



Guía de Aprendizaje Unidad I: Habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad.

Ítem I: Lee atentamente el texto y responde a las siguientes preguntas. (2pts cada respuesta).

Marca con una X la respuesta correcta

1.- ¿Cómo se llama la liebre de la historia?

- A Liebre
- B Liebriña
- C Correliebre

2.- Liebriña y sus amigas jugaban a las carreras...

- A Corre - salta
- B Corre - arranca
- C Corre - corre

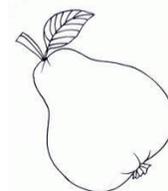
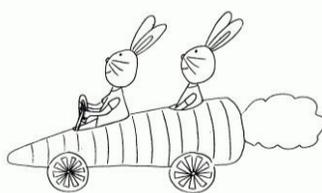
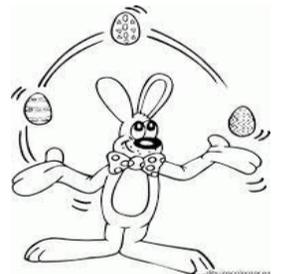
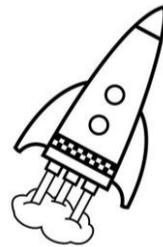
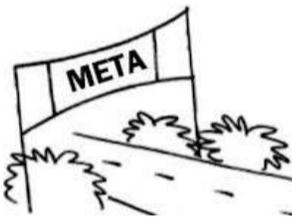
3.- Liebriña preparó el cohete para...

- A Guardarlo en su madriguera
- B Venderlo en la feria
- C Usarlo en su siguiente carrera

4.- ¿Qué enseñanza aprendió Liebriña?

- A No debía engañar a sus amigas
- B No debía comprar cohetes
- C No debía jugar a las carreras

II. Pinta y encierra en un **círculo** todas las imágenes que correspondan al cuento "CORRE CORRE QUE TE PILLO". (6 pts.)



III. Responde con letra clara y sin faltas de ortografía. (2 pts.)

1. ¿Por qué es importante traer los útiles de aseo personal a todas las clases?

2. Nombra **3 MATERIALES** que se usen en la clase de educación física.

1 _____ 2 _____ 3 _____

IMPORTANTE: DEBERÁS ANOTAR LAS RESPUESTAS EN TU CUADERNO Y MOSTRAR A SU PROFESOR CUANDO SE INICIEN NUEVAMENTE LAS CLASES.