Motricidad

Persecución con tiempo límite

Juego de persecución para 3.º de Primaria. Aplicar la percepción del tiempo y el espacio a una situación de persecución.

Para qué sirve

Trabaja la percepción del tiempo y del espacio en una situación de persecución. El alumnado de 3.º decide cuándo salir, hacia dónde y cuánto aguantar en un refugio. Encaja en la parte principal, cuando ya están activados y pueden tomar decisiones rápidas.

Cómo se juega, paso a paso

1. Reúne al grupo y explica el juego en una sola vez. Los perseguidores tienen un tiempo limitado para tocar a cuantos compañeros puedan.
2. Elige 2 o 3 perseguidores y señálalos con un gesto o un color de la ropa que ya lleven. El resto se dispersa por el espacio.
3. Anuncia el tiempo de la ronda antes de empezar, en voz alta y para todos. Por ejemplo, di si es un tiempo corto o largo y cuenta en alto el inicio.
4. Da la señal de salida. Los que huyen calculan dónde refugiarse y cuándo moverse, según el tiempo que queda y la distancia a los perseguidores.
5. Durante el juego, avisa a mitad de ronda de cuánto queda. Así ajustan sus decisiones sin pararse a preguntar.
6. Al acabar el tiempo, para el juego con una señal clara. Cuenta con el grupo cuántos han sido tocados.
7. Cambia los perseguidores por otros voluntarios o por sorteo y repite varias rondas para que todos prueben ambos roles.

Reglas

El tiempo de persecución se anuncia antes de empezar.

Organización y material

Gran grupo disperso por todo el espacio, con 2-3 perseguidores. Sin material: delimita con claridad los límites del gimnasio, patio o polideportivo y nombra dónde se puede refugiar cada uno.

Curso
3.º de Primaria

Momento de la sesión
Parte principal

Duración
10–15 minutos

Intensidad
Alta

Agrupación y lugar
Gran grupo disperso, con 2-3 perseguidores. Gimnasio, patio o polideportivo

Material
Ninguno

Variantes

Más fácil
Anuncia un tiempo algo más largo y juega con un solo perseguidor más lento, que va a paso rápido en lugar de correr.

Más difícil
Añade un perseguidor más y pide a los que huyen que digan antes de cada ronda cuántos segundos creen que aguantarán fuera del refugio.

Con un grupo grande o pequeño
Con grupo grande, divide en dos espacios con sus propios perseguidores. Con grupo pequeño, usa solo dos perseguidores y reduce el espacio.

En poco espacio
En medio patio o gimnasio pequeño, pasa a 2 perseguidores y limita el movimiento a paso rápido, sin carrera, para evitar choques.

La variante de la ficha
Reducir el tiempo disponible en cada ronda.

Adaptaciones e inclusión

Dificultad motriz
Dale una zona de refugio más cercana o un tiempo de salida extra. Si persigue, que su zona de acción sea menor y tenga que tocar a menos compañeros.

Alumnado con TEA
Explica las reglas con gestos y un ejemplo antes de empezar. Marca el tiempo con un reloj visible o con una cuenta atrás clara y mantén siempre la misma señal de fin.

Atención e impulsividad
Dale un rol concreto, como llevar la cuenta del tiempo con el profe. Recuérdale la regla al empezar cada ronda, con una frase corta, para que no salga antes de la señal.

Seguridad y errores frecuentes

Para que nadie se haga daño

- Pide que corran con la cabeza alta y miren siempre hacia delante. Recuérdales esquivar en vez de empujar o agarrar al tocar.
- Revisa que el suelo esté seco y sin objetos. Comprueba también que haya distancia libre ante paredes, porterías y columnas.
- Toca siempre con la mano en la espalda o el hombro, nunca con empujón. Corta el juego ante cualquier choque o caída.

Errores frecuentes al aplicarla

- Anunciar el tiempo con poca claridad o cambiarlo durante la ronda. Dilo fuerte antes de empezar y cíñete a él.
- Dejar a los mismos como perseguidores demasiado rato. Cambia roles cada ronda para que nadie se quede fuera o se agote.
- Hacer rondas largas y sin pausa. Acorta las rondas y da un momento de respiración y reflexión entre ellas.

Preguntas para la reflexión final

¿Cómo decidías cuándo salir del refugio y cuándo quedarte?

¿Qué hacías para saber cuánto tiempo quedaba?

¿Qué te resultó más difícil: perseguir o escaparte, y por qué?

Autor: Equipo de profesores de Educación Física de Espaldera. Revisada el 26 de octubre de 2026.