

**Guía de trabajo**

<b>Nombre docente:</b>	<b>Angélica Hinojosa</b> angelica.hinojosa@colegio-eduardodegeyter.cl		
<b>Curso:</b>	<b>4 año Básico</b>		
<b>Guía número</b>	<b>Asignatura</b>	<b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>	<b>Indicador de evaluación</b>
9	Educación física y salud	OA2: Ejecutar acciones motrices que presenten una solución a un problema, ejemplo, llegar a la meta a través de pruebas.	Responder las preguntas según las experiencias de la clase anterior

**CUADRO DE INSTRUCCIONES**

- 1- **Lee todas las instrucciones**
- 2- **Recordar el juego de la oca**
- 3- **Responde la pregunta de selección múltiple de tu ticket de salida.**

**GUIÓN METODOLÓGICO**

1. Para responder el siguiente ticket de salida de manera digital deberás ingresar junto a tu apoderado/a al link de formulario google. Luego pinchar sobre el link del Ticket de salida 7. Una vez abierto el link de acceso, comienza responder tu ticket de salida. Una vez que selecciones la alternativa ve al botón morado que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla y pincha ENVIAR.

4°A	<a href="https://forms.gle/WUv3whZemb63Wt738">https://forms.gle/WUv3whZemb63Wt738</a>
4°B	<a href="https://forms.gle/sihy3AuAuFYSqPuSA">https://forms.gle/sihy3AuAuFYSqPuSA</a>

- 1.1. Para responder tu ticket de salida ve al colegio y retira la versión impresa. Recuerda leer el texto completo, identificar y finalmente responde a la pregunta de selección múltiple. Para este trabajo contarás con un plazo de una semana. Luego tu apoderado debe acercarse a

dejar tu ticket de salida para que tu profesor/a te entregue retroalimentación respecto al trabajo realizado. (si no tienes acceso a internet, debes hacer esto)

**2- Algunos conceptos que pueden facilitar tu comprensión de lo que debes responder son:**

Solución a un problema motriz: se refiere a un movimiento o acto para lograr el fin de lo solicitado, utilizando la creatividad y tus conocimientos previos.

Juegos de mesa de ed. Física: una adaptación para aplicar lo lúdico de ambos estilos de juego.

Juego de la oca: El juego de la oca es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador tira un dado y avanza su ficha (de acuerdo al número obtenido) por un tablero en forma de espiral con 50 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga, se puede avanzar o por el contrario retroceder, y en algunas de ellas está indicada una prueba. En su turno cada jugador tira 1 dado (o uno dependiendo de las distintas versiones) que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 50, "el jardín de la oca".