

EDUCACION FISICA

2° y 3° GRADO

HABILIDADES MOTORAS

DESPLAZAMIENTOS



<https://youtu.be/5pQSft7aXGA>



En este link va a poder ver la propuesta para esta semana.

La **PRIMERA** situación a resolver es: armar un camino en casa!!

Les compartimos el cuadro con posibles diseños. Podes **inventar otros**, teniendo en cuenta el espacio disponible en tu casa.

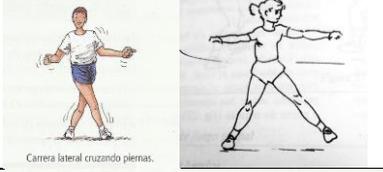
LÍNEA DE IDA Y VUELTA	TRIANGULO	CUADRADO	CIRCULO	ZIG ZAG



La **SEGUNDA** situación a resolver es.... ¿Cómo se van a desplazar para recorrer el camino que cada uno diseñó en su casa?

Les **PROPONEMOS** que en una hoja dibujen el diseño del camino y registren los desplazamientos que seleccionaron para recorrerlo.

Les compartimos un cuadro con desplazamientos para elegir.

DESPLAZAMIENTOS		PUNTOS
<ul style="list-style-type: none"> CAMINAR HACIA ATRÁS 	 <p>Carrera de espaldas.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> GALOPE LATERAL 	 <p>Carrera lateral cruzando piernas.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> CUADRUPEDIA (ALTA, BAJA O INVERTIDA) 		
<ul style="list-style-type: none"> TRASPONER Y SORTEAR OBSTÁCULOS (CONOS, O ZAPATILLAS, O SIFONES PLÁSTICOS, BOTELLAS PLÁSTICAS, O JUGUETES, O ALMOHADONES, ETC) 	 <p>Carrera en zig-zag.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> PASOS CORTOS 		



Cada desplazamiento tiene un puntaje, y al practicarlo, lo anotan en la hoja...

¿cuál es el puntaje?

- si les resulto **FÁCIL** vale **10**,
- si les resulto **MÁS O MENOS DIFÍCIL** vale **20**
- si les resulto **DIFÍCIL** vale **30**.

Van a tener que seleccionar distintos desplazamientos para recorrer el camino hasta llegar al **NIVEL 1 con 100 puntos**.

al **NIVEL 2 con 200 puntos**.

Cada uno elige su nivel. Puede pasar que necesiten recorrer varias veces el mismo camino para lograr el puntaje total... Se animan?

Después nos envían la hoja donde anotaron los puntajes y el dibujo con el camino diseñado y los desplazamientos que practicaron en casa hasta llegar a 100 o 200 puntos, según el nivel que hayan elegido.

LOS EXTRAÑO!!!, GERALDINE

