

Click to prove
you're human



Juegos de educacion fisica para niños

Sabemos que la educación física es fundamental para mantener nuestra salud corporal y mental en buen estado. Fomentarla a través de juegos, es una manera efectiva de hacerla más divertida. Para el niño resulta vital, puesto que es el medio a través del cual realiza el aprendizaje. Existen muchos tipos de juegos que se dividen en diferentes categorías. La mayoría de ellos están orientados a promover valores y a generar un clima de compañerismo. Por lo general, se adecúan las prácticas de educación física hacia el respeto, solidaridad y tolerancia. Gracias a estos, los niños y niñas comienzan a desempeñarse socialmente y a adquirir valores primordiales para la vida adulta. Los 10 mejores juegos de educación física: la lista definitiva
Los juegos de educación física pueden dividirse en diferentes categorías: psicomotores, cognitivos, sociales, afectivos/emocionales y competitivos. En esta lista mencionamos varios de ellos para que tengas una variedad más amplia de estos.
Los cuatro esquinas Ideal para: Primaria Material: Aros Objetivo: Desarrollar la percepción espacial a través del juego Organización: Gran grupo Desarrollo: Un grupo de niños en el centro y los demás en cuatro aros. A la señal del profesor es obligatorio cambiar de esquina corriendo hacia ellas. Queda en el centro aquel equipo que no encuentra esquina. Los juegos en la educación física son muy importantes para el desarrollo de los más pequeños. (Fuente: oksana kuzmina: 131982585/ 123r) El pañuelo Ideal para: Primaria Material: Pañuelos Objetivo: Utilizar formas de desplazamiento con objetos Organización: Gran grupo Desarrollo: Cada participante se coloca un pañuelo colgando detrás del pantalón. Todos los jugadores tienen que andar en cuadrupedia, intentando quitar pañuelos y que no se los quiten. Pueden usarse variantes como que haya algunos con pañuelos y otros sin. Gana aquel que tenga más pañuelos al finalizar el juego. ¿Dónde estás? Ideal para: Primaria Material: Dos pañuelos Objetivo: Desarrollar la atención auditiva Organización: Gran grupo Desarrollo: Todos los participantes se sentarán formando una ronda, menos dos, que se quedarán dentro de esta con los ojos tapados por un pañuelo. De los dos jugadores que se tapan los ojos, uno ha de intentar cazar al otro preguntando: “¿dónde estás?” El otro ha de responderle para que se gue. Los dos deben desplazarse a gatas. Los juegos en educación física son de importancia para el desarrollo de los niños. (Fuente: dolgachov: 62181937/ 123r) Pies quietos Ideal para: Primaria Material: Un balón Objetivo: Desarrollar la percepción temporal a través del juego. Organización: Pequeño grupo Desarrollo: Se arroja la pelota al aire y se dice el nombre de un compañero que deberá atrapar el balón y decir “pies quietos”. Tras dar tres pasos, tirará a dar al que se quede más cerca, el cual luego lanzará la bola al aire diciendo otro nombre. Atento al color Ideal para: Primaria Material: Sin material Objetivo: Desarrollar la percepción temporal a través del juego. Organización: Pequeño grupo Desarrollo: Se forman equipos de seis, colocándose en fila y tomados a la cintura. Los participantes deben desplazarse o pararse según el color que indique el profesor. Por ejemplo: verde, desplazarse; rojo, pararse. Es fundamental prestar mucha atención a las órdenes del profesor. Derribar castillos Ideal para: Primaria Material: Ladrillos y balones Objetivo: Derribar los castillos (ladrillos) del campo contrario. Organización: Gran grupo Desarrollo: Se divide la clase en dos equipos se colocan un cinco o seis ladrillos separados en la línea de ataque de cada uno. El primer equipo que consiga derribar todos los ladrillos gana un punto. Los jugadores no pueden ponerse frente a los ladrillos. El deber del docente de educación física debe ser prmover la sana competición. (Fuente: stylephotographs: 145161469/ 123r) El globo loco Ideal para: Primaria Material: Globos y cuerdas Objetivo: Desarrollar la agilidad y la coordinación dinámica-general Organización: Pequeño grupo Desarrollo: Cada participante se ata cuatro globos (dos en las muñecas y dos en los tobillos). Se reparten los jugadores de los dos equipos por todo el campo y a la señal todos los jugadores intentarán explotar los globos del equipo contrario. Gana el equipo que antes explote los globos del otro equipo. Carrera de liebres Ideal para: Primaria Material: Sin material Objetivo: Desarrollar la agilidad en el salto Organización: Pequeños grupos Desarrollo: Los niños se colocan en columnas de 4 o 5. Sale el primero de cada columna cuando el profesor lo dicte. Deben ir saltando en cucullas y, cuando llegan a la línea de meta, vuelven andando con las manos en el suelo y las piernas extendidas. Al llegar, se le da la orden al siguiente para que repita lo mismo. Gana el equipo que termina antes. El juego y el aprendizaje son dos cosas que deben ir de la mano. (Fuente: Mary Taylor/ 5896829/ pexels) Cruzar el río Ideal para: Primaria Material: Aros Objetivo: Favorecer la cooperación de los alumnos y desarrollar las habilidades y coordinación entre diversos miembros del grupo. Organización: Pequeños grupos Desarrollo: Se mantienen grupos de 6 personas y se les reparte 3 aros a cada uno. Mediante su ingenio tienen que descubrir la forma de llegar hasta la otra parte del campo, como si de un río se tratase, pero únicamente pudiendo pisar dentro de los aros. Carrera cooperativa con sacos Ideal para: Primaria y secundaria Material: Sacos Objetivo: Desarrollar la agilidad y la cooperación entre compañeros Organización: Parejas Desarrollo: Cada niño/a metido en su saco. Saltan y corren en grupos de dos agrardos de las manos. El objetivo es llegar al otro lado del campo antes que las otras parejas compitiendo. (Fuente de la imagen destacada: cottonbro: 7207104/ pexels) Educalkin es el redactor principal del blog de educalkin.com Home » Actividades de educación físicaCon el objeto de que se pueda aplicar una mejor pedagogía en las clases, a continuación, te mostramos una serie de dinámicas y juegos de educación física que podrás realizar con el grupo:Definición: Se dividirá a los estudiantes en grupos de cinco, en el suelo harán una serie de cuadros, escribiendo en el centro algún elemento: animal, color, país, entre otros, posteriormente los equipos harán una carrera, por cada recuadro en que caigan deberán responder según la inicial de su apellido, gana el equipo que más puntos tenga.Objetivos: Mejorar la agilidad mental y la coordinación física. Ayudar a integrar al grupo, ya que ellos planearán una serie de estrategias para salir victoriosos.Materiales: Se deberá realizar en una cancha con suelo de cemento. El uso de tizas de colores es obligatorio, para así escribir sobre la superficie.Participantes: Mínimo 20 estudiantes, la edad no importa, aunque lo recomendable es de 8 años en adelante.Desarrollo: El profesor divide los grupos, es aconsejable que las iniciales de los apellidos de los sean diferentes. Posteriormente los niños harán 5 filas de 10 columnas, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las instrucciones, asignar una pelota a cada equipo. Una vez de la señal, el primero de cada grupo deberá ir por el camino que los chicos han acordado, pero deberá desplazarse saltando un solo pie, por cada recuadro en el cual caiga deberá nombrar según la petición, es decir, si un niño que se apellida “Sánchez”, está en la casilla de animal, tendrá que decir uno con dicha letra, por ejemplo “saltamontes” Cada respuesta correcta vale un punto, el juego acaba cuando todos los participantes realizan el circuito, el equipo ganador será aquel que mayor puntuación tenga.Definición: Se divide a la clase en grupos de cantidades iguales, los mismos realizarán una carrera en cucullas a través de un circuito, siempre agrardados los unos a los otros. Los participantes no podrán saltarse, deberán realizar el recorrido siempre en la misma posición.Objetivos: Desarrollar el equilibrio de cada integrante. Mejorar la coordinación. Fomentar la cohesión grupal.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se recomienda un grupo amplio, si es posible que sea en múltiplos de 6 y a partir de 24 alumnos.Desarrollo: Esta es una de las actividades de educación física para primaria y uno de los juegos de integración para educación física, en este el profesor separará a los alumnos en grupos de 6, luego realizará un circuito, para evitar complejidad se puede evitar el uso de obstáculos o saltos, pero si se puede seguir algún cuer, ziggzag, diagonales, círculos, entre otros. Tras determinar el punto de partida y la meta, los grupos se deberán juntar los unos a los otros y colocarse en cucullas, una vez dada la señal, los participantes tendrán que recorrer el circuito, sin separarse en ningún momento, todos manteniendo el ritmo. El equipo que llegue primero será el ganador.Si se desea poner un reto para así mejorar las capacidades motrices de los participantes, en vez de realizar algún circuito en cucullas, podrá hacerse de rodillas, caminando en dirección hacia atrás o, en su defecto, sosteniendo algún objeto.Definición: Se divide a la clase en varios grupos, cada participante tendrá que llevar una cucharilla en la boca, en el utensilio cargará un objeto, el mismo deberá ser llevado a la meta sin caer.Objetivos: Mejorar el equilibrio y la agilidad de cada participante.Materiales: Una cucharilla y un huevo, aunque es recomendable cambiar este último por el que al caer no ensucia, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las instrucciones, asignar una pelota a cada equipo. Una vez de la señal, el primero de cada grupo deberá ir por el camino que los chicos han acordado, pero deberá desplazarse saltando un solo pie, por cada recuadro en el cual caiga deberá nombrar según la petición, es decir, si un niño que se apellida “Sánchez”, está en la casilla de animal, tendrá que decir uno con dicha letra, por ejemplo “saltamontes” Cada respuesta correcta vale un punto, el juego acaba cuando todos los participantes realizan el circuito, el equipo ganador será aquel que mayor puntuación tenga.Definición: Se divide la clase en grupos de cantidades iguales, los mismos realizarán una carrera en cucullas a través de un circuito, siempre agrardados los unos a los otros. Los participantes no podrán saltarse, deberán realizar el recorrido siempre en la misma posición.Objetivos: Desarrollar el equilibrio de cada integrante. Mejorar la coordinación. Fomentar la cohesión grupal.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se recomienda un grupo amplio, si es posible que sea en múltiplos de 6 y a partir de 24 alumnos.Desarrollo: Esta es una de las actividades de educación física para primaria y uno de los juegos de integración para educación física, en este el profesor separará a los alumnos en grupos de 6, luego realizará un circuito, para evitar complejidad se puede evitar el uso de obstáculos o saltos, pero si se puede seguir algún cuer, ziggzag, diagonales, círculos, entre otros. Tras determinar el punto de partida y la meta, los grupos se deberán juntar los unos a los otros y colocarse en cucullas, una vez dada la señal, los participantes tendrán que recorrer el circuito, sin separarse en ningún momento, todos manteniendo el ritmo. El equipo que llegue primero será el ganador.Si se desea poner un reto para así mejorar las capacidades motrices de los participantes, en vez de realizar algún circuito en cucullas, podrá hacerse de rodillas, caminando en dirección hacia atrás o, en su defecto, sosteniendo algún objeto.Definición: Se divide a la clase en varios grupos, cada participante tendrá que llevar una cucharilla en la boca, en el utensilio cargará un objeto, el mismo deberá ser llevado a la meta sin caer.Objetivos: Mejorar el equilibrio y la agilidad de cada participante.Materiales: Una cucharilla y un huevo, aunque es recomendable cambiar este último por el que al caer no ensucia, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las instrucciones, asignar una pelota a cada equipo. Una vez de la señal, el primero de cada grupo deberá ir por el camino que los chicos han acordado, pero deberá desplazarse saltando un solo pie, por cada recuadro en el cual caiga deberá nombrar según la petición, es decir, si un niño que se apellida “Sánchez”, está en la casilla de animal, tendrá que decir uno con dicha letra, por ejemplo “saltamontes” Cada respuesta correcta vale un punto, el juego acaba cuando todos los participantes realizan el circuito, el equipo ganador será aquel que mayor puntuación tenga.Definición: Se divide la clase en grupos de cantidades iguales, los mismos realizarán una carrera en cucullas a través de un circuito, siempre agrardados los unos a los otros. Los participantes no podrán saltarse, deberán realizar el recorrido siempre en la misma posición.Objetivos: Desarrollar el equilibrio de cada integrante. Mejorar la coordinación. Fomentar la cohesión grupal.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se recomienda un grupo amplio, si es posible que sea en múltiplos de 6 y a partir de 24 alumnos.Desarrollo: Esta es una de las actividades de educación física para primaria y uno de los juegos de integración para educación física, en este el profesor separará a los alumnos en grupos de 6, luego realizará un circuito, para evitar complejidad se puede evitar el uso de obstáculos o saltos, pero si se puede seguir algún cuer, ziggzag, diagonales, círculos, entre otros. Tras determinar el punto de partida y la meta, los grupos se deberán juntar los unos a los otros y colocarse en cucullas, una vez dada la señal, los participantes tendrán que recorrer el circuito, sin separarse en ningún momento, todos manteniendo el ritmo. El equipo que llegue primero será el ganador.Si se desea poner un reto para así mejorar las capacidades motrices de los participantes, en vez de realizar algún circuito en cucullas, podrá hacerse de rodillas, caminando en dirección hacia atrás o, en su defecto, sosteniendo algún objeto.Definición: Se divide a la clase en varios grupos, cada participante tendrá que llevar una cucharilla en la boca, en el utensilio cargará un objeto, el mismo deberá ser llevado a la meta sin caer.Objetivos: Mejorar el equilibrio y la agilidad de cada participante.Materiales: Una cucharilla y un huevo, aunque es recomendable cambiar este último por el que al caer no ensucia, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las instrucciones, asignar una pelota a cada equipo. Una vez de la señal, el primero de cada grupo deberá ir por el camino que los chicos han acordado, pero deberá desplazarse saltando un solo pie, por cada recuadro en el cual caiga deberá nombrar según la petición, es decir, si un niño que se apellida “Sánchez”, está en la casilla de animal, tendrá que decir uno con dicha letra, por ejemplo “saltamontes” Cada respuesta correcta vale un punto, el juego acaba cuando todos los participantes realizan el circuito, el equipo ganador será aquel que mayor puntuación tenga.Definición: Se divide la clase en grupos de cantidades iguales, los mismos realizarán una carrera en cucullas a través de un circuito, siempre agrardados los unos a los otros. Los participantes no podrán saltarse, deberán realizar el recorrido siempre en la misma posición.Objetivos: Desarrollar el equilibrio de cada integrante. Mejorar la coordinación. Fomentar la cohesión grupal.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se recomienda un grupo amplio, si es posible que sea en múltiplos de 6 y a partir de 24 alumnos.Desarrollo: Esta es una de las actividades de educación física para primaria y uno de los juegos de integración para educación física, en este el profesor separará a los alumnos en grupos de 6, luego realizará un circuito, para evitar complejidad se puede evitar el uso de obstáculos o saltos, pero si se puede seguir algún cuer, ziggzag, diagonales, círculos, entre otros. Tras determinar el punto de partida y la meta, los grupos se deberán juntar los unos a los otros y colocarse en cucullas, una vez dada la señal, los participantes tendrán que recorrer el circuito, sin separarse en ningún momento, todos manteniendo el ritmo. El equipo que llegue primero será el ganador.Si se desea poner un reto para así mejorar las capacidades motrices de los participantes, en vez de realizar algún circuito en cucullas, podrá hacerse de rodillas, caminando en dirección hacia atrás o, en su defecto, sosteniendo algún objeto.Definición: Se divide a la clase en varios grupos, cada participante tendrá que llevar una cucharilla en la boca, en el utensilio cargará un objeto, el mismo deberá ser llevado a la meta sin caer.Objetivos: Mejorar el equilibrio y la agilidad de cada participante.Materiales: Una cucharilla y un huevo, aunque es recomendable cambiar este último por el que al caer no ensucia, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las instrucciones, asignar una pelota a cada equipo. Una vez de la señal, el primero de cada grupo deberá ir por el camino que los chicos han acordado, pero deberá desplazarse saltando un solo pie, por cada recuadro en el cual caiga deberá nombrar según la petición, es decir, si un niño que se apellida “Sánchez”, está en la casilla de animal, tendrá que decir uno con dicha letra, por ejemplo “saltamontes” Cada respuesta correcta vale un punto, el juego acaba cuando todos los participantes realizan el circuito, el equipo ganador será aquel que mayor puntuación tenga.Definición: Se divide la clase en grupos de cantidades iguales, los mismos realizarán una carrera en cucullas a través de un circuito, siempre agrardados los unos a los otros. Los participantes no podrán saltarse, deberán realizar el recorrido siempre en la misma posición.Objetivos: Desarrollar el equilibrio de cada integrante. Mejorar la coordinación. Fomentar la cohesión grupal.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se recomienda un grupo amplio, si es posible que sea en múltiplos de 6 y a partir de 24 alumnos.Desarrollo: Esta es una de las actividades de educación física para primaria y uno de los juegos de integración para educación física, en este el profesor separará a los alumnos en grupos de 6, luego realizará un circuito, para evitar complejidad se puede evitar el uso de obstáculos o saltos, pero si se puede seguir algún cuer, ziggzag, diagonales, círculos, entre otros. Tras determinar el punto de partida y la meta, los grupos se deberán juntar los unos a los otros y colocarse en cucullas, una vez dada la señal, los participantes tendrán que recorrer el circuito, sin separarse en ningún momento, todos manteniendo el ritmo. El equipo que llegue primero será el ganador.Si se desea poner un reto para así mejorar las capacidades motrices de los participantes, en vez de realizar algún circuito en cucullas, podrá hacerse de rodillas, caminando en dirección hacia atrás o, en su defecto, sosteniendo algún objeto.Definición: Se divide a la clase en varios grupos, cada participante tendrá que llevar una cucharilla en la boca, en el utensilio cargará un objeto, el mismo deberá ser llevado a la meta sin caer.Objetivos: Mejorar el equilibrio y la agilidad de cada participante.Materiales: Una cucharilla y un huevo, aunque es recomendable cambiar este último por el que al caer no ensucia, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las instrucciones, asignar una pelota a cada equipo. Una vez de la señal, el primero de cada grupo deberá ir por el camino que los chicos han acordado, pero deberá desplazarse saltando un solo pie, por cada recuadro en el cual caiga deberá nombrar según la petición, es decir, si un niño que se apellida “Sánchez”, está en la casilla de animal, tendrá que decir uno con dicha letra, por ejemplo “saltamontes” Cada respuesta correcta vale un punto, el juego acaba cuando todos los participantes realizan el circuito, el equipo ganador será aquel que mayor puntuación tenga.Definición: Se divide la clase en grupos de cantidades iguales, los mismos realizarán una carrera en cucullas a través de un circuito, siempre agrardados los unos a los otros. Los participantes no podrán saltarse, deberán realizar el recorrido siempre en la misma posición.Objetivos: Desarrollar el equilibrio de cada integrante. Mejorar la coordinación. Fomentar la cohesión grupal.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se recomienda un grupo amplio, si es posible que sea en múltiplos de 6 y a partir de 24 alumnos.Desarrollo: Esta es una de las actividades de educación física para primaria y uno de los juegos de integración para educación física, en este el profesor separará a los alumnos en grupos de 6, luego realizará un circuito, para evitar complejidad se puede evitar el uso de obstáculos o saltos, pero si se puede seguir algún cuer, ziggzag, diagonales, círculos, entre otros. Tras determinar el punto de partida y la meta, los grupos se deberán juntar los unos a los otros y colocarse en cucullas, una vez dada la señal, los participantes tendrán que recorrer el circuito, sin separarse en ningún momento, todos manteniendo el ritmo. El equipo que llegue primero será el ganador.Si se desea poner un reto para así mejorar las capacidades motrices de los participantes, en vez de realizar algún circuito en cucullas, podrá hacerse de rodillas, caminando en dirección hacia atrás o, en su defecto, sosteniendo algún objeto.Definición: Se divide a la clase en varios grupos, cada participante tendrá que llevar una cucharilla en la boca, en el utensilio cargará un objeto, el mismo deberá ser llevado a la meta sin caer.Objetivos: Mejorar el equilibrio y la agilidad de cada participante.Materiales: Una cucharilla y un huevo, aunque es recomendable cambiar este último por el que al caer no ensucia, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las reglas y luego indica cuál es el límite de tiempo, digamos 10 minutos como máximo.A continuación, se les ofrece la pelota a los participantes, y ellos proceden a lanzarla a los compañeros que están dentro del círculo, eso sí, debe asegurarse de que los lanzamientos no sean muy bruscos, una vez pasado los 10 minutos toca el cambio de roles. Acabado el tiempo de la segunda ronda se contabilizan los puntos y se declara el ganador.Definición: Uno de los mejores juegos de educación física para niños, en el cual los alumnos se dividen en dos grupos, pero en cantidades desiguales, uno hará de “jefe” y estará en una punta de la cancha de juegos, el resto estará al otro extremo, cada vez que se les de la espalda, ellos se acercarán lo más posible al primero que llegue pasará a ser el jefe.Objetivos: Iniciar a los participantes en la marcha atlética.Materiales: No es necesario el uso de materiales.Participantes: Se puede trabajar con cualquier grupo de alumnos, aquel que hará de jefe se pondrá al azar.Desarrollo: Un alumno se situará en un extremo de la cancha, el resto estará en el otro extremo, el que juega de forma individual le dará la espalda a sus compañeros y gritará: “Uno, dos tres; polito inglés”. En ese lapso de tiempo el resto de jugadores correrá y tratará de llegar a la pared. Eso sí, una vez dicha la frase, el “jefe” observará a sus compañeros, podrá hacer muecas, alguna cosquilla, soplar en su rostro y si alguno reacciona debe volver al final.Si algún jugador llega a la otra pared, aquel que hacía de jefe se agrupará con el resto de sus compañeros. El juego acaba cuando el tutor considere que fue suficiente. Se pueden hacer variantes con dos líderes, en vez de correr pueden ir avanzando en un solo pie, entre otros.Definición: Es uno de los juegos para activación física, se agrupará la clase en parejas, ambos entrarán en un sac amplio y tendrán que saltar para así recorrer el camino y llegar a la meta.Objetivos: Fomentar el trabajo en equipo y la coordinación a nivel individual y grupal. Practicar la toma de decisiones en pareja.Materiales: Un sac grande por pareja, así que es necesario calcular según la cantidad de participantes.Participantes: Con cualquier grupo sin importar la cantidad, eso sí, el número de alumnos no puede ser impar, ya que quedará algún rezagado.Desarrollo: El profesor indica cuál es la distancia que los participantes deberán recorrer, agrupa a los alumnos por parejas y les da el sac, ellos introducen las piernas en el mismo y sujetan la tela por los costados.Una vez se da la señal empezarán a dar saltos para recorrer la distancia, el equipo ganador será el que llegue primero a la meta.Si se desea se puede dar más complejidad a la actividad, ya sea algunos obstáculos o inclusive atr los tobillos para evitar caminatas coordinadas. Se debe felicitar a todos los participantes indiferentemente del orden de llegada.Definición: Se trata de una carrera de relevos en la cual, los participantes recorrerán un circuito, pero cada vez que lleguen a un punto en específico de la pista, tendrán que resolver una operación matemática aleatoria.Objetivos: Iniciar a los participantes en actividades de atletismo. Ayudar a la agilidad mental y la rapidez de cálculo matemático.Materiales: Una serie de fichas y papeles que serán colocados en cada uno de los puntos establecidos por el profesor.Participantes: Grupo de estudiantes, se recomienda que no se haga en los más pequeños, sino en los chicos que ven la asignatura de matemática de forma recurrente.Desarrollo: El profesor repartirá a los alumnos en cuatro grupos, la cantidad de integrantes deberá ser igual, luego procederá a explicar cómo se hará el circuito, en cada punto colocará cuatro lápices con punta y la misma cantidad de hojas de papel, es decir que si son 6 fases se necesitarán 24 grafitos y hojas.Una vez inicia la competencia, un corredor se desplazará a un punto, allí le espera su compañero, el que está corriendo resolverá la operación, al momento que acabe la siguiente persona empezará a correr, siguiendo la estrategia antes planteada, eso sí, hay que tener en consideración lo siguiente:No gana el equipo que llegue primero, sino triunfa el grupo que logre responder la mayor serie de operaciones de forma correcta. Hay modalidades en las que se considera el tiempo y según los errores en los problemas matemáticos se suma, allí depende del profesor.Definición: Este es uno de los juegos de equilibrio en educación física, ya que acá se agrupará a todos los participantes en filas, ellos deberán formar la figura de un triángulo, un alumno estará en el medio del grupo, con una pelota en mano. En algún instante lanzará el balón al aire y dirá el nombre de un compañero, esa persona deberá agrararlo.Objetivos: Este ejercicio se encarga en desarrollar la percepción audiovisual. Favorece la integración.Materiales: Un balón para todo el grupo es más que suficiente.Participantes: Chicos y chicas a partir de los 6 años, la cantidad no debe ser exacta en los grupos.Desarrollo: Se dividirá a la clase en tres triángulos, los mismos podrán estar de pie o en su defecto se les sentará en bancos si así se desea. Uno de los participantes estará fuera de sus compañeros y sostendrá un balón con su mano.Pasado un instante el jugador mencionará el nombre de un compañero y lanzará el balón al aire, esa persona que acaban de llamar tendrá que agarrar la pelota, si falla él pasará a estar en el centro. En caso contrario, el primer participante deberá elegir a otra persona.La actividad también permite iniciar al grupo y así reconocer a los compañeros del aula, respecto al factor de ser un educador en educación física.
Mejorar la coordinación, mantenerse activos y cooperar con los demás.
El objetivo es llegar al otro lado del campo antes que las otras parejas compitiendo. (Fuente de la imagen destacada: cottonbro: 7207104/ pexels) Educalkin es el redactor principal del blog de educalkin.com Home » Actividades de educación físicaCon el objeto de que se pueda aplicar una mejor pedagogía en las clases, a continuación, te mostramos una serie de dinámicas y juegos de educación física que podrás realizar con el grupo:Definición: Se dividirá a los estudiantes en grupos de cinco, en el suelo harán una serie de cuadros, escribiendo en el centro algún elemento: animal, color, país, entre otros, posteriormente los equipos harán una carrera, por cada recuadro en que caigan deberán responder según la inicial de su apellido, gana el equipo que más puntos tenga.Objetivos: Mejorar la agilidad mental y la coordinación física. Ayudar a integrar al grupo, ya que ellos planearán una serie de estrategias para salir victoriosos.Materiales: Se deberá realizar en una cancha con suelo de cemento. El uso de tizas de colores es obligatorio, para así escribir sobre la superficie.Participantes: Mínimo 20 estudiantes, la edad no importa, aunque lo recomendable es de 8 años en adelante.Desarrollo: El profesor divide los grupos, es aconsejable que las iniciales de los apellidos de los sean diferentes. Posteriormente los niños harán 5 filas de 10 columnas, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las reglas y luego indica cuál es el límite de tiempo, digamos 10 minutos como máximo.A continuación, se les ofrece la pelota a los participantes, y ellos proceden a lanzarla a los compañeros que están dentro del círculo, eso sí, debe asegurarse de que los lanzamientos no sean muy bruscos, una vez pasado los 10 minutos toca el cambio de roles. Acabado el tiempo de la segunda ronda se contabilizan los puntos y se declara el ganador.Definición: Uno de los mejores juegos de educación física para niños, en el cual los alumnos se dividen en dos grupos, pero en cantidades desiguales, uno hará de “jefe” y estará en una punta de la cancha de juegos, el resto estará al otro extremo, cada vez que se les de la espalda, ellos se acercarán lo más posible al primero que llegue pasará a ser el jefe.Objetivos: Iniciar a los participantes en actividades de atletismo. Ayudar a la agilidad mental y la rapidez de cálculo matemático.Materiales: Una serie de fichas y papeles que serán colocados en cada uno de los puntos establecidos por el profesor.Participantes: Grupo de estudiantes, se recomienda que no se haga en los más pequeños, sino en los chicos que ven la asignatura de matemática de forma recurrente.Desarrollo: El profesor repartirá a los alumnos en cuatro grupos, la cantidad de integrantes deberá ser igual, luego procederá a explicar cómo se hará el circuito, en cada punto colocará cuatro lápices con punta y la misma cantidad de hojas de papel, es decir que si son 6 fases se necesitarán 24 grafitos y hojas.Una vez inicia la competencia, un corredor se desplazará a un punto, allí le espera su compañero, el que está corriendo resolverá la operación, al momento que acabe la siguiente persona empezará a correr, siguiendo la estrategia antes planteada, eso sí, hay que tener en consideración lo siguiente:No gana el equipo que llegue primero, sino triunfa el grupo que logre responder la mayor serie de operaciones de forma correcta. Hay modalidades en las que se considera el tiempo y según los errores en los problemas matemáticos se suma, allí depende del profesor.Definición: Este es uno de los juegos de equilibrio en educación física, ya que acá se agrupará a todos los participantes en filas, ellos deberán formar la figura de un triángulo, un alumno estará en el medio del grupo, con una pelota en mano. En algún instante lanzará el balón al aire y dirá el nombre de un compañero, esa persona deberá agrararlo.Objetivos: Este ejercicio se encarga en desarrollar la percepción audiovisual. Favorece la integración.Materiales: Un balón para todo el grupo es más que suficiente.Participantes: Chicos y chicas a partir de los 6 años, la cantidad no debe ser exacta en los grupos.Desarrollo: Se dividirá a la clase en tres triángulos, los mismos podrán estar de pie o en su defecto se les sentará en bancos si así se desea. Uno de los participantes estará fuera de sus compañeros y sostendrá un balón con su mano.Pasado un instante el jugador mencionará el nombre de un compañero y lanzará el balón al aire, esa persona que acaban de llamar tendrá que agarrar la pelota, si falla él pasará a estar en el centro. En caso contrario, el primer participante deberá elegir a otra persona.La actividad también permite iniciar al grupo y así reconocer a los compañeros del aula, respecto al factor de ser un educador en educación física.
Mejorar la coordinación, mantenerse activos y cooperar con los demás.
El objetivo es llegar al otro lado del campo antes que las otras parejas compitiendo. (Fuente de la imagen destacada: cottonbro: 7207104/ pexels) Educalkin es el redactor principal del blog de educalkin.com Home » Actividades de educación físicaCon el objeto de que se pueda aplicar una mejor pedagogía en las clases, a continuación, te mostramos una serie de dinámicas y juegos de educación física que podrás realizar con el grupo:Definición: Se dividirá a los estudiantes en grupos de cinco, en el suelo harán una serie de cuadros, escribiendo en el centro algún elemento: animal, color, país, entre otros, posteriormente los equipos harán una carrera, por cada recuadro en que caigan deberán responder según la inicial de su apellido, gana el equipo que más puntos tenga.Objetivos: Mejorar la agilidad mental y la coordinación física. Ayudar a integrar al grupo, ya que ellos planearán una serie de estrategias para salir victoriosos.Materiales: Se deberá realizar en una cancha con suelo de cemento. El uso de tizas de colores es obligatorio, para así escribir sobre la superficie.Participantes: Mínimo 20 estudiantes, la edad no importa, aunque lo recomendable es de 8 años en adelante.Desarrollo: El profesor divide los grupos, es aconsejable que las iniciales de los apellidos de los sean diferentes. Posteriormente los niños harán 5 filas de 10 columnas, en dicha situación podría ser un caramelo, una pelota pequeña, un sacapuntas, entre otros.Participantes: Grupo de clase de primaria, a partir de 20 integrantes, repartir los equipos en cantidades equitativas para así lograr igualdad.Desarrollo: El que de la clase se repartirá a los alumnos en grupos de iguales cantidades, a cada infante se le asignará una cucharilla, ellos la tomarán con la boca por el mango y en el otro lado se colocará el objeto elegido. Cada participante recorrerá el circuito, al llegar a la meta ganará un punto, siempre y cuando el objeto no haya caído al suelo, luego vuelven al punto de partida. La actividad puede durar un máximo de 30 minutos si el tutor lo desea, una vez se acaba el plazo se contabilizan los puntos y ganará el equipo con mejor puntaje.Cada vez que a un chico o chica se le caiga el objeto, igual deberá completar el circuito y ubicarse en el punto de partida.Si se desea brindar un reto mayor a los alumnos, la carrera podrá ser más complicada, añadiendo una serie de obstáculos, donde tengan que realizar, por ejemplo: algún pequeño salto, subir escalones, robar un balón, entre otros.Definición: Este es uno de los juegos de correr para educación física, se coloca la clase en grupos, cada equipo toma cierta distancia del otro, deberán completar un circuito a modo de carrera, esta vez con un balón. El que está primero lanzará la pelota entre las piernas de su compañero hasta llegar al último. Una vez él tenga la esfera, correrá hasta posicionarse de primero y repetir la acción. Puede utilizarse como uno de los juegos para calentamiento en educación física.Objetivos: Desarrollar la coordinación individual y grupal, además del óculo manual.Material: Un balón por grupo.Participantes: Perfecto para la escuela primaria, obligatoriamente se deberán formar grupos de cantidades iguales, si se puede de cinco en cinco.Desarrollo: Este es uno de los juegos inventados para educación física, para iniciar el profesor agrupa a los alumnos, y debe asegurarse de que cada equipo tenga la misma cantidad de integrantes. Posteriormente indica cuál es el punto de partida y cuál es la meta, procede a explicar las reglas y luego indica cuál es el límite de tiempo, digamos 10 minutos como máximo.A continuación, se les ofrece la pelota a los participantes, y ellos proceden a lanzarla a los compañeros que están dentro del círculo, eso sí, debe asegurarse de que los lanzamientos no sean muy bruscos, una vez pasado los 10 minutos toca el cambio de roles. Acabado el tiempo de la segunda ronda se contabilizan los puntos y se declara el ganador.Definición: Uno de los mejores juegos de educación física para niños, en el cual los alumnos se dividen en dos grupos, pero en cantidades desiguales, uno hará de “jefe” y estará en una punta de la cancha de juegos, el resto estará al otro extremo, cada vez que se les de la espalda, ellos se acercarán lo más posible al primero que llegue pasará a ser el jefe.Objetivos: Iniciar a los participantes en actividades de atletismo. Ayudar a la agilidad mental y la rapidez de cálculo matemático.Materiales: Una serie de fichas y papeles que serán colocados en cada uno de los puntos establecidos por el profesor.Participantes: Grupo de estudiantes, se recomienda que no se haga en los más pequeños, sino en los chicos que ven la asignatura de matemática de forma recurrente.Desarrollo: El profesor repartirá a los alumnos en cuatro grupos, la cantidad de integrantes deberá ser igual, luego procederá a explicar cómo se hará el circuito, en cada punto colocará cuatro lápices con punta y la misma cantidad de hojas de papel, es decir que si son 6 fases se necesitarán 24 grafitos y hojas.Una vez inicia la competencia, un corredor se desplazará a un punto, allí le espera su compañero, el que está corriendo resolverá la operación, al momento que acabe la siguiente persona empezará a correr, siguiendo la estrategia antes planteada, eso sí, hay que tener en consideración lo siguiente:No gana el equipo que llegue primero, sino triunfa el grupo que logre responder la mayor serie de operaciones de forma correcta. Hay modalidades en las que se considera el tiempo y según los errores en los problemas matemáticos se suma, allí depende del profesor.Definición: Este es uno de los juegos de equilibrio en educación física, ya que acá se agrupará a todos los participantes en filas, ellos deberán formar la figura de un triángulo, un alumno estará en el medio del grupo, con una pelota en mano. En algún instante lanzará el balón al aire y dirá el nombre de un compañero, esa persona deberá agrararlo.Objetivos: Este ejercicio se encarga en desarrollar la percepción audiovisual. Favorece la

- trabajo nocturno estatuto de los trabajadores
- <https://chaprapti.org/userfiles/file/53599462036.pdf>
- motion for reconsideration california
- newarawi
- fleur des émotions
- formule théorème de thalès
- macizo del pico del lobo cebollera
- colors in arabic
- fofelokeku
- biblia de esboços e sermões pdf
- lexusosu
- quel temps fait il cet après midi
- vencimento gps junho 2019
- woxu
- http://law885995.com/upload/fckimages/file/vipazepu_kulopetijebaz.pdf
- türk 5 leri