



FORMATO PLANIFICACIÓN PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

Diseño Proyecto Interdisciplinario		
Nombre del proyecto: Creando y jugando en casa.	Duración (13 de octubre – 11 de diciembre)	
Asignaturas Ciencias, Matemática y Ed. Física	Profesores (nombrar todos los docentes que cumplen labores de facilitadores en la elaboración de los proyectos)	Nivel 4to básico

Descripción Del Proyecto (incluir, además de la descripción del proyecto, los roles de los estudiantes en el trabajo colaborativo y la organización de equipos de trabajo y estrategias de encuentros de los estudiantes para desarrollar el trabajo colaborativo o su modalidad individual)	Adaptación de juegos (individuales o grupales) a partir de la definición del espacio a utilizar, las reglas e instrucciones, capacidades físicas que llevarán a cabo y las zonas corporales que utilizará para ello. A través de un portafolio.
Propósito Educativo	Que el estudiante adapte juegos individuales o grupales, que permitan desarrollar el conocimiento del sistema locomotor a través de una guía de ejercicios.
Objetivos de aprendizaje (anclaje curricular)	<p><u>Matemática</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Medir longitudes con unidades estandarizadas (m, cm) y realizar transformaciones entre estas unidades (m a cm, y viceversa), en el contexto de la resolución de problemas. - Leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, y comunicar sus conclusiones. <p><u>Ciencias Naturales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Explicar, con apoyo de modelos, el movimiento del cuerpo, considerando la acción coordinada de músculos, huesos, tendones y articulación (ejemplo: brazo y pierna), y describir los beneficios de la actividad física para el sistema musculoesquelético. <p><u>Educación Física</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ejecutar actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa que desarrollen la condición física por medio de la práctica de ejercicios de resistencia cardiovascular, fuerza, flexibilidad y velocidad, mejorando sus resultados personales.

<p>Indicadores de evaluación (establecer las habilidades que serán evaluadas considerando los estándares aceptables para certificar aprendizaje, incluir la modalidad de cómo se medirá la habilidad de evaluación)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Investigan datos preliminares necesarios para la realización del proyecto - Adaptan juego individual o grupal mencionando el propósito de este, la reglamentación para ejecutarlo y las zonas del cuerpo que se involucran al ejecutarlo. - Ejecutan el juego adaptado respetando la reglamentación creada para este - Evalúan el producto realizado y corrigen en caso de ser necesario. - Analizan el producto realizado por un par a partir de indicadores dados.
<p>Instrumentos de evaluación (incluir instrumento utilizado y plazo de entrega)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Investigación de juegos: esquema de análisis de un juego (nombre, descripción, zona de juego, partes del cuerpo que se utilizará, entre otros) 20% 2) Creación y/o adaptación del juego: propósito, reglamentación (zona, implementos, forma de jugar y alternativa de adaptación a otros contextos, tabla de puntajes), plano del espacio a utilizar con respectivas medidas (perímetro), partes del cuerpo y físico que se utilizará al ejecutar el juego 30% 3) Ejecución de la propuesta del juego y autoevaluación de esta 20% 4) Entrega de producto final con correcciones 20% 5) Reflexión entre pares: Entrega de instructivo al compañero, quien pone en práctica el juego y lo analiza 10%
<p>Producto (descripción)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Informe de investigación y análisis (silueta humana articulada) 2) Reglamento del juego y foto o dibujo específico de la zona de juego 3) Material gráfico que evidencia la ejecución del juego y registro de acciones de análisis (autoevaluación) 4) Instructivo final corregido y ajustes 5) Análisis del instructivo del producto final realizado por otro compañero.
<p>Productos Públicos (cómo los productos se harán públicos al final del proyecto)</p>	<p style="text-align: center;">Portafolio completo en el aula virtual</p>

Clases sincrónicas (definir número de clases y propósito de cada una de ellas)	Dos veces por semana
Recursos necesarios para desarrollar el proyecto.	