

EDUCACIÓN GENERAL

4° básico



15 min

Objetivos de aprendizaje

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental (OA2 MAT).
 Demostrar control en la ejecución de las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles (OA1 EFIS).
 Ejecutar juegos colectivos y crear estrategias con el apoyo del docente para resolver problemas en relación con el tiempo, el espacio y el número de personas (OA2 EFIS).

Indicadores de evaluación

- Identifica la estructura del juego.
- Busca la mejor estrategia como equipo para lograr el éxito.
- Toma decisiones personales que benefician al grupo.
- Trabaja en grupo y acepta los errores personales y de otros.

Palabras claves

DECISIÓN, ESTRATEGIA Y VELOCIDAD.



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Cinta para marcar el piso, 3 sacos de 10 x 10 de arena de un color y otros 3 de otro color.



10 min



Actividades o experiencias de aprendizaje

“El gato móvil”. El profesor solicita a sus alumnos que formen grupos de 6 personas: 3 de ellos serán un equipo y los otros 3, de otro; se identificarán respectivamente por el color de los sacos de arena. Se ubican a unos 6 metros de distancia de la figura del signo gato que está en el piso y deben correr para colocar un saco en alguna de las casillas. El equipo que consigue ubicar los tres en una misma línea vertical u horizontal, logra un punto.

Derivada. Hacer la misma actividad sin carrera, parados frente al signo gato, también se puede hacer una competencia por puntos y grupos.

Representación gráfica

