



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA SUPERIOR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

CAMPO FORMATIVO
“DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL”

EDUCACIÓN FÍSICA

PREESCOLAR
1° - 3° GRADO



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Identificar formas de locomoción, manipulación y estabilidad al participar en tareas motrices en la que se desplace por un área, manipulando distintos objetos o equilibrando su cuerpo.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.		
“EQUILIBRISTA TRANSPORTADOR”			
INICIO: Se explica al hijo que es lo que se pretende hacer, se recolectan algunos objetos que el niño pueda manipular sin problema como puede ser una pelota de cualquier tamaño, una botella de plástico, una lata, una hoja de papel, etc. En el piso se diseña un recorrido que puede ir variando su grado de dificultad. (el recorrido dependerá de las dimensiones y los objetos que se encuentren en su hogar).			
DESARROLLO: El niño iniciará el recorrido con el objeto que considere que le cueste menor trabajo mantener en equilibrio en cualquier parte de su cuerpo, (si decide llevarlo en la palma de la mano puede hacerlo, lo ideal es que el mismo identifique como se le facilita y dificulta de acuerdo al implemento y la parte del cuerpo utilizada) realizará un primer recorrido y posteriormente cambiará las veces que considere prudente tanto el material como la parte del cuerpo con la que transporta el material			
CIERRE: Charla entre padres e hijos sobre las dificultades que se presentaron, ¿con cuál objeto te costó más trabajo, con cuál menos?			
Evaluación:	La que se requiera.		
Recursos	Objetos con los que cuente en casa para poder transportar que no representen un riesgo a su integridad.		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: L.E.F. José Juan López Vázquez.		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Convivir con su familia y reforzar los aprendizajes.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.		
“EL AUTÓDROMO”			
INICIO			
Mencione a su hijo o hija que jugaran carreritas de autos y como se llaman las líneas que están en el piso. Marque en el piso de algún espacio disponible de la casa, utilizando cinta o gis, recorridos diversos como zig, zag, recto o curvo. Jugar al semáforo (verde-caminar, rojo detenerse) a diferentes velocidades.			
DESARROLLO			
Pida a su hijo camine sobre las líneas (lento y rápido). Realice diferentes acciones con una pelota: rodando, botando o lanzado. Jugar a las carreritas sobre las líneas, dando un golpe con el dedo índice por turno (encima de la línea)			
CIERRE			
Dar una hoja al niño (previamente puntear las trayectorias) y unir las líneas. Finalizar con lavado de manos.			
Evaluación:	El niño debe manifestar como se llaman las líneas (el Papá o Mamá le pregunta)		
Recursos	Coches de juguetes, pelota, gis o cinta, hojas con líneas curvas, rectas y zig-zag.		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: ATP Rafael González Jiménez		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Estimular el conteo y la orientación espacio-temporal de su(s) hijo(as), a través de un juego motor, favoreciendo la convivencia familiar.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Resuelve problemas a través de conteo y con acciones sobre colecciones. Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.		
“A LA CANASTA”			
INICIO Con ejercicios básicos como caminar, paso veloz, saltar abriendo y cerrando brazos y piernas, se realiza un pequeño calentamiento, procurando ejercicios de respiración después de cada actividad.			
DESARROLLO Se colocará por área juguetes, pelotas, bolas de papel, etc., y una canasta o caja en cada extremo dependiendo el número de participantes, el juego consiste en decir un número y ese será el número de objetos que colocaran en la caja o canasta, ganará el participante que termine primero. VARIANTE: cambiar formas de desplazarse saltando corriendo, de cojito, etc., buscar objetos de un color determinado.			
CIERRE Se hará el conteo de quien tenga más aciertos y se hablara de cómo se sintió en la actividad y sobre la importancia de conocer los números y colores.			
Evaluación:	Mediante la observación:	Hizo el conteo adecuadamente.	Respeto reglas.
Recursos	Juguetes, pelotas, bolas de papel, etc. Canasta o caja.		
Fuente, cita, créditos	Elaboración propia: LEF. Tania Martínez Sánchez.		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Propiciar el gusto por la actividad física en la familia, favoreciendo la comunicación y la aplicación de valores.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.		
“HAGAMOS RETOS MOTORES”			
INICIO Realice en familia un calentamiento corporal por medio de movimientos rítmicos. DESARROLLO Realizar un circuito de acción motriz con las siguientes pruebas en cada estación. ESTACION 1.- Reto de la botella...realizar la acción de lanzar la botella y hacerla que caiga en el suelo parada. ESTACION 2.- Juego de la rayuela.... Dibujar un círculo en el piso o utilizar un aro, por turnos lanzar tapas de garrafón o de leche para que caigan dentro del círculo – aro; desde una distancia de 3 mtrs. cada jugador tendrá 3 intentos. ESTACION 3.- Concurso de ula – ula.... Reto hacer girar el aro en diversas partes del cuerpo, un número determinado de veces o por tiempo sin perder la rotación del mismo. ESTACION 4.- Tiro al blanco.... Colocar cualquier objeto (caja, cubeta, bolsa, etc.) que sirva como blanco y utilizando pelotas pequeñas (si no tenemos pelotas, hacerlas con periódico o papel que sea de reciclaje), colocar el blanco fijo en un lugar y a 5 metros una línea para hacer lo tiros. Cada participante tiene 3 tiros. ESTACION 5.- Juguemos Curling... Se dibuja un ojo de toro (tiro al blanco con muchos círculos) en el piso, dando a cada círculo un puntaje, a 5 metros se coloca una la línea de tiro y con pelotas o con un objeto que rueda (lata de refresco, atún,) deberá hacerla rodar hacia el ojo de toro y tratando que quede lo más cerca del centro, pero cuidado, un jugador del otro equipo puede mover el objeto lanzado con anterioridad y desplazarlo más hacia el centro o quitarlo del centro. CIERRE Realizar la retroalimentación.			
Evaluación:	Cuestionar estación les gusto más y por qué. Que estación no les gusto y por qué. Que cambiarían de las estaciones del circuito. Como podrían volverlo más complejo o difícil.		
Recursos	Los marcados en las actividades y que se encuentren en casa.		
Fuente, cita, créditos	SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Básica. Educación Física, Educación Básica, pp. 180, 181, 188 – 281. Puebla, Pue. // Programa de Estudio 2006. Educación básica. Secundaria. Educación Física I pp. 28 – 29. México, D.F. // Créditos: Agustín Ulices Carreño M.		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Ayudar a su hijo a reconocer los números		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos		
“PALETA DE PINTOR”			
INICIO Ejercite su cuerpo de diferentes maneras, caminando, trotando en un espacio disponible.			
DESARROLLO En una hoja de papel se colocan algunos números recortados, simulando ser la paleta de un pintor. (hoja principal).			
El niño tendrá números recortados y deberá tratar de colocarlos en su hoja siguiendo el mismo patrón de la hoja principal, para hacerlo más complejo se da la oportunidad de observar la hoja principal y después deberá esconderse, procurando que el niño recuerde el orden.			
CIERRE se ponen las dos hojas juntas para ver la similitud			
Evaluación:	Preguntar el nombre de los números, que tenga aciertos.		
Recursos	Hojas y números recortados		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: MCE. Edgar Huerta Marín		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Establecer relaciones espaciales a partir de su cuerpo y otros objetos.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.		
“LA TORRE”			
INICIO Preguntar a los participantes: ¿Qué es una torre?, ¿Qué podemos utilizar de la casa para formarla?, ¿Puedes formar una de 9 niveles?, ¿De qué manera lo harías? Buscar en casa 18 cajas, bloques o cualquier objeto de diferentes tamaños que se pueda apilar para formar una torre.			
DESARROLLO Formar dos equipos, cada equipo con 9 objetos deberán apilarlos uno por uno sin que se les caiga, el primero en lograrlo será el ganador, si se derriba tendrán que iniciar nuevamente. Variantes: por cada nivel deberán realizar las siguientes acciones por cada nivel (ejemplo nivel 5 dará cinco saltos con un pie): nivel 1 saltar, 2 girar, 3 rebotar una pelota, 4 salto de conejo, 5 salto con un pie, 6 aplausos, 7 lanzar y atrapar una pelota, 8 saltos de rana y 9 hacer equilibrio en un solo pie con los ojos cerrados.			
CIERRE ¿Hasta qué nivel lo pudiste lograr?, ¿Qué fue lo que más se te dificultó?, ¿De qué otra forma te gustaría jugarlo?			
Evaluación:	Aspecto que evaluar	Sí	No
	Puede colocar un objeto sobre otro sin ayuda.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Realiza con fluidez los movimientos sin dudar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Recursos	Bloques, cajas, pelotas, etc.		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: José Ramón Tépoz Mota		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Leguaje oral y escrito
Propósito para el padre de familia:	Estimular movimientos de locomoción de su hijo por medio de un cuento motor.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Realizar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos		
“SALTANDO LO LOGRAMOS”			
<p>INICIO: Una persona adulta leerá el siguiente cuento que remite a un escenario imaginario en el cual los personajes se desenvuelven en un contexto de reto y aventura, superando desafíos, con el que los niños se pueden sentir identificados.</p> <p>DESARROLLO: A mitad del camino entre el mundo real y donde habitan los sueños, hay un lugar muy especial. Los árboles pasan el día sonriendo y regalan sus frutos y su sombra a los animales que allí habitan y viven felices. Son vacaciones, Tina, la liebre, que habita aquel lugar desde hace años y que no se piensa mudar, ha invitado unos días a Berto, el canguro. Y éste, por el camino ha recogido a Gilda, la tortuga, avanzan ansiosos por disfrutar del bosque, pero el río ha crecido con las lluvias y es preciso saltarlo. Para Berto no es problema, pues es capaz de avanzar a grandes saltos, pero sí para Gilda que tiene un pesado caparazón y apenas sabe saltar...</p> <ul style="list-style-type: none">- Yo nunca lograré saltar el río, será mejor que dé vuelta. Pasaré las vacaciones en la tierra de las tortugas, que tampoco es un mal sitio. – Dice Gilda, - ¿Oh no? ¿Yo no te dejaré sola?, señalo Berto.- Con suma paciencia, Berto explica a Gilda el modo como puede realizar grandes saltos para llegar muy alto, o muy lejos, saltos hacia adelante, hacia atrás, de lado, series de saltos iguales, o combinaciones de saltos diferentes... <p>“... Gilda comienza a saltar. No es nada fácil. Incluso llega a pensar que estaría bien poder quitarse un rato su caparazón. Se esfuerza mucho y está muy atenta a las explicaciones de su amigo, en poco tiempo ya es capaz de dar saltos que jamás hubiera imaginado. No son como los de Berto, pero también son estupendos, pero aun siente miedo porque no sabe si será capaz de saltar el río. Y es arriesgado, Berto le propone saltar juntos. Muy felices los dos amigos comienzan a entrenarse, es muy divertido. Berto avanza saltando de cojito y Gilda lo hace con sus patas juntas. Después tienen muchas más ideas.</p> <p>CIERRE: Reflexionar ¿Qué habilidades se realizaron durante el cuento?, ¿Qué habilidades se pueden seguir estimulando en los niños?, ¿Cuál?, ¿Cómo terminarían el cuento?, ¿Cuántas formas de saltar experimento?</p>			
Evaluación:	Realizar un dibujo donde plasme los movimientos que realizo durante el cuento.		
Recursos	Un espacio seguro, puede utilizar objetos para que los niños (as) salten.		
Fuente, cita, créditos	Omañaca (2011), Dávila, M.A. (2020). <i>Estrategias Didácticas en Educación Física</i> . México: Trillas Créditos: Mtra. Maricruz López Molina		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Leguaje oral y escrito
Propósito para el padre de familia:	Manipular objetos con control y precisión, formando palabras a través del juego.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.		
“VAMOS A COMER SOPA DE LETRAS”			
INICIO: Se dibuja en la tapa de una caja de zapatos la cara de Anacleto y se deja un orificio a la altura de la boca, calculando que pueda entrar una pelotita de papel. Forme pelotitas de papel y refuércelas con masking tape, escriba en cada pelotita una letra que forme un nombre.			
DESARROLLO: Colocar las pelotitas en un extremo del área de juego y a unos 3 metros de distancia la caja de zapatos. La actividad consiste en darle de comer a Anacleto una rica sopa de letras, llevando letra por letra (pelotita de papel) sobre un plato desplazándose de diferentes maneras hacia donde esta Anacleto (sin tirar la pelota de papel), y hacer que caiga dentro de la boca de Anacleto, al terminar de trasladar las pelotitas deberán formar palabras o nombres.			
VARIANTES DE MOVIMIENTO: 1) Caminando con el plato en las manos y la pelota sobre el plato. 2) Lo hará caminando rápido, pero sin correr y sin tirar del plato la pelota y el plato en las manos. 3) Colocará el plato en el piso con la pelota dentro y lo empujará con las manos. 4) Colocará el plato en el piso con la pelota sobre él y lo empujará con el pie hasta el otro extremo. 5) Llevará la pelotita sobre el plato lanzándola y atrapándola.			
VARIANTES DE LENGUAJE ORAL Y ESCRITO: Formará cuantas palabras pueda con las letras que se comió Anacleto, mamá o papá le dirá la palabra que debe formar, los niños de primero formaran su nombre propio.			
Evaluación:	Papá observara la realización de sus desplazamientos, que no tire la pelota en el trayecto (control), que coloque la pelota en la boca de Anacleto (precisión), que reconozca la formación de palabras con las letras que tiene.		
Recursos	Caja de zapatos, 1 plato de plástico, tijeras, papel reciclado, plumones y maskingtape		
Fuente, cita, créditos	https://www.facebook.com/ColegioKaneni/videos/289434075377112/ Créditos: Elda Leticia Guzmán Ramírez		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Utilizar su habilidad en el manejo o envío de objetos, así como la formación de palabras a través del juego.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Realizar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales o colectivos.		
“PUEDO AYUDARTE CON MIS PIES”			
<p>INICIO: La misión es colocar los peluches en su casa, hay que hacerlo sin zapatos para no lastimarlos y formar una palabra al final. El jugador o jugadores se colocarán acostados con la espalda sobre la toalla o tapete y tomando entre sus pies los peluches y sin soltarlos los pasará levantando su cadera para colocar el peluche en la cesta que tendrá a la altura de su cabeza. El niño no podrá usar sus manos y si no puede tomar el peluche entre sus pies mamá lo ayudará para que él logre la misión. ¡Ha divertirse!</p> <p>DESARROLLO: Se coloca el tapete, los peluches en los pies del niño, (mamá o papá para ayudarlo si es necesario), la cesta a la altura de su cabeza. Se coloca con masking tape una letra en cada peluche, el niño las irá pasando con sus pies y de ésta manera formará palabras fáciles como mamá, papá, rojo, casa...y para el niño de primer grado solo se colocarán las vocales o las letras que forman su nombre</p> <p>VARIANTES DE MOVIMIENTO: Sentado, tomar el peluche y acostarse para pasarlo sobre su cabeza. Sentado tomar el peluche y solo girando sobre sus glúteos voltará su cuerpo hacia la cesta donde los depositará.</p> <p>VARIANTES DE LENGUAJE ORAL Y ESCRITO: Pedirle que identifique la letra que traslada, que forme palabras que le pida al final del juego, al enseñarle la letra pida que él diga cuál es, formar su nombre.</p>			
Evaluación:	El padre observará como sigue las indicaciones que se le leyeron para lograr el manejo y traslado de los objetos, verificar si es capaz de reconocer las letras que se le pide y si logra formar palabras sin ayuda.		
Recursos	Toalla o tapete, 10 juguetes (de preferencia peluches), un contenedor o cesto, cinta masking tape y plumón (para escribir una letra a cada peluche)		
Fuente, cita, créditos	https://www.facebook.com/ColegioKaneni/videos/289434075377112/ Créditos: Elda Leticia Guzmán Ramírez,		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Mejorar sus movimientos con control y precisión en tareas de clasificación de tamaño, textura o peso de objetos a través del juego.		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren control y precisión en sus movimientos.		
“TRANSPORTADOR DE JUGUETES”			
INICIO: En un extremo de la habitación se colocan los juguetes en el piso y en el otro extremo (de 2 a 3 metros de distancia) colocan las 2 cestas o bandejas. Colocar una marca con masking tape a 30 cm de distancia del contenedor.			
PARTICIPANTES: 2 jugadores. Puede ser un hermano mayor o mamá o papá y el niño de preescolar.			
DESARROLLO: La misión es recoger los juguetes que se encuentran desmayados en el piso y llevarlos al Hospital (Cesto), para eso usaremos la cobijita, donde el niño colocará el juguete y tomando 2 de las esquinas de la cobijita y mamá las otras 2 esquinas, lo llevarán hasta el otro extremo y colocarán el juguete en el cesto que corresponda, contenedor chico para juguetes chicos, contenedor grande para juguetes grandes. Solo podrán trasladar un juguete a la vez, en caso de que el juguete se caiga al piso al trasladarlo vuelven a empezar.			
VARIANTES DE MOVIMIENTO: Caminar de ladito, caminar adelante el más alto y el más bajito atrás y viceversa. Colocar el juguete en el contenedor suavemente y con cuidado estando cerca del contenedor, colocar el juguete lanzándolo a corta distancia 30 cm aproximadamente, colocar el juguete estando a un lado del contenedor y lanzándolo hacia arriba.			
VARIANTES DE CLASIFICACIÓN: Mamá dirá que tamaño llevar primero y cual después o los más pesados primero y al final los más ligeros. Al tomar el juguete el niño dirá si es grande o pequeño y lo colocará en la cesta que corresponda, o si es pesado o ligero, o si son de diferente textura suave (peluche) o dura (carrito).			
Evaluación:	El padre valorará el juicio del niño al escoger el peso el tamaño o textura indicado, así como cuando se le da indicaciones para realizar la tarea en cuanto al desplazamiento y como colocar los juguetes con precisión y control.		
Recursos	Toalla o cobijita, 15 juguetes (de distintos tamaños, pesos y texturas) y 2 o 3 contenedores de 3 tamaños distintos, maskingtape		
Fuente, cita, créditos	https://www.facebook.com/ColegioKaneni/videos/289434075377112/ Créditos: Elda Leticia Guzmán Ramírez		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Leguaje oral y escrito
Propósito para el padre de familia:	Ayudar a su hijo a reconocer las diferentes partes de su cuerpo y como van cambiando al paso del tiempo		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.		
“SILUETAS”			
INICIO. Actividad 1.- Con ayuda de sus padres los pequeños buscaran un lugar donde puedan trazar con un gis, el contorno de su cuerpo, recostados en el suelo adoptando una postura divertida. (pueden marcar varias siluetas divertidas)			
DESARROLLO. Actividad 2.- Una vez trazada la silueta del pequeño, es momento para que el padre de familia adopte una postura divertida y el pequeño trace el contorno del cuerpo de su padre o madre. (pueden marcar varias siluetas divertidas)			
CIERRE. Actividad 3.- Al término, comparar el tamaño de las siluetas y determinar cuáles son las diferencias que encuentran (el tamaño de las manos, el tamaño de la cabeza, el tamaño de los pies etc.)			
Nota: Puede marcar en hoja de papel el contorno de la planta de los pies del pequeño y guardarlo para que al término del aislamiento voluntario preventivo.			
Evaluación:	Una vez concluida la actividad, el padre de familia puede pedir a su pequeño que escriba las diferencias en su cuaderno para poder compartirlas con toda la familia.		
Recursos	Gises		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: Luis Roberto Secundino Torres		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático																
Propósito para el padre de familia:	Apoyar a su hija o hijo en el desarrollo de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la motricidad y el pensamiento matemático																		
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la Motricidad	Aprendizaje esperado: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.																		
“LOS NÚMEROS”																			
<p>INICIO: El alumno con ayuda del padre de familia, tratarán de reconocer los números del 1 al 10 mediante informaciones táctiles. Primero el alumno tendrá los ojos vendados y permanecerá sentado, el padre de familia le dibujará en una parte del cuerpo cualquier número y el alumno tendrá que mencionarlo en voz alta, después de realizar ocho aciertos se cambian los roles.</p> <p>DESARROLLO: Se dibuja una portería pequeña en la pared, el área que se encuentra dentro de la portería debe de dividirse en nueve partes iguales. Cada una de las partes deberá contener un número del uno al nueve (no se puede repetir ningún número). Primero el padre de familia se pone de portero en el centro de la portería sin moverse y el alumno tendrá que tirar un penalti. Antes de chutar el balón con el pie, se tiene que decir el número al que se pretende golpear, en caso de acertar se ganará un punto, se cambia los roles cuando junten 5 puntos.</p> <p>Una variante es chutar el balón e ir sumando los números a los que se va golpeando.</p> <p>CIERRE: Se pinta una cuadrícula de tres por tres (9 casillas), y se ponen números del 1 al 9. El padre familia mencionará un número y el alumno saltará en la casilla correspondiente.</p>																			
Evaluación:	<table border="1"><thead><tr><th colspan="2">LISTA DE COTEJO</th><th>SI</th><th>NO</th></tr></thead><tbody><tr><td>El alumno realiza movimientos controlados para dibujar los números.</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Patea libremente la pelota</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Salta libremente sin caer</td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>			LISTA DE COTEJO		SI	NO	El alumno realiza movimientos controlados para dibujar los números.				Patea libremente la pelota				Salta libremente sin caer			
LISTA DE COTEJO		SI	NO																
El alumno realiza movimientos controlados para dibujar los números.																			
Patea libremente la pelota																			
Salta libremente sin caer																			
Recursos	Pañuelo, balón, cinta adhesiva																		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: Ricardo Ramírez Quitl																		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático
Propósito para el padre de familia:	Identificar que el niño(a) responda a consignas sencillas que impliquen su orientación espacial y algunas unidades de medida.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
“HÉRCULES”			
INICIO: Toman una hoja de papel, la hacen bolita formando una pelota, salen al patio y se forman en una línea recta.			
DESARROLLO: Cada uno lanza la bolita de papel y gana el que la haya lanzado más lejos, el niño(a) muestra que su fuerza se asemeja a la de Hércules y cuenta los pasos que tienen que dar para llegar a la pelota. ¿Quién está más lejos o cerca? ¿Quién dio más o menos pasos para llegar a la pelota? También pueden medir con otras unidades como su mano, con el brazo, con un cordón, cinta, etc. Modificar la postura al lanzar; sentado, acostado, hincado, etc.			
Variante: Los jugadores se reúnen en parejas, uno de cada pareja propone un objeto presente en casa, el otro compañero calcula la cantidad de pasos (o saltos) que debe dar para llegar al objeto citado y después constata si calculó bien, midiendo el espacio entre él y el objeto.			
CIERRE: Todos los participantes se lavan correctamente las manos con abundante agua y jabón.			
Evaluación:	Ajusta sus acciones de locomoción, manipulación y estabilidad de acuerdo con nociones espaciales y temporales.		
Recursos	Hojas de papel, cinta, estambre. Para la variante: diversos objetos que estén en casa.		
Fuente, cita, créditos	SE Nuevo León (2004), Fichero de Juegos y Actividades del área de Matemáticas. Preescolar, p. 72. Monterrey, Nuevo León. Créditos: Evelyn Villa Bueno		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Ayudar a su hija(o) para que logre identificar las partes de su cuerpo y rasgos que lo diferencian de los demás.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.		
“SILUETAS DE APRECIO”			
<p>INICIO: Para esta actividad puede participar toda la familia o solo el niño(a) y un adulto, la cual tiene la finalidad que el niño reconozca las partes de su cuerpo y logre identificar rasgos característicos que lo hacen diferente a los demás con la ayuda del adulto. Iniciamos con él/la niño(a) acostado en el suelo, sobre papel bond (puede unir dos o más pliegos de papel según sea necesario) para dibujar la silueta del niño(a), después pediremos al niño(a) que dibuje la silueta del adulto.</p> <p>DESARROLLO: Una vez culminado el dibujo se recortan las siluetas, se les colocan los nombres de sus propietarios y se colocan en la pared para que el/la niño(a) vayan identificando rasgos característicos propios, después con la ayuda del adulto el niño dibujara características más específicas en su silueta, por ejemplo ojos, pestañas, cejas, dedos, uñas, cabello, etc. Después el niño(a) ayudara al adulto a dibujar sus características propias.</p> <p>CIERRE: La actividad concluye cuando ambos tienen su silueta terminada y el niño es capaz de identificar características propias y del adulto que le ayudo a realizar la actividad, pueden hacer una presentación final en familia de su silueta y de los aspectos que más les gusto resaltar en su silueta.</p>			
Evaluación:	El/la Niña(o) logró identificar las partes de su cuerpo a través de su silueta		
Recursos	Papel bond, plumones, tijeras punta redonda.		
Fuente, cita, créditos	FERNÁNDEZ,P. (Octubre 2006). Fichero de juegos y dinámicas para la educación en derechos humanos. Caracas: Red de apoyo por la justicia y la paz Elaboración Propia: L.E.F Leobardo Montiel González		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Estimular la expresión corporal y el uso de los sentidos de sus hijos (as) a través de juegos de imitación y juegos sensoriales.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
“MI CUERPO Y MIS SENTIDOS”			
INICIO: Con apoyo del canto “Las estatuas de marfil” (a las estatuas de marfil uno, dos y tres así, el que se mueva baila el twist con su hermana la lombriz y su tío José Luis, yo mejor me quedo así) los niños(as) se desplazan por un espacio y cuando digan “yo mejor me quedo así” se convierten en estatuas, quien dirija la actividad puede solicitarles que representen estatuas felices, enojadas, tristes, etc.			
DESARROLLO: Con un pañuelo se cubren los ojos de su hijo(a) para que no pueda ver, deberá tomarlo de la mano y llevarlo a recorrer la casa, quien lleve al niño o niña de la mano, deberá describir de manera verbal el lugar por donde vayan pasando, además de mencionar si tiene que bajar o subir un escalón, etc.			
CIERRE : Llevar al niño o niña a un lugar cómodo, proporcionar una hoja y colores, pedirle que dibuje que fue lo que se le hizo más fácil y que se le dificultó de las actividades que llevó a cabo			
Evaluación:	Observar la expresión corporal de su hijo o hija ¿Qué se les facilita o que se les dificulta? Observar si su hijo o hija hace uso de sus sentidos (oído) al escuchar su voz.		
Recursos	Pañuelo, hoja y colores		
Fuente, cita, créditos	SEP. (2017). Aprendizajes clave para la Educación Integral, Educación Física. Ciudad de México: Comisión Nacional de Libros de texto gratuitos. Créditos. Nadia Ortiz Romero		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento matemático	
Propósito para el padre de familia:	Observar la solución de retos de su(s) hijos(as) a través de una tarea motriz, dando indicaciones sencillas.			
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.			
“TWISTER VERTICAL”				
INICIO Busque un espacio acorde para trabajar, coloque en una pared una hoja de rota folio con figuras geométricas de diferentes colores (dibujadas o hechas en hojas de color). Se explica al niño que deberá seguir las indicaciones del juego.				
DESARROLLO El adulto indicará que figura geométrica debe tocar el niño(a), ó que color. El adulto indicará al niño(a) con que parte del cuerpo debe tocar las figuras geométricas (manos, pies, cabeza, etc.) El adulto indicará al niño(a) tocar cierto número de figuras geométricas en el menor tiempo posible.				
<u>Variante:</u> *Si en casa hay más de un niño, se puede realizar la actividad con un “twister” que tenga más figuras geométricas, y dibujar manos, pies, cabeza, etc. Que indiquen con qué parte del cuerpo deberán tocar las figuras.				
*Colocar al niño(a) a una distancia considerable, para que a la indicación del adulto, realice la acción lo más rápido posible.				
*Colocar números en las figuras y pedir al niño(a) que las identifique.				
CIERRE Preguntar al niño(a) que actividad le agrado más y por qué.				
Evaluación:		Muy bien	Bien	Por mejorar
	Conceptual	Identifica las figuras geométricas, colores, formas y números, diferenciando cada uno de ellos	Identifica algunas figuras geométricas, colores, formas y/o números, diferenciando alguno de ellos	Identifica con apoyo de un adulto algunas figuras geométricas, colores, formas, y/o números. No diferencia entre unos y otros.
	Procedimental	Identifica con facilidad las diferentes figuras, colores, formas y números, coordinándolas con movimientos que implican utilizar diferentes partes del cuerpo	Identifica algunas figuras, colores, formas y/o números, logrando coordinar con dificultad movimientos que implican el uso de diferentes partes del cuerpo	Identifica con apoyo de un adulto algunas figuras, colores, formas y/o números. No coordina movimientos que implican el uso de diferentes partes del cuerpo.
	Actitudinal	Demuestra seguridad al realizar las tareas motrices que se le plantean.	Demuestra seguridad al realizar algunas tareas motrices que se le plantean.	Demuestra poco interés al realizar las tareas motrices que se le plantean.
Recursos	*Hoja de rota folio con figuras geométricas de diferentes colores, Dibujos de diferentes partes del cuerpo, Números.			
Fuente, cita, créditos	SEP. (2017). A.C. Para la Educación Integral. Educación Física. pág. 180, 189. México D.F. SEP. (2012) Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. Pág. 20, 51-53. México D.F. Créditos: Maricela García Guerrero.			



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Pensamiento Matemático
Propósito para el padre de familia:	Distinguir diferentes respuestas motrices ante retos y situaciones, individuales y colectivas, que implican imaginación y creatividad.		
Componente Pedagógico Didáctico: Creatividad en la acción motriz	Aprendizaje esperado: Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.		
“LA ORQUESTA ESTÁ LOCA DE REMATE”			
INICIO: La niña o niño camina al ritmo de la música, tocando la parte del cuerpo que le indica el adulto: Rodillas, cadera, hombro, manos.			
DESARROLLO: La niña o niño trota de manera lenta y hace sonar su instrumento con ayuda de sus manos, adaptándose al ritmo de la música y atendiendo las siguientes consignas del adulto: manos arriba, abajo, al centro, mano izquierda, mano derecha... preguntando a la niña o niño ¿De qué otra forma lo podemos hacer? ¿Podemos contar cuantos pasos damos? Me ayudan a contar...			
CIERRE: De manera alternada la niña o niño con el mismo instrumento pasa al centro del círculo para hacerlo sonar al compás de la música y con la parte del cuerpo que se indica: La niña o niño con pandero u otro material en casa, pasa al centro para hacerlo sonar tocando sus caderas, con sonaja pasa al centro tocando su hombro, y así con los instrumentos que se sugieren en esta ficha de trabajo en caso de contar con ellos, de lo contrario adaptarlos de acuerdo a su contexto.			
Evaluación:	Observar si: 1) Si tocan la parte de su cuerpo señalada 2) Siguen el ritmo marcado por la canción al momento de tocar el instrumento.		
Recursos	Panderos, sonajas, cascabeles, tambor, reproductor de música y canción.		
Fuente, cita, créditos	Fuente de Estudio: Otero Bilbao, A., Ruiz Álvarez, V. and Hernández Triana, M., 2014. <i>Actividad Física De Preescolares De La Habana</i> . 1st ed. [ebook] La Habana, Cuba: Revista Cubana de Investigaciones, pp.4-11. Available at: < http://http://www.repositorio.espe.edu.ec > [Accessed 2 April 2020]. Créditos: MCE. Oswaldo Terreros Gómez		



Nivel y grado educativo:	1° - 3° PREESCOLAR	Transversalidad:	Pensamiento Matemático
Propósito para el padre de familia:	Enseñar a su hijo las formas de participación e interacción en juegos a partir de normas básicas de convivencia.		
Componente Pedagógico Didáctico: Creatividad en la acción motriz	Aprendizaje esperado: Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.		
“YO SI SE CONTAR”			
<p>INICIO: Disponer de diez muebles diferentes en su casa, colocarle a cada uno un valor en pesos (para primer grado utilizar valores de 1 a 15 pesos, del 1 a 20 pesos para segundo grado y del 1 a 30 pesos para tercer grado). El niño debe tener monedas de un peso, dos pesos, cinco pesos y diez pesos para pagar el valor del mueble. Explicar al niño las reglas de juego, ya que debe comprar del mueble más barato al más caro, debe contar bien sus monedas antes de pagar. Se recomienda el apoyo de mamá o papá para que al momento de pagar el niño no se angustie por si se equivoca al momento de pagar un mueble.</p> <p>DESARROLLO: El juego inicia buscando el mueble más barato y comprándolo, así hasta el valor más elevado. Puede haber variaciones del orden de los productos por comprar depende de la organización del tutor.</p> <p>CIERRE: Ahora al tutor le toca comprar. (se puede pagar con monedas mayor al precio para que el niño aprenda a dar cambio). Se puede repetir los productos en los que el niño se equivocó al pagar el precio del producto.</p>			
Evaluación:	En una hoja anotar 1.-, 2.-, 3.-, hasta llegar al número 10, posteriormente colocar una cruz o palomita al realizar bien o mal su conteo.		
Recursos	Monedas en papel o impresas del \$1, \$2, \$5, y \$10 pesos.		
Fuente, cita, créditos	Secretaría de Educación Pública, (2017), Aprendizajes Clave Para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica., Ciudad de México, México. Crédito: Alma América Jiménez Muñoz		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Que el padre de familia motive la participar de su hijo en actividades lúdicas para favorecer la convivencia y el desarrollo de habilidades.		
Componente Pedagógico Didáctico: Creatividad en la acción motriz	Aprendizaje esperado: Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas		
“JUEGO, APRENDO Y ME DIVIERTO EN CASA”			
INICIO: GALGOS Todos los participantes dentro del área de juego. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está al centro se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar a la otra área sin ser atrapados. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es atrapado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los atrapados, se ponen en el medio para también atrapar, hasta que todos son atrapados.			
DESARROLLO: COCODRILO DORMILÓN En un extremo del patio se colocará un niño que será “El Cocodrilo Dormilón”. El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse perseguirá a los niños y estos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en “Cocodrilo Dormilón”.			
CIERRE: TULI-PAN Juego de persecución. Uno se la queda y persigue a los demás. Estos, para no ser atrapados, dicen “TULI”, quedándose con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Podrán ser salvados cuando otro pase por debajo, y diciendo “PAN”.			
Evaluación:	El autoconocimiento del alumno.		
Recursos	Espacio libre de obstáculos		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: Miguel Ángel Cantoran Tapia		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Leguaje oral y escrito
Propósito para el padre de familia:	Los padres de familia identificarán las posibilidades expresivas y motrices de sus hijos en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
Componente Pedagógico-didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
“LA CUERDA LOCA”			
INICIO Caminar y mantener el equilibrio en diferentes posturas sobre una cuerda en el piso: con puntas, talones, al frente, atrás, derecha e izquierda.			
DESARROLLO Colocar la cuerda en el piso y: saltar de diferentes formas sin pisarla, caminar sobre ella en cuatro y tres punto de apoyo, con ojos cerrados, etc. Transportando el costalito con diferentes partes del cuerpo sobre la cuerda. Jugar a saltar la cuerda de diferentes formas cantando una canción.			
CIERRE Lavarse las manos con agua y jabón. Enfatizar sobre la importancia de lavarse las manos cada vez que sea necesario y en especial antes de comer y después de ir al baño			
Evaluación:	Lista de cotejo. Responda sí o no de acuerdo a lo observado en su hijo; Logro identificar sus posibilidades expresivas y motrices en las actividades.		
Recursos	Cuerda de saltar y costalito o almohada		
Fuente, cita, créditos	Elaboración propia: Mtra. Xóchitl Ramírez Lezama		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Apoyar a su hijo (a) para que pueda reconocer sus características a través de juegos.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Reconoce las características que lo identifican y diferencian de los demás en actividades y juegos.		
“ ARMAR Y DESARMAR ”			
<p>INICIO.- El padre de familia o tutor empezará cantando la canción del calentamiento, este es el juego del calentamiento hay que poner el cuerpo en movimiento, jinetes a la carga una mano la otra, un pie, el otro, la cintura, la cabeza, las rodilla otra rodilla (el niño o niña tendrá que mover la parte del cuerpo que se indique), caminando vuelve a iniciar el canto y van incluyendo todas las partes cuerpo. (5-6 minutos).</p> <p>DESARROLLO.- con anticipación el adulto realizará en hojas blancas un rompecabezas del cuerpo humano y el nombre de las mismas (cabeza, tronco, cuello, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha, pierna izquierda, mano derecha e izquierda, pie derecho, pie izquierdo. Las piezas del rompecabezas se colocarán boca abajo al otro extremo de donde se encuentre el niño o niña.</p> <p>El juego consiste en armar el cuerpo con las imágenes y colocarle su nombre a cada una de las partes, el niño tendrá que desplazarse gateando, en cuatro puntos de apoyo (cuadrupedia), caminando, como él quiera; entonando la canción “Acitrón” de un fandango zango, zango, sabaré, sabaré que va pasando por su triki, triki, tra al finalizar la canción el niño tendrá que ir por una pieza y colocarla en el suelo y así sucesivamente hasta que arme todo el rompecabezas.</p> <p>CIERRE.- canto de “Pimpón”, pimpón es un muñeco muy guapo de cartón se lava la carita con agua y con jabón se desenreda el pelo con peine de marfil aunque se da jalones no llora ni así ay-ay-ay, apenas las estrellas comienzan a brillar pimpón se va a la cama se acuesta a descansar.</p>			
Evaluación:	Observar que los nombres de las partes del cuerpo estén de manera correcta.		
Recursos	Hojas blancas con nombres e imágenes del cuerpo humano.		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: Pilar Lucas Ramírez		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Participar en familia, en situaciones que le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad.	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
“MELODIA DE EMOCIONES”			
INICIO Los participantes se desplazan por el patio o el área designada moviendo su cuerpo al ritmo de la música.			
DESARROLLO Cuando pare la música realizar lo siguiente: - Abrazará a la persona más cercana. - Trotará y al dejar de sonar la música adoptará la posición que elija (parado, sentado, hincado o acostado). - Por parejas, un integrante, perseguirá al otro y cuando la música pare cambiar de parejas y tomarse de la mano. - Ahora desplazarse bailando, al dejar de sonar la música uno de ellos se pone en cuadrupedia y el otro pasa por abajo.			
CIERRE Se forman dos equipos y el primer equipo a través de posturas y gestos trataran de expresar sus emociones o estado anímico, y el otro equipo tratara de adivinar escribiendo qué es lo que tratan de expresar, se puede realizar también con oficios u ocupaciones. Dando un punto al equipo que adivine.			
Evaluación:	Se realizará por medio de una coevaluación por parejas se realizaran los cuestionamientos siguientes: ¿Quién puede desplazarse en diferentes direcciones? ¿Quién se expresa mejor?		
Recursos	Grabadora, hojas y lapiceros.		
Fuente, cita, créditos	Elaboración Propia: LEF. Isaac Villa Hernández		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Convivir en familia al bailar todos juntos con canciones del agrado de los niños.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
“CANTOS Y RONDAS ”			
INICIO: Con ayuda de un reproductor de audio se colocan canciones del gusto de los niños y se juega “Estatuas Musicales” que consiste en que cuando pare la música, ellos se detienen sin moverse.			
DESARROLLO: Con otra canción los padres hacen un arco con los brazos entrelazados y los niños y niñas pasan por abajo. Luego se ponen las siguientes canciones y dejamos que los niños lleven la iniciativa en la sesión: https://www.youtube.com/watch?v=HRs7DfxI2-c https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbiM https://www.youtube.com/watch?v=UQW1C8j0FZo&t=18s https://www.youtube.com/watch?v=ykDkH7XzW_4			
CIERRE: Respiramos profundamente. Sentados cómodamente ¿Qué canción les gustó más? ¿Quién quiere cantar la canción que más le haya gustado? Cerramos ojos y cantamos “La lechuza, la lechuza, hace shhh, hace shhh. Todos calladitos, como la lechuza, que hace shhh, que hace shhh. La lechuza, la lechuza, hace shhhhh, hace shhhh”.			
Evaluación	Valorar como intenta cantar la canción que más le gusta.		
Recursos	Reproductor de audio, acceso a internet.		
Fuente, cita, créditos	SEP. <i>Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Física. 2017.</i> pp. 193 – 194. Créditos: Luis Alfredo Peña Chamorro.		



Nivel y grado educativo:	PREESCOLAR 1°- 3°	Transversalidad:	Lenguaje y Comunicación
Propósito para el padre de familia:	Ayudar al niño a utilizar su cuerpo como herramienta para transmitir ideas o representar situaciones de índole expresiva.		
Componente Pedagógico Didáctico: Integración de la Corporeidad	Aprendizaje esperado: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.		
INICIO ¡VAYA PIES! Descalzos, papá enseña al niño cómo se mueven los dedos de los pies. Utilizando un lápiz, una canica y un trozo de tela Realizan el reto siguiente: conseguir agarrar los objetos pinzándolos únicamente con los dedos de los pies.			
DESARROLLO ICEBERG Papá pide a su hijo sentarse en el piso, coloca un recipiente con un pedazo de hielo en su interior y poco a poco, va vertiendo agua caliente con intención de que el hielo se derrita, el niño observa cómo se derrite. Ahora imaginan que son un pedazo de hielo y “ponen” el cuerpo rígido, papá se acerca y simula que derrama agua caliente por encima del “hielo – niño”. Éste se va encogiendo poco a poco, como si se derritiera, hasta quedar tumbado en el suelo, con el cuerpo estirado, como si fuese un charco de agua.			
CIERRE Un día de nieve Observando una ilustración de un paisaje nevado, padre e hijo se colocan gorro, bufanda y guantes, imaginan que caen copos de nieve (pueden rasgar papel, para hacer pequeñas bolitas), juegan a lanzarse bolas de nieve. Por último, construyen un gran muñeco de nieve (con trapos o material disponible en la habitación).			
Evaluación:	Se Observará si el niño fue capaz de sustituir palabras por gestos motrices y transmitir mensajes expresivos o estados de ánimo utilizando sólo los movimientos de su cuerpo.		
Recursos	Lápiz, canicas, trozos de tela. Dos cubetas, hielo y agua caliente. Guantes, bufanda y gorro.		
Fuente, cita, créditos	Ros, Jordina. Alins, Sonia. 2001. Juegos de Expresión Corporal. Actividades para la Educación Infantil. España. Parramón ediciones S.A. Secretaría de Educación Pública. 2017. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y Programa de estudios para la educación básica Educación socioemocional y tutoría. México. Compañía Editorial Ultra, S.A. de C.V. Secretaría de Educación Pública. 2017. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y Programa de estudios para la educación básica Educación Física. México. Compañía Editorial Ultra, S.A. de C.V. Créditos: Carlos Sánchez García		