

EDUCACIÓN GENERAL

2° básico



15 min

Objetivos de aprendizaje

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).

Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés: presentando información o narrando un evento relacionado con el tema, incorporando frases descriptivas que ilustren lo dicho, utilizando un vocabulario variado (OA23 LENG).

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 EFS).

Indicadores de evaluación

- Indica, de manera oral y vivencial mediante una acción motriz, la sumatoria de los números.
- Resuelve problemas matemáticos simples durante una acción motriz aeróbica.
- Se ubica témporo-espacialmente durante el juego según la ubicación numérica y de acuerdo a la figura.

Palabras claves

ÁNGULO, TRIÁNGULO, SALTOS, VÉRTICE, DISTANCIA, SUMA DE LADOS DE UN TRIÁNGULO, LUGARES, ADENTRO DE, AFUERA DE.



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Tizas y Aros



10 min



Actividades o experiencias de aprendizaje

Nombre actividad El profesor propone a sus estudiantes una actividad en grupos de 6 alumnos, que se enumerarán del 1 al 6 y contarán con 6 aros ubicados en los vértices de un triángulo equilátero. El juego consiste en que deben ubicarse de diferentes maneras para que, sumados los lados del triángulo, den como resultado el número 10. Cada cierto tiempo, todos los números se cambian de lugar; puede ser cuando el profesor diga una palabra clave como “cambio equilátero”.

Derivada. El docente les propone una actividad a partir del diseño ya realizado en el triángulo equilátero. Les indica lugares donde situarse en relación con el triángulo; por ejemplo: adentro, afuera, hacia el vértice 3, hacia el vértice 1, al centro. También, y según se avanza en el juego, se puede sumar los lados y expresar el resultado; por ejemplo: vértice 3 más vértice 5 es 8, y los alumnos de esos números ingresan al centro del triángulo cada vez. Una vez iniciado el juego, el profesor va permitiendo que los propios niños dirijan las actividades de cada triángulo.

Representación gráfica

