

EDUCACIÓN GENERAL

4° básico



15 min

Objetivos de aprendizaje

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para determinar las multiplicaciones hasta $10 \cdot 10$ y sus divisiones correspondientes: o conteo hacia delante y atrás, o doblar y dividir por 2, o por descomposición, o usar el doble del doble (OA2 MAT).

Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números hasta 1 000 (OA3 MAT).

Demostrar control en la ejecución de las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles (OA1 EFIS).

Indicadores de evaluación

- Respetar las normas del juego y facilita la participación de su compañero.
- Respetar el resultado y asumen los errores cometidos.
- Resuelve los problemas planteados y reacciona rápidamente modificando el orden de los conos.
- Aplica cálculos mentales de diversa orden.
- Mantiene una actitud positiva, entusiasta a pesar de presentar fracasos.

Palabras claves

CÁLCULO MENTAL
Y VELOCIDAD DE REACCIÓN

Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Conos lenteja de diferentes colores (o cualquier otro material dúctil disponible) que representen la unidad, decena-centena y unidad de mil.



10 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“El rapidito”. El profesor solicita a sus alumnos que se agrupen en parejas a lo largo del espacio disponible. Cada estudiante tiene que traer 4 conos lenteja de 4 diferentes colores, al igual que su compañero. El docente nombra los colores de manera desordenada y deben cambiarlo lo más rápido posible. Tienen que efectuar la misma operación, representando números dictados por el profesor.

Derivada. Hacer el rapidito con operaciones matemáticas (sumas, restas, multiplicaciones); en este caso, deben representar el resultado de dichas operaciones.

Representación gráfica

