

EDUCACIÓN GENERAL

2° básico



15 min

Objetivos de aprendizaje

Recitar con entonación y expresión poemas, rimas, canciones, trabalenguas y adivinanzas para fortalecer la confianza en sí mismos, aumentar el vocabulario y desarrollar su capacidad expresiva (OA26 LENG).

Contar números del 0 al 1 000 de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 y de 100 en 100, hacia adelante y hacia atrás, empezando por cualquier número menor que 1 000 (OA1 MAT).

Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie (OA1 EFIS).

Indicadores de evaluación

- Se desplaza caminando, saltando y trotando en diferentes distancias y direcciones de la sala o lugar de trabajo.
- Se agrupa con sus compañeros y se enumeran por diferentes cantidades, de a 2, de a 4, de a 5, utilizando como estrategia la comparación.

Palabras claves

RECONOCER,
SENTIR, ATENDER,
REPETIR E
IDENTIFICAR
NÚMEROS



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

No requiere materiales



10 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“Reconocer y decir”. Para desarrollar esta actividad, deben reconocer los números mediante informaciones táctiles. Los niños se agrupan de a tres y a uno de ellos le tapan los ojos con un pañuelo, paño, toalla o cualquier elemento que esté disponible en la sala de clases. Uno dibuja un número en la espalda al que está privado de la vista (puede ser del 1 al 100, acorde con los numerales ya tratados en clase de Matemática). El alumno debe reconocer el número que le escribieron. Si acierta, decide cuál de sus otros dos compañeros toma su turno; si no da una respuesta acertada, debe saltar a pies juntos hacia un lugar predeterminado por el profesor.

Derivada. El docente debe ir aumentando a complejidad de los números (hasta de dos cifras) y luego marcar signos de suma y resta en la espalda.

Representación gráfica

