

EDUCACIÓN GENERAL

2° básico



15 min

Objetivos de aprendizaje

Crear, representar y continuar una variedad de patrones numéricos y completar los elementos faltantes, de manera manual y/o usando software educativo (OA12 MAT).

Representar y describir la posición de objetos y personas con relación a sí mismos y a otros objetos y personas, incluyendo derecha e izquierda y usando material concreto y dibujos (OA14 MAT).

Ejecutar acciones motrices que presenten una solución a un problema; por ejemplo: agrupaciones, representaciones de símbolos, letras, números o figuras geométricas (OA2 EFS).

Indicadores de evaluación

- Resuelve operaciones matemáticas de 4 cifras.
- Reconoce la direccionalidad a partir de las solicitadas derecha e izquierda.
- Escucha y respeta las instrucciones entregadas por un compañero.
- Respeta los turnos de cada uno y coopera para obtener el resultado del juego.

Palabras claves

UBICACIÓN ESPACIAL, DERECHA IZQUIERDA EN RELACIÓN CON OTROS EN MOVIMIENTO, SUMAS Y RESTAS EN VELOCIDAD, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min



Tizas



10 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“El reloj sin fin”. El profesor propone a sus estudiantes una actividad en que les pide que marquen un círculo en el suelo y escriban los números del 1 al 12. Una vez marcados, 12 alumnos se ubican dentro del espacio donde están los números, dejando libres a dos compañeros por número: uno se ubica en el centro del círculo y otro por fuera; este último será el que pilla. El niño que está al centro dice un número y un sentido (hacia la derecha o hacia la izquierda). El estudiante del número nombrado sale de su casilla hacia la dirección mencionada y corre para que el compañero de fuera del círculo no lo alcance; si lo pillan, asume el rol de pillador, mientras los demás avanzan o retroceden un lugar desde donde se encuentran.

Derivada: El docente propone una operación matemática y una dirección (por ejemplo: $4+2$ derecha). El niño cuyo número corresponde al resultado de esa operación, sale para que lo pillen.

Representación gráfica

