

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 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), usando como estrategia la comparación.
- Ordena cantidades en el ámbito del 0 al 20, de mayor a menor o viceversa.
- Compara cantidades en el contexto de la resolución de problemas, definiendo cuáles son los grupos más o menos grandes.

Palabras claves

ORDENAMIENTO,
NÚMEROS MAYORES Y MENORES,
MEMORIA MATEMÁTICA,
CONTACTO CORPORAL,
CREATIVIDAD Y DESARROLLO
SOCIOEFECTIVO



Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min



Cuerdas Individuales



10 min

Actividades o experiencias de aprendizaje

“Adivinemos”. El profesor reúne al curso, les pide que se enumeren del 1 al 10 y que formen grupos distintos, sin repetirse de compañero (hay que considerar la cantidad total de estudiantes para que nadie quede excluido de las actividades). Luego solicita que se reúnan en conjuntos de a 5, de a 8, de 10, de a 12, y que declaren cuáles son los grupos más grandes. Finalmente, se quedan en un equipo donde todos estén considerados. Después, el docente entrega a cada grupo una hoja con una serie de adivinanzas simples extraídas de texto escolar. Cada equipo debe interpretar una de esas adivinanzas y elaborar una coreografía que represente algo que esté relacionado con ella. La idea es crear a partir de la propuesta hecha, y que esa creación tenga algún sentido o relación con el texto utilizado.

Derivada: El profesor propone hacer un juego de carreras con los elementos extraídos de la adivinanza (pillan las mariposas, los elefantes, etc., de acuerdo con los textos).

Representación gráfica

