

EDUCACIÓN GENERAL

2° básico



15 min

Objetivos de aprendizaje

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).

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

Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como saltar de forma continua en un pie y luego en el otro, botear un balón mientras camina, mantener el equilibrio sobre una base a una pequeña altura, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos (OA1 EFS).

Indicadores de evaluación

- Compara números pares e impares.
- Respeto la orden y resuelve el problema para salir a correr.
- Respeto las instrucciones del juego.
- Resuelve un problema y decide cual es la mejor solución para enfrentarlo.

Palabras claves

NÚMEROS PARES,
NÚMERO IMPARES,
CORRER A GRAN VELOCIDAD,
CORRER Y PENSAR QUÉ DEBO HACER



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Cartones, cinta adhesiva, lápices para el dado.



10 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“Par o impar”. El profesor solicita al curso formar parejas. Cada una dispone de un dado confeccionado por ellos a base de cajas (reellenas con diario, selladas con cinta adhesiva y forradas con cartulina de color, con los respectivos puntos de los dados). La pareja establece quién es par y quién es impar y lanzan el dado; si sale par, el impar corre y el par pilla. El juego culmina al cabo de tres pilladas y cambian de pareja.

Derivada. Considerando las mismas instrucciones, se forman grupos de 4 y dos parejas realizan el mismo juego tomados de la mano.

Representación gráfica

