

Campo	Características generales	Actividades
Expresiones artísticas.	Se pretende rescatar técnicas vinculadas a la expresión artística, con la intención de utilizarlas para el desarrollo de la motricidad de los estudiantes.	<p><i>Expresión motriz:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparte tu talento. • Teatro guiñol. • Teatro de sombras. • Cuentacuentos. • Coreografía y danza.
Diversas oportunidades de la locomoción.	Inventar una actividad motriz novedosa para manifestar el nivel de control y habilidad corporal y, sobre todo, el equilibrio dinámico. Demostrar la destreza que implica el uso y manejo de cada implemento.	<p><i>Motricidad sobre ruedas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Patines. • Llantas. • Triciclos. • Bicicletas.
Tiempo libre y ocio.	Estos eventos requieren de la creatividad y la expresión motriz de los estudiantes. Con ellos se propicia la participación masiva, tanto en la organización, como en la puesta en marcha y en su evaluación.	<p><i>Eventos especiales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda del tesoro. • Gymkhana. • Rally. • Minijuegos olímpicos. • Plaza de los desafíos.
Innovación motriz.	Este festival puede ser un espacio lúdico para la puesta en práctica de diversos patrones motores (habilidades y/o destrezas) en un ambiente que canaliza el afán por jugar.	<p><i>Festival de la motricidad:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Malabarismo. • Zancos. • Juegos estacionarios de piso y pared. • Elaboración de papalotes.
Tradiciones y espectáculos.	Para preservar costumbres y tradiciones se sugiere rescatar manifestaciones motoras lúdicas que representen retos en su ejecución (por ejemplo, torneos o espacios de exhibición).	<p><i>Torneos y exhibiciones:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fresbee. • Aviones de papel. • Juegos tradicionales.

Deporte de la escuela.	En este campo los alumnos observan y analizan tanto el desempeño como el comportamiento de sus compañeros.	<p><i>El espacio del espectador activo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reportes. • Uso y representación del cuerpo. • Periódico mural. • Redacción. • Ludogramas.
La iniciación deportiva y el deporte educativo.	Este campo canaliza el gusto y la afición por la iniciación deportiva y los deportes educativos. Es recomendable motivar y canalizar a los alumnos para que participen en diversos torneos.	<p><i>Deportes individuales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bádminton. • Tenis y tenis de piso. • Atletismo. • Natación. <p><i>Deportes colectivos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tochito cinta.</i> • <i>Korfbal.</i> • <i>Shuttleball.</i> • <i>Indiaca.</i>

Estas actividades representan la posibilidad de poner a prueba competencias aprendidas en el curso de la educación básica, tales como: llegar a acuerdos, trabajar en colectivo, sumar esfuerzos y solucionar problemas de tipo motriz, entre otros.

La propuesta de incluirlas parte del siguiente criterio: ofrecer, como una guía, actividades novedosas que impliquen formas lúdicas variadas en las que los adolescentes diseñen y experimen-

ten diferentes formas de expresión y desempeño motriz de acuerdo con su contexto escolar y su sentido de pertenencia.

Con la finalidad de ofrecer una visión más detallada de cómo se pueden organizar y cuál es su intención, a continuación se presenta un cuadro que cita sólo tres ejemplos de actividades contenidas en los campos propuestos en la tabla anterior:

Campo	Listado de actividades
Tradiciones y espectáculos	<p style="text-align: center;"><i>Torneo de aviones de papel</i></p> <p>Con la asesoría del profesor, los alumnos conocen y diseñan diferentes modelos de aviones de papel para después organizar un torneo que pueda desarrollarse en tres modalidades: tiempo de vuelo, distancia y precisión. Las tareas para organizar el evento (elaborar y difundir la convocatoria, establecer las reglas y el jurado) se definen mediante la participación de todos los alumnos.</p> <p>El diseño, la construcción y el lanzamiento de los aviones elegidos para el torneo involucra habilidades y competencias que van desde la coordinación fina hasta el desempeño motriz grueso. Es importante, por parte del profesor, motivar la participación de todo el grupo e incentivar la formación de equipos mixtos.</p>
Diversas oportunidades de la locomoción	<p style="text-align: center;"><i>Circuito en ruedas</i></p> <p>Los ajustes posturales, perceptivos y de estabilización que se requieren al desplazarse sobre implementos con llantas implican que el sujeto actualice y ponga en acción las competencias motrices consolidadas en esta etapa formativa.</p> <p>Se sugiere que los alumnos formen grupos a partir del dominio que tengan de los diversos aparatos o implementos con ruedas (patines, patinetas, bicicletas, patín del diablo), y que mediante trabajo en equipo diseñen estaciones con retos a vencer para cada uno de los aparatos citados: prueba de <i>slalom</i>, de velocidad, de resistencia, de habilidad.</p> <p>El profesor supervisa cada uno de los retos con la finalidad de salvaguardar la integridad física de los alumnos y de colaborar con ideas al respecto.</p> <p>Esta actividad puede convertirse en una exhibición, en la cual participen alumnos de otros grados, profesores e incluso padres de familia.</p>
Innovación motriz	<p style="text-align: center;"><i>Feria de juegos estacionarios de piso y pared</i></p> <p>Con la finalidad de recuperar experiencias vividas durante la educación básica se sugiere llevar a cabo un festival de formas lúdicas en el que se utilicen implementos o señales en el piso o pared como: <i>stop</i>, diana, caracol, cuadrado, entre otros.</p> <p>Es importante que se lleven a cabo con flexibilidad, con la idea de rescatar juegos y darlos a conocer para su práctica; hacer variantes en el desempeño de cada juego, e incluso practicar nuevas propuestas creadas por los alumnos o que conocieron fuera del contexto escolar.</p>