



¡Así como la **vida educa**  
la **educación da vida!**

**Recrea**  
Educación para refundar 2040



Educación



**Re**crea  
Educación para refundar 2040



# Educación Física

## Primer Grado



**¡Para Iniciar!**



**Las siguientes actividades están diseñadas para que trabajes en casa, es importante que las realices con ayuda de algún miembro de la familia.**

## **Eje: Competencia motriz**

### **Componente Pedagógico- didáctico: Creatividad en la Acción Motriz**

### **Aprendizaje esperado**

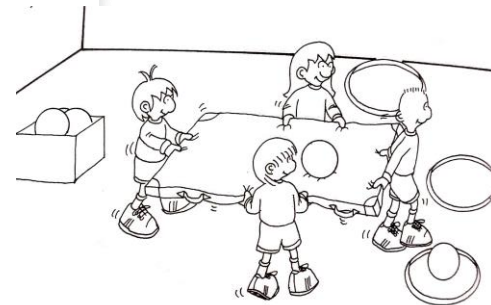
Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

### **Intención Pedagógica:**

Que el alumno participe en juegos con reglas sencillas que promuevan la interacción y convivencia.

## La alfombra mágica

Se trata de ir dejando un viajero (pelota) en cada país (aro). Pueden decidir llevar uno o varios pasajeros. El juego finaliza cuando hayan llevado a todos los viajeros a los diferentes países.



### Recursos didácticos y materiales a utilizar:

Pelotas o calcetines o botellas de plástico vacías.

Una toalla o sábana doblada a la mitad.

1 aro (o dibujar uno en el suelo).

Una caja de cartón.

Un área en la casa que permita realizar la actividad.

### Organización:

Los jugadores se sitúan alrededor de su "alfombra mágica" (toalla o sábana doblada a la mitad).

Al lado de ellos hay un grupo de viajeros (caja de pelotas o calcetines o botellas de plástico vacías, etc.).

### Reglas:

1. No deberán dejar caer a los viajeros.

2. Si el viajero se cae, volverán al punto de partida.

### Variantes:

Utilizar distintos objetos como viajeros.

## Ideas para la familia



En compañía de tu familia da respuesta a las siguientes preguntas:

Contesta las preguntas y guárdalas en tu portafolio de evidencias:

¿Qué logros y dificultades tuviste al trabajar en equipo? ¿De qué manera lograste que el viajero no cayera al suelo? ¿Existió comunicación y cooperación?

