

### EDUCACIÓN GENERAL

2° básico



15 min

### Objetivos de aprendizaje

Determinar la longitud de objetos, usando unidades de medida no estandarizadas y unidades estandarizadas (cm y m), en el contexto de la resolución de problemas (OA19 MAT).

Comparar y ordenar números del 0 al 100 de menor a mayor y viceversa, usando material concreto y monedas nacionales de manera manual y/o por medio de software educativo (OA3 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

- Identifica diferentes longitudes que pueden generar mediante sus propios lanzamientos.
- Mide distancias que surgen por medio del juego.
- Usa la huincha y descubren las unidades de medida.
- Utiliza estrategias para lanzar más lejos.

Palabras claves

DISTANCIA,  
LONGITUD, METROS,  
CENTÍMETROS,  
LANZAR, COMPARAR.



### Recursos y tiempo

#### Inicio de las actividades



5 min

Huinchas de medir, lápices, hojas, materiales de distintos pesos para lanzar, como pelotas, peso de rayuela, aros pequeños, etc.



10 min



### Actividades o experiencias de aprendizaje

**“Cuenta metros”** El profesor propone a sus estudiantes una actividad en parejas: uno se ubica en la línea de llegada y el otro en la línea de inicio. El niño que está en la línea de inicio lanza un objeto que rueda lo más lejos que pueda, y su pareja coloca una marca en el lugar hasta donde rodó el objeto. Luego se cambian de lugar y el otro compañero lanza el mismo objeto, que su pareja marca. La idea es que puedan determinar a quién de los dos le rodó más lejos el implemento. Para ello, miden con una huincha la distancia que obtuvo cada uno. Siguen así sucesivamente, probando con diferentes elementos.

**Derivada:** El docente puede establecer un trabajo de equipos, sumando las distancias que obtuvo cada pareja con los diferentes objetos, y declarar cuál equipo lanzó más metros durante la sesión.

### Representación gráfica

