

Planificación interdisciplinaria de Educación Física.

- Periodo: semana del 03/05 al 07/05 del 2021.
- Docentes: Luna, Marcelo. Fabiano, Victoria.
- Grado: 3 ro.
- Secciones: A y B.

Introducción.

En un principio, desde Educación Física abordaremos, de manera integrada con las áreas de Lengua, Música, Plástica y Tecnología, el contenido de las “*locomoción y apoyos*” imitando a los animales. Partiendo desde la especificidad de nuestra área trabajaremos los contenidos de apoyos, equilibrio, traslación, desplazamientos y la combinación de los mismos.

Objetivos.

- Orientar las acciones en el espacio y en el tiempo, tomando al propio cuerpo como punto de referencia y en relación con los objetos, en las formas más o variadas.
- Jugar, proponer, construir juegos motores.
- Integrar los conocimientos de manera gradual en el trabajo interdisciplinario buscando que el aprendizaje de contenidos sea significativo.

Contenidos.

- Conciencia corporal: noción fática de los segmentos y movimientos integrantes del cuerpo humano.

- Noción de espacio y tiempo: ubicación, lateralidad, equilibrio, ritmo.
- Locomoción: traslación, desplazamientos, cambios de dirección y ritmos, apoyos, combinación de todos los elementos.

Actividades:

- 3ro A (Marcelo): profemarcelosantateresita2@gmail.com
- 3ro B (Victoria): profevictoriasantateresita@gmail.com

Secciones divididas en 2 burbujas.



- **Entrada en calor: “Paseo con animales”.** Los alumnos se colocarán en un extremo del patio y el docente indicará a qué animal paseará: **JIRAFA: CON LOS BRAZOS ESTIRADOS Y PASOS AMPLIOS. MONO: SALTICANDO CON BRAZOS ENCOGIDOS. CANGUROS: PIES JUNTOS SALTANDO CON BRAZOS ENCOGIDOS POR DELANTE. SAPO: SALTANDO EL CUCLILLAS CON BRAZOS ESTIRADOS POR DELANTE. CEBRA: CAMINANDO EN LINEA RECTA CON UN PIE DELANTE DE OTRO. ELEFANTE: AGACHADOS CON LA ESPALDA DERECHA, LOS BRAZOS COLGADOS Y BALANCEANDOLOS.** Los alumnos deberán trasladarse de un punto a otro del patio.

| Descripción | Equipo |
|---|---|
| Organice a los alumnos en su propio marcador de lugar dentro del espacio de juego. Proporcione un segundo marcador de punto para que cada alumno viaje individualmente, creando el rastro de los animales. Invite a los alumnos a moverse por el sendero de los animales utilizando los siguientes paseos con animales: | • Marcadores de puntos |
| <ul style="list-style-type: none">• Jirafa - Empiece por estirar muy alto. Camina con piernas altas y pasos gigantes.• Elefante - Empiece de pie y agáchese con las manos juntas. Manteniendo la espalda recta y paralela al piso, cuelgue las manos debajo de los hombros y muévalas hacia adelante y hacia atrás mientras camina con las piernas rectas por el piso.• Cebra - Avanzar con una pierna delante de la otra. Cambie la pierna delantera y repita.• Canguro - Comenzando en la posición de pie, junte ambos pies y agáchese. Salta lo más alto que puedas usando solo tus pies y sin manos. | Variaciones <ul style="list-style-type: none">• Refleja los animales: Al trabajar con un compañero, los alumnos intentan reflejar la acción de su compañero. Se enfatizan los movimientos lentos, conscientes y deliberados.• Invite a los alumnos a explorar e identificar nuevos paseos con animales. Enséñele a otro alumno su nuevo paseo animal. |

A cartoon illustration of a young girl with red hair, wearing a green shirt and purple pants, bending over to pick up a pencil from the floor. The background is a light blue gradient.

- **Parte central: “Circuito de apoyos”:** Aros: salto con dos pies como canguro. Conos: corro entre los conos como una liebre. Soga: hago equilibrio como un mono en la selva.
- **Parte final:** El baile de los animales: <https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfx12-c>