

EDUCACIÓN GENERAL

3° básico



25 min

Objetivos de aprendizaje

Ejecutar acciones motrices que presenten una solución a un problema, reconociendo diversos criterios (tiempo, espacio y números de personas). OA2 (EFIS)

Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos con responsabilidad y honestidad, cumpliendo las reglas, los roles asignados y los principios de un juego limpio. OA10 (EFIS)

Indicadores de evaluación

- Corre a gran velocidad para cumplir con la tarea encomendada por el grupo.
- Identifica los numerales de acuerdo con el color.
- Trabaja en equipo para resolver el problema.

Palabras claves

ESTRATEGÍAS DE CÁLCULO, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS GRUPALES, CARRERA DE VELOCIDAD, IDENTIFICACIÓN SIMBÓLICA.



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Espacio Físico donde se pueda correr, tapa de un cajón, 4 bloques (cajas pintadas) y 4 papeles lustres que identifican la Unidad de mil, la centena, la decena y la unidad



20 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“Tablero de numerales”.El profesor solicita a sus alumnos que se ubiquen a una distancia prudente del cajón donde deben colocar el numeral que el docente nombrará. Los estudiantes corren hacia el cajón y escriben el número, respetando la unidad (rojo), decena (verde), centena (azul) y unidad de mil (blanco), de acuerdo con los colores previamente establecidos. Los alumnos corren y deben armar el número que dictó el profesor: puede ser de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. Para eso, el compañero que está detrás del cajón dirá si el número está bien o mal puesto donde corresponde; tienen una sola opción de mover los bloques.

Derivada. Realizar una competencia entre grupos; gana el que obtiene la mayor cantidad de aciertos.

Representación gráfica

