.

2ª. Vuelta: Se ponen la piedra en una “corva” y saltan los cuadros con la otra pierna.

3ª. Vuelta: Saltan con un pie con la piedra en la frente.

Cada vez que alguien llegue al cuadro 12 tienen que patear su piedra hacia algunos de los cuadros; al cuadro en el que caiga le pone su nombre. Los demás jugadores ya no pueden pasar por ahí. Ahora deberán saltárselo. En este juego no se vale pisar raya, ni salirse de los cuadros o saltar la piedra; tampoco se puede bajar el otro pie. Cuando esto pasa, el jugador tiene que dejar su piedra en el cuadro en que perdió y esperar hasta el siguiente turno. Gana quien logra terminar primero la cuarta vuelta.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Fuerza, coordinación, ubicación, control del esquema corporal.

**Otras formas de utilización:** Sin especificar

**Otras versiones:** Ninguna manifiesta

## EN LA CARA DEL O GRO



### **Descripción:**

Se dibuja en el suelo el contorno de una cara de “ogro”, procurando hacerle una boca grande y dientes afilados, orejas enormes y una nariz también inmensa. Todas las niñas y niños que van a jugar se paran alrededor del “ogro”. En el momento en que el guía del juego grita: ¡Adelante!, todos tratarán de empujar a los demás hacia la cara del “ogro”. Al que caiga dentro se lo come el “ogro” y es eliminado. Sólo se puede empujar con el cuerpo, los brazos deberán estar cruzados frente al pecho. Se vale formar alianzas para que entre varios jugadores empujen a uno solo. El que quede afuera de los horribles fauces del “ogro” es el ganador.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de fuerza, equilibrio y ubicación espacio temporal.

### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## PIRÁMIDE NUTRICIONAL



### **Descripción:**

Se traza un triángulo en el piso o pared. Se divide en cuatro partes. Se le pide al alumno que en su casa elabore o dibuje un tubérculo (papa, zanahoria, cebolla, nabo, jícama, betabel y rábano) en forma de competencia irán poniendo uno por uno de los tubérculos en el espacio que corresponde de acuerdo con la pirámide nutricional.

Después de que conozcan cada una de las divisiones, el maestro mostrará una figura y el alumno la pintará rápidamente en el lugar que le corresponde.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Desarrollo de habilidades cognitivas, espacio temporal y lateralidad.

### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta

## TABLAS DE MULTIPLICAR



25	36
16	49
9	64
4	81
1	

### **Descripción:**

Se pintan diferentes cuadros con las tablas de multiplicar. El alumno jugará saltando de cuadro en cuadro y cantando los números que se multiplican para obtener el resultado que se tiene pintado en el cuadro, o en su caso se pinta un círculo con las operaciones aritméticas básicas, realizando la operación con los números que sean indicados.

### **Utilización en la clase de educación física:**

Ubicación espacio-tiempo, orientación, reacción, coordinación, equilibrio, aprendizaje cognitivo.

### **Otras formas de utilización:**

Sin especificar

### **Otras versiones:**

Ninguna manifiesta



## APÉNDICE “A” EJEMPLO DE ENTREVISTA DE CAMPO

### **Objetivo:**

Que a través de las escuelas que ya cuentan con una ludoteca al aire libre se puedan interrelacionar las diferentes figuras y confirmar así un catálogo videográfico y fotográfico, para que las demás escuelas adecuen, implementen o creen sus propias ilustraciones según las características de éstas.

Nombre de la escuela:  
“Gral. Juan N. Alvarez”

Nombre del Director de la escuela:  
Profr. Rafael Serralde de Venancio

Nombre del profesor (a) de educación física:  
Marco A. Estrada Nova

### **1. ¿De dónde surgió la o las figuras insertadas en la escuela?.**

De la idea de los alumnos.

### **2. ¿Qué tipo de materiales utilizó?**

Pintura de diferentes colores

### **3. ¿Cómo determinó los materiales empleados?**

Colores que se tenían

### **4. ¿Cuál fue el método que empleó para realizar el trazado y pintado de éstas?.**

Piola, cal, compás, gis y pintura

### **5. ¿Cuáles fueron los apoyos de los que se valió para realizar esta actividad?**

Con padres de familia, alumnos de sexto grado y profesores de grupo.

## APÉNDICE “B” APORTES Y CRÉDITOS

<b>JUEGO</b>	<b>COMUNICANTES</b>	<b>ESCUELA</b>	<b>NIVEL</b>	<b>SECTOR</b>
“Stop”	Martha A. Delgado Gómez Marco Antonio Estrada Nova  Gabriel Rodríguez Espinosa Alicia Ramírez Rivera Noemí Aguilar Rosas Ana Vázquez Vega Juan A. Llanos Hernández	“Club de Leones No. 3” “Gral. Juan N. Alvarez” 31-1626-245-33-x-021 “Diego Rivera” Club de Leones No.3 51-2027-298 “Mtro. Francisco Casas Morales” “Estado de Sinaloa” 41-1846 “Martín Torres Padilla” 51-2405	Primaria Primaria  Primaria Primaria Primaria Primaria Primaria	Coyoacán Alvaro Obregón  Coyoacán Coyoacán Coyoacán  Tlalpan
“Quemados y Rayuela” “Avión”	Ma. Guadalupe León Avila Ana Vázquez Vega Marco Antonio Estrada Nova  Martha A. Delgado Gómez Alicia Ramírez Rivera Noemí Aguilar Rosas Juan A. Llanos Hernández	“Quirino Mendoza y Cortés” “Estado de Sinaloa” 41-1846 “Gral. Juan N. Alvarez” 31-1626-245-33-x-021 Club de Leones No. 3 Club de Leones No. 3 51-2027-298 “Mtro. Francisco Casas Morales” “Martín Torres Padilla” 51-2405	Primaria Primaria Primaria  Primaria Primaria Primaria Primaria	Xochimilco  Alvaro Obregón  Coyoacán Coyoacán Coyoacán Tlalpan
“Caracol”	Ma. Gudalupe León Avila Victor O. Gómez Vázquez Ma. Nelida Avila Zuñiga Marco Antonio Estrada Nova  Martha A. Delgado Gómez Gabriel Rodríguez Espinosa Alicia Ramírez Rivera Noemí Aguilar Rosas Tomás Villeda Martínez	“Quirino Mendoza y Cortés” “Gral. Donato Guerra” “Gral Donato Guerra” “Gral. Juan N. Alvarez” 31-1626-245-33-x-02 “Club de Leones No. 3” “Diego Rivera” “Club de Leones No.3” 51-2027-298 “Mtro. Francisco Casas Morales” “Estado de Sinaloa” 41-1846.	Primaria Primaria Primaria Primaria  Primaria Primaria Primaria Primaria	Xochimilco Tlalpan Tlalpan Alvaro Obregón  Coyoacán Coyoacán Coyoacán Coyoacán
“Cuadros en equilibrio”	Ma. Gudalupe León Avila Martha A. Delgado Gómez	“Quirino Mendoza y Cortés” “Club de Leones No.3”	Primaria Primaria	Xochimilco Coyoacán
“Circuito en Circulos” “Roba esquinas” “Salta el número” “Twister”	Martha A. Delgado Gómez Marco Antonio Estrada Nova  Ma. Guadalupe León Avila	“Club de Leones No.3” “Gral. Juan N. Alvarez” 31-1626-245-33-x-021 “Quirino Mendoza y Cortés”	Primaria Primaria  Primaria	Coyoacán Alvaro Obregón  Xochimilco
“Línea quebrada, ondulada, recta, etc.” “Figuras geométricas”	Gabriel Rodríguez Espinosa Ma. Gudalupe León Avila	“Diego Rivera” “Quirino Mendoza y Cortés”	Primaria Primaria	Coyoacán Xochimilco
“Tierra, mar y aire” “Caminitos de huellas” “Puntos” “Gato” “Medios de transporte” “Estatura” “Piramide numérico” “Trompo-Gana”	Noemí Aguilar Rosas Zenaida Orta Trejo Miguel Angel Sánchez Ortiz Rafael Sánchez Sarabia	“Mtro Francisco Casas Morales” “José Luis Vieyra González” “José Luis Vieyra González” “Ramón López Velarde”	Primaria Primaria Primaria Primaria	Coyoacán Cuajimalpa Cuajimalpa G. A. Madero
“Ficha pie”	Miguel Angel Sánchez Ortiz Rafael Sánchez Sarabia	“Ramón López Velarde” “Ramón López Velarde”	Primaria Primaria	G. A. Madero G. A. Madero
“Autopista o carretera” o “Carrera loca”	Miguel Angel Sánchez Ortiz Rafael Sánchez Sarabia Ana Vázquez Vega	“Ramón López Velarde” “Ramón López Velarde” “Estado de Sinaloa” 41-1846	Primaria Primaria Primaria	G. A. Madero G. A. Madero



<p>“Figuras de organización”  “Carriles versátiles”  La rana  “Buggy”  “Circuito apache”  “Vuela-vuela”  “Laberinto sin escape”</p>	<p>Edgar Jaimes Pérez  Tomás Villeda Martínez  Ana Vázquez Vega  Araceli Larios Cerezo  Ma. del Rocío Urbina  Chagoya</p>	<p>“Japón” 21-0869  “Estado de Sinaloa” 41-1846  “Estado de Sinaloa” 41-1846  “Domingo F. Sarmiento” 21-1219  “Domingo F. Sarmiento” 21-1219</p>	<p>Primaria  Primaria  Primaria  Primaria  Primaria</p>	<p>G. A. Madero  G. A. Madero  G. A. Madero  V. Carranza  V. Carranza</p>
<p>“Números”  “La casa sin número”  “Tropaleta”  “Cuadro”  “Tablas de Multiplicar”  “En la cara del Ogro”  “Timbiriche”  “Juego de escalera”  “El gato”</p>	<p>Flavio Arellano Muñoz  Martín Cayetano Vela    Ma. Elena Rios Jara  Ma. Guadalupe León Avila</p>	<p>“Roberto Medellín”  “Jaime Torres Bodet”    “John F. Kennedy”  “Quirino Mendoza y Cortés”</p>	<p>Primaria  Primaria    Primaria  Primaria</p>	<p>Tláhuac  Tláhuac    V. Carranza  Xochimilco</p>
<p>“Piramide nutricional”  “Esqueleto”  “Imitación de animales”</p>	<p>Ma. Guadalupe León Avila</p>	<p>“Quirino Mendoza y Cortés”</p>	<p>Primaria</p>	<p>Xochimilco</p>

## APÉNDICE “C” EJEMPLO PARA CIENCIAS SOCIALES

Por

Lic. Rosario L. García Galicia  
 Profr. José Manuel Ramos Córdova  
 Lic. Celia Elizondo Sandoval  
 Lic. Dora I. Lucio Leonel

Propuesta centrada en las habilidades que se desarrollan al jugar. Estas son:

- Respeto a reglas
- Democracia e igualdad social (posibilidades)
- Lógica temporal o de secuencias (inicio, desarrollo y final)
- Integración y convivencia
- Identidad
- Autoestima
- Comprensión de roles personales, familiares y sociales.
- Canalización y manejo de la impulsividad (destruir-construir).
- Construcción de carácter y significados.

<b>“LUDOTECA AL AIRE LIBRE 2001” No. de juegos</b>	<b>Vinculación con los contenidos de Ciencias Sociales PRIMARIA</b>
2 “El avión”	Puede sustituirse la numeración por: Nombre de estado, países, capitales: respetando siempre puntos cardinales o regiones.
3. “Stop o Alto”	a) Siempre gritar en lugar de stop “la capital” del país o estado que escogieron como nombre. b) Ubicar espacios comerciales, (tienda, farmacia, carnicería, tlapalería, panadería, papelería) y gritar en lugar de stop algún producto que se venda en él. c) Sustituir los espacios o países por hechos históricos y gritar fecha en lugar de stop.

5. “Roba esquinas”	Que cada esquina tenga un rol de servidor público 1) policía, 2) maestro, 3) barrendero, 4) cartero; estos representan su función el del centro debe adivinar el rol representado para poder ocupar una esquina cuando esto sucede cambian los mismos niños el rol a representar.
13. “Medios de transporte”	Representar por equipos: a) Medios de transporte, marítimos, terrestres y aéreos. b) Hechos históricos. c) Noticias de interés d) Procesos democráticos.
19. “Autopista o carreterita.”	Sustituir el recorrido por: a) Croquis de una comunidad. b) Puntos históricos. c) Ubicación de referencias a su plantel escolar.

## APÉNDICE “D” EJEMPLO PARA ESPAÑOL

Por

Lic. Miriam M. Reyes García  
Lic. Zoila Lázaro Guevara  
Lic. Eusebio Hernández Pecero  
Lic. Pedro Orozco Navarro

### **Juego: “Cachipalabras”**

#### **Descripción:**

Es una combinación del “cachibol” y del “juego de palabras”.

Se realiza en una cancha de voleibol, con dos equipos de una máximo de 8 alumnos cada uno; el niño que inicia pasa la pelota al otro lado, gritando al mismo tiempo una palabra, el que la cacha continúa gritando otra palabra con la letra final de la anterior, ejemplo: “árbol”, luego “lápiz” y la regresa para continuar de la misma forma. Ejemplo: “lápiz”, “zapato”, etc.

#### **Reglas:**

- Deberán cazar la pelota.
- El que cometa falta al no cazar o no contestar correctamente sale del juego y lo sustituye otro alumno y éste podrá regresar cuando otro se equivoque.

#### **Variantes:**

El juego puede realizarse expresando frases u oraciones.

## **Juego: “Circuito del aprendizaje”**

Para alumnos de 1°. a 3°. Primero a segundo circuitos.

Para alumnos de 4°. a 6°. del primero al cuarto circuito.

Este circuito se aplica en la clase de Educación Física para cualquier materia de aprendizaje, el ejemplo va dirigido a la materia de español, en ella se propicia la lectura, el pensamiento rápido, la creatividad y la escritura.

En Educación Física, desarrolla la precisión, velocidad, coordinación fina, equilibrio, espacio, tiempo, el salto, el bote, el voleo, patada con precisión, el tiro a la canasta de basquetbol, la rodada en posición “C” en gimnasia; la respiración y la relajación, etc.

### **Descripción:**

**Primer circuito.** Comienza realizando un tiro al blanco con una pelota de vinil para niños de siete a nueve años y con una de esponja para niños de 10 a 12 años. Se lanza hasta dar en el blanco en la línea de tiro; si se logra, el alumno corre a la parte de enfrente y busca en un bote una tarea; escribe de 10 a 15 letras de abecedario, en un pizarrón; después toma una pelota y la mete en el aro de basquetbol, en caso de tener de 10 a 12 años o más; bota una pelota 5 veces con mano derecha y 5 con la izquierda si tiene 7 a 9 años, después regresará al inicio y realizará el tiro al blanco para pasar al segundo bote.

**Segundo circuito.** El alumno tira al blanco, toma del segundo bote la tarea y lee las indicaciones; escribe 20 palabras con las siguientes letras; H, V, O, Y, A, LL, Z, R, B; acabando este trabajo, realiza 20 voleos a la pared si tiene de 10 a 12 años, pero si tiene 7 a 9 años lanza y cacha una pelota 20 veces, respira 5 veces y regresa al inicio.

**Tercer circuito.** El alumno tira al blanco, toma el segundo bote la tarea y lee las indicaciones; escribe 10 verbos y 10 adjetivos en el pizarrón; al terminar, toma una pelota y pasa por un avión dibujando en el piso en posición de “cojito” de ida y regreso; ahora pateo la pelota 5 veces con el pie derecho y 5 con el izquierdo hacia la pared en el rectángulo que está dibujado, respira 5 veces y regresa al inicio.

**Cuarto circuito.** El alumno tira al blanco, toma del segundo bote la tarea y lee las indicaciones; escribe en el pizarrón 3 oraciones que lleven verbo, predicado y sujeto. Cuando termine, pasa por un túnel,. Luego por una formación de aros en el piso, brinca un obstáculo, hace 2 rodadas en posición “C” en un colchón, se acuesta 1 minuto, respira, cierra los ojos y termina.

**Reglas:**

- Hacer cada tarea del circuito, concluyéndola para poder pasar a la siguiente.
- Respetar las indicaciones pasando en orden de una por una.
- Sólo podrá iniciar la tarea del circuito otro alumno, hasta que termine el que va delante de él.

## APÉNDICE “E” EJEMPLO PARA MATEMÁTICAS

Por  
Lic. Ma. Virginia N. Luna Izquierdo

### **Stop o alto geométrico**

#### **Descripción:**

Se trata de gritar “Declaro la guerra en contra de (...)” (una figura geométrica en este caso), al tiempo que los participantes corren hasta que escuchen la voz de alto.

#### **Utilización en el patio.**

En la clase de Educación Física sirve para trabajar orientación, reacción, diferenciación, ubicación, espacio-tiempo, velocidad de reacción, velocidad de desplazamiento, juego tradicional, cálculo de distancias, punto de reunión, identificación de figuras geométricas.

#### **Vinculación con Matemáticas:**

- Al utilizar figuras geométricas, estamos ayudando a que el niño pueda identificarlas a través de una actividad lúdica, que puede ser significativa para él y ayudarlo en su aprendizaje.
- Al calcular el número de pasos que hay hacia su compañero, se practica el cálculo mental de distancia, lo que puede ser reforzado con una regla pintada en el piso de 5 cm de ancho por 10 m de largo dividida en espacios de 10 cm destacando cada metro (ver figura), donde el niño pueda equiparar un paso o determinado número de pasos suyos con una medida de longitud.

### **Tiro al blanco**

#### **Descripción.**

Se forman equipos dependiendo el número de alumnos, quienes se colocan en columna y atrás de la línea de tiro, la cual estará a una distancia de 3 metros de la línea de base; en esta línea, se acomodan botes de plástico llenos de arena de diferentes tamaños u medidas (100 ml, 25 ml ó  $\frac{1}{4}$  de litro; 500 ml ó  $\frac{1}{2}$  litro; 750 ml ó  $\frac{3}{4}$  de litro; 1000 ml ó 1 litro; 1500 ml ó  $1\frac{1}{2}$  litro; 2000 ml ó 2 litros.

Los alumnos lanzarán aros de madera e intentarán insertar con ellos las botellas, las cuales tendrán un valor de 1 a 7 puntos. Tendrá mayor valor el bote más pequeño y gana el equipo que acumule más puntos.

**Utilización del patio.**

El niño aprende a desarrollar su habilidad óculo-manual (coordinación motriz fina).

**Vinculación con matemáticas.**

El niño aprende a manejar volúmenes y medidas en general.



## APÉNDICE “F” EJEMPLO PARA CIENCIAS NATURALES

Por  
Lic. José Luis Cervantes Guzmán

### **Juego “Caracol”**

#### **Primera variante vinculada.**

- Cada alumno investiga previamente en caso que es un “caracol”.
- En cada espacio señalado previamente por el profesor con gis de color, los alumnos al saltar, tendrán que detenerse y hacer mención de una característica del “caracol”, sin repetir lo que otros ya dijeron.

#### **Segunda variante vinculada.**

- Cuando el profesor grita ¡caracol!, los alumnos se dirigen lo más rápido y cautelosamente que puedan hasta cualquier otra figura de caracol que esté pintada en el piso; llegando al sitio, mencionan lo que sepan de un caracol y luego se ponen a jugar.

#### **Tercera variante vinculada.**

- En un extremo del patio, parados sobre una línea, 5 alumnos que encabezan su equipo, salen a la voz del profesor hasta llegar a otra línea en el extremo contrario del patio, en donde les esperan cartulinas y gises de color, para iniciar el dibujo de un “caracol” y un mapa conceptual de sus características.

### **Juego “Twister”**

#### **Primera variante vinculada.**

- Dos equipos contrarios de 4 jugadores por “twister”, con la modificación de que en lugar de círculos de colores, tiene figuras de animales y plantas.
- Se trata de que jueguen a la vez 2 contrarios, mientras que los otros 2 darán vuelta a la flecha giratoria, que marcará el animal o planta y la parte del cuerpo que se debe poner encima.

#### **Segunda variante vinculada.**

- De una línea colocada a unos 5 metros del “twister”, 2 alumnos de diferentes equipos salen corriendo a la señal de un tercer jugador, mientras que otro hizo girar la flecha que indica que animales o plantas deberán escribirse, al llegar y pararse sobre ellos.

**Tercera variante vinculada.**

- En lugar de hacer girar la flecha, se lanzan unas tejas y según el sitio en el que ésta caiga, será el animal o planta que deberá describirse.

**Juego “Autopista o carreterita”****Primera variante vinculada.**

- El recorrido se hará con una avalancha que será conseguida o se pedirá a un papá que la elabore. Uno empuja y otro recoge objetos. Los objetos serán cajas con tarjetas que indican lo que hay que contestar. Los temas serán de ciencias naturales.

**Segunda variante vinculada.**

- Se hace un ruta gigante y se recorre avanzando con un dado gigante; durante el recorrido habrá diferentes pruebas, cuestionarios o tareas que realizar, todas ellas relacionadas con las ciencias naturales: climas, suelos, plantas, erosión, partes de las plantas, etc.

**Tercera variante vinculada.**

- El recorrido se hace en equipos por turno, al tiempo que cada uno realizará diferentes tareas: sembrar un árbol, dibujar las partes de una hoja, diferenciar tipos de animales, etc.

## **DIRECTORIO**

**Dr. Reyes Tamez Guerra**  
*Secretario de Educación Pública*

**Dra. Sylvia Beatriz Ortega Salazar**  
*Subsecretaria de Servicios Educativos para el  
Distrito Federal*

**Lic. Rolando Arreola Castillo**  
*Director General de Educación Física en el  
Distrito Federal.*

**Lic. Marcela Cabrera Varona**  
*Subdirectora de Planeación y Programación*

**Lic. Guillermo Alejandro. Ortíz Cacahuatitla**  
*Jefe de la Unidad de Planeación y Evaluación Institucional*

**Lic. José Luis Cervantes Guzmán**  
*Responsable de la Antología*

**Rubén Silva Rodríguez**  
*Fotografía e Ilustraciones*

**Yolanda Valentín Enciso**  
*Captura*