



PLANIFICACIÓN DE AUTOAPRENDIZAJE

SEMANA 6 DEL 4 DE MAYO AL 8 DE MAYO 2020

ASIGNATURA /CURSO	Educación Física y Salud 3° básico
NOMBRE DEL PROFESOR/A	Marcos Lucero
CONTENIDO	Resolver tareas motrices
OBJETIVO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 1 (TEXTUAL)	Habilidades Motrices (OA2) Vida Activa y Saludable (OA9) Seguridad, Juego Limpio y Liderazgo (OA11)
MOTIVACIÓN	Comencemos a lanzar y encestar, pero que no se te olvide también mantener el equilibrio y recoger, y sobre todo no se te puede olvidar imitar animales. Tres son las actividades que debes realizar. Pídele a tu familia que participe contigo.
ACTIVIDAD(ES) Y RECURSOS PEDAGÓGICOS	Actividades 1.-Lanzar y encestar 2.-Juego del equilibrio 3.-Mimicas, adivina el animal
EVALUACIÓN	Evaluación Formativa Responden 3 preguntas formuladas al cierre.
ESTE MÓDULO DEBE SER ENVIADO AL SIGUIENTE CORREO ELECTRÓNICO	marcos.lucero@colegio-jeanpiaget.cl Fecha de entrega 8/05/2020



GUÍA DE EDUCACIÓN FÍSICA

Nombre:

Curso: Tercero básico

Fecha:

Profesor : Marcos Lucero

OBJETIVOS DE APRENDIZAJES:

(OA1) Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, ejemplo, correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.

CONTENIDOS

Combinan y usan el máximo de habilidades de desplazamiento, como reptar y correr de forma coordinada, trepar y saltar, caminar, correr y saltar, deslizar y saltar en un pie, saltar con un pie y luego con el otro

ACTIVIDAD 1: Lanza y encesta

Practica juegos pre deportivos con una pelota, puedes trabajarlo en el patio de tu casa. Necesitas una pelota (Con la que cuentes en casa) o construir tu propia pelota con papel reciclado y cinta, puede ser de distintos tamaños. Coloca 3 tarros, ollas, cestos o recipientes a diferentes distancia, dándole valor a cada uno. En compañía de tu familia, intentaran cada uno obtener el mayor puntaje al lanzar la pelota y encestar, no olvides registrar tus puntos para saber quién es el ganador.

ACTIVIDAD 2: “Recogiendo los objetos del árbol ”

Papá o mamá dibuja con tiza o con cinta adhesiva las ramas del árbol que permita realizar varios movimientos.

En cada rama se pone un objeto.

El estudiante puede saltar en dos pies por el tronco del árbol hasta recoger la cesta. Después puede hacer equilibrio por cada rama mientras recoge los objetos y los pone dentro de la cesta que tiene en la mano. La idea es que no se caiga de las ramas y no tire los objetos.

Otra forma de llegar a las ramas es caminando con las piernas abiertas por las líneas que forman el tronco del árbol.





ACTIVIDAD 3: Mimicas: Adivina el animal

Se necesitan 3 participantes para desarrollar esta actividad y se deben anotar diferentes animales en papelitos, los cuales se deben dejar en dentro de una bolsita para luego escoger un papel y ver que animal deberán representar. Se decide que jugador va a empezar, mientras los otros 2 jugadores deben adivinar. El jugador que comienza debe sacar un papelito y sin mostrárselo a nadie debe intentar representar el animal usando movimientos y expresiones con la cara y el cuerpo. El jugador que adivine obtiene un punto y luego al ganador le toca representar a un animal y así sucesivamente. El jugador que llegue a los 5 puntos es el ganador final.



Responde en tu cuaderno

- 1.-¿En qué lugar te costo más lanzar? ¿tarros, ollas, cestos u otro recipientes?
- 2.-¿Presentaste dificultad para recordar los objetos del arbol? ¿Se te cayó algo?
- 3.-¿Cómo te fue en la mimica? ¿Pudiste adivinar algun animal?

