

Campo Formativo	Título	Aprendizaje Esperado
<p>Área desarrollo personal y social</p> <p>Educación física</p>	<p>Ping Pong</p>	<p>Educación Física Reconocer e integrar sus habilidades y destrezas motrices en situaciones de juego motor e iniciación deportiva.</p> <p>Educación Socioemocional Desarrollar habilidades y estrategias para la expresión, la regulación y la gestión de las emociones; el reconocimiento de las causas y efectos de la expresión emocional; la tolerancia a la frustración y la templanza para postergar las recompensas inmediatas.</p>
<p>Introducción: La siguiente actividad está hecha con la intención de reforzar las acciones que las y los docentes están generando para dar continuidad a “Aprende en Casa”. De tal manera que a través de éstas se podrán generar evidencias educativas para incorporar a la “Carpeta de evidencias” que tienen que generar.</p>		
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pide a alguien de tu familia que juegue contigo ● Juntos consigan los materiales que vienen al final de esta ficha ● Elige un espacio seguro para realizar la actividad ● Coloca un lazo de un lado a otro de la pared, puedes utilizar una cuerda de tendedero que ya esté colocada en tu casa ● Ata la pelota a una cuerda y cuélgala del tendedero, de modo que la pelota quede colgando ● Para iniciar el juego deben de colocarse frente a la pelota uno de cada extremo <p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para iniciar la actividad uno de los participantes tendrá que golpear la pelota suspendida con una botella de PET vacía, su objetivo es que la persona de enfrente no tenga oportunidad de golpear la pelota de regreso. <p>Cierre: Para finalizar, realiza la siguiente actividad:</p>		

- Haz un dibujo que represente lo que hiciste en el juego de Ping Pong y contesta la siguiente pregunta:
- ¿Cómo te sentiste jugando? ¿fue fácil o difícil?
- Integra tu dibujo a la carpeta de evidencias

Materiales sugeridos:

- Una pelota de esponja
- Hilo o estambre
- 2 botellas de PET
- Hojas
- Colores