



**PLANIFICACIÓN DE AUTOAPRENDIZAJE**  
**SEMANA 7 DEL 11 AL 15 DE MAYO 2020**

<b>TÍTULO</b>	Habilidades motrices en mi escuela
<b>ASIGNATURA /MÓDULO TP</b>	Educación Física y Salud 2° básico
<b>NOMBRE DEL PROFESOR/A</b>	Marcos Lucero
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 1 (TEXTUAL)</b>	Habilidades Motrices (OA2) Vida Activa y Saludable (OA9) Seguridad, Juego Limpio y Liderazgo (0A11)
<b>MOTIVACIÓN</b>	¿Quieres ganar? Haz girar la rueda de Educación Física y juega con tu familia. Espero que seas tú el ganador. Observa el siguiente video para activar nuestro cuerpo y obtener la energía para realizar la actividad. ¿DIVIERTETE! Link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=66wCy2KwICk">https://www.youtube.com/watch?v=66wCy2KwICk</a>
<b>ACTIVIDAD(ES) Y RECURSOS PEDAGÓGICOS</b>	Actividades: 1.-Fabricar ruleta de ejercicios 2.-Jugar junto a la familia
<b>EVALUACIÓN</b>	Evaluación Formativa. Ticket de Salida
<b>ESTE MÓDULO DEBE SER ENVIADO AL SIGUIENTE CORREO ELECTRÓNICO</b>	Se sugiere sacar fotografías a las preguntas ya desarrolladas y envíalas con el nombre del estudiante y el curso al cual pertenece al siguiente correo: <a href="mailto:Marcos.lucero@colegio-jeanpiaget.cl">Marcos.lucero@colegio-jeanpiaget.cl</a> Plazo de entrega: 15 de mayo



## GUÍA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Nombre:

Curso: Segundo básico

Fecha:

Profesor : Marcos Lucero

**OBJETIVOS DE APRENDIZAJES :** Habilidades Motrices (OA2) Vida Activa y Saludable (OA9) Seguridad, Juego Limpio y Liderazgo (OA11)

### CONTENIDOS

Usar habilidades motoras básicas para practicar diversos juegos recreativos.  
Resolver de manera creativa desafíos motrices.

## LA RULETA DE EDUCACIÓN FÍSICA



### INSTRUCCIONES:

Junto a tu familia confecciona una ruleta igual a la imagen. Si no tienes un chiche mariposa para que la flecha pueda girar puedes utilizar una botella.

- 1.-Comienza el juego el jugador que tiene menor edad.
- 2.-El jugador que comenzó debe elegir al siguiente jugador que hará girar la ruleta.



- 3.-Cada jugador debe realizar el ejercicio que indica la flecha.
- 4.-El jugador que realice todos los ejercicios es el ganador.

### Ejercicios:

- 1.-Dar 8 brincos(saltos)hacia los lados.
- 2.-Saltar en un pie 8 veces .
- 3.-Hacer ciruclos con los brazos 8 veces.
- 4.-Bailar en punta de pies por 15 segundos .
- 5.-Saltar como una rana 8 veces.
- 6.-Reptar como una serpiente una distancoa de 1 metro.
- 7.-Correr (skipping)en el lugar 20 segundos.
- 8.-Caminar hacia atrás a cantando por 20 segundos.

**Lee y responde el ticket de salida.**

TICKET DE SALIDA	
1.- ¿Te pareció divertida fabricar la ruleta? ¿Por qué?	
2.- ¿Qué ejercicio de la ruleta te pareció más divertido? ¿Por qué?	
3.- 3.- ¿De qué manera te ayuda esta actividad para una vida activa y saludable? ¿Por qué?	

