



PLAN SEMESTRAL
2º SEMESTRE 2025



Docente Miss Nicole Ravanal / Miss Jennifer Rivera
Curso 2º Básico A-B
Asignatura Matemática

UNIDAD 3: ¡Aprendamos matemáticas Jugando!

Nº	Objetivo de Aprendizaje
OA 01	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.
OA 09	<p>Demostrar que comprende la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100. • usando un lenguaje cotidiano y matemático para describir acciones desde su propia experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • resolviendo problemas con una variedad de representaciones concretas y pictóricas, de manera manual y/o usando software educativo • registrando el proceso en forma simbólica • aplicando los resultados de las adiciones y sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos • aplicando el algoritmo de la adición y sustracción sin considerar reserva • creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos
OA 19	Determinar la longitud de objetos, usando medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas.
OA 15	Describir, comparar y construir figuras 2D (triángulos, cuadrados, rectángulos y círculos) con material concreto.
OA 16	Describir, comparar y construir figuras 3D (cubos, paralelepípedos, esferas y conos) con diversos materiales.
OA 20	Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques y tablas de conteo y pictogramas.

UNIDAD 4: La matemática y los deportes.

Nº	Objetivo de Aprendizaje
OA 11	<p>Demostrar que comprende la multiplicación. • usando representaciones concretas y pictóricas</p> <ul style="list-style-type: none"> • expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales • usando la distributividad como estrategia para construir las tablas del 2, del 5 y del 10 • resolviendo problemas que involucren las tablas del 2, del 5 y del 10.
OA 12	Crear, representar y continuar una variedad de patrones.
OA 18	Leer horas y medias horas en relojes digitales, en el contexto de la resolución de problemas.
OA 22	Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.

Instrumento	Unidades
Prueba escrita Portafolio	¡Aprendamos matemáticas Jugando!
Prueba escrita Trabajo práctico Taller práctico	La matemática y los deportes.

