

PLANIFICACIÓN 2023

Asignatura: Matemática		Mes: Noviembre
Docente: Fidel Guzmán	Curso: 2ºA	Unidad Número:

RUTA DEL APRENDIZAJE

1. ANTICIPACIÓN

¿Cómo informará a los estudiantes lo que se realizará durante las clases?

- Comunicaré el objetivo de la clase
- Activaré los conocimientos previos
- Informaré los recursos que vamos a utilizar durante la clase.

2. EXPOSICIÓN O MODELAMIENTO

¿Qué tipo de estrategia didáctica utilizará en sus clases?

- Utilizaré recursos audiovisuales como imágenes, audios, Videos, presentaciones o animaciones.
- Utilizaré páginas web con juegos y sitios educativos.
- Utilizaré el texto del estudiante y/o guías de aprendizaje.
- Utilizaré modelamiento docente

3. DISCUSIÓN

¿Cómo promoverá la discusión con sus estudiantes?

- Utilizando preguntas que incentiven la reflexión.
- Respondiendo preguntas en conjunto con los estudiantes.
- Guiando el diálogo entre los y las estudiantes.

4. ACTIVIDAD

¿Qué tipo de trabajo asignará a los estudiantes?

- Realizarán trabajos prácticos, experiencias, experimentos o trabajos de investigación.
- Resolverán guías de aprendizaje, cuestionarios, ejercicios propuestos en los textos del estudiante,
- Ticket de salida.

5. RETROALIMENTACIÓN

¿Qué actividades realizará para retroalimentar sus clases?

- Retroalimentaré mediante la evaluación formativa y los resultados obtenidos en la actividad.
- Otorgaré espacios a los estudiantes para presentar sus dudas y cuestionamientos.

6. HABILIDAD DEL SIGLO XXI

¿Qué tipo de habilidad del siglo XXI promoverá?

- Creatividad
- Metacognición
- Pensamiento crítico

7. ¿Qué tipo de adaptación curricular realizará? (ver apoyo Diseño Universal de Aprendizaje)

Principio I. Proveer múltiples medios de representación.

- Proporcionar opciones para la percepción.
- Proporcionar opciones para el lenguaje y el uso de símbolos.
- Proporcionar opciones para la comprensión.

Principio II. Proveer múltiples medios de acción y expresión.

- Proporcionar opciones para la acción física.
- Proporcionar opciones para las habilidades expresivas y para la fluidez.
- Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.

Principio III. Proveer múltiples formas de implicación.

- Proporcionar opciones para suscitar interés.
- Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la constancia.
- Proporcionar opciones para la autorregulación

8. Objetivos de Aprendizaje Transversales

- Dimensión Física
- Dimensión Afectiva
- Dimensión Cognitiva
- Sociocultural
- Dimensión Moral
- Proactividad y Trabajo
- TICS

Indique el o los objetivos de aprendizaje transversales que trabajará

Resolver problemas de manera reflexiva en el ámbito escolar, familiar y social, tanto utilizando modelos y rutinas como aplicando de manera creativa conceptos y criterios.

<p>OA 11: Demostrar que comprende la multiplicación: › usando representaciones concretas y pictóricas › expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales › usando la distributiva como estrategia para construir las tablas del 2, del 5 y del 10 › resolviendo problemas que involucran las tablas del 2, del 5 y del 10</p> <p>OA 19: Determinar la longitud de objetos, usando unidades de medidas no estandarizadas y unidades estandarizadas (cm y m) en el contexto de la resolución de problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Expresan un multiplicación como la adición de sumandos iguales. ● Explican lo que es una multiplicación con sus palabras, a partir de una situación concreta dada. ● Representan en forma concreta y pictórica una multiplicación dada. ● Expresan simbólicamente diagramas que representan la multiplicación. ● Construyen la tabla del 7, utilizando la distributividad como estrategia. ● Resuelven problemas que involucran las tablas del 2, el 5 y el 10, utilizando la estrategia de ensayo y error. <p>(OA 19):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Miden objetos de su entorno y rectas, usando medidas no estandarizadas como zapatos, pinceles u otros. ● Miden diferentes objetos, usando unidades no estandarizadas, y las comparan. ● Identifican la regla y el metro o huincha como instrumentos de medición de longitud con unidades estandarizadas. ● Miden diferentes objetos, utilizando una regla o huincha (metro) 	<p>Presentación de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilitar el acceso al vocabulario con muchas referencias visuales de los conceptos. - Favorecer el aprendizaje visual usando elementos llamativos, colores, dibujos, usar contrastes, utilizar color para resaltar determinada información, etc. - Entregar la información escrita también de manera verbal. <p>La forma de dar respuesta: Crear formas de relacionar los contenidos a actividades ejemplificadoras.</p> <p>El entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asignarle el cargo de tutor para compañeros que requieran de ayuda en alguna tarea o trabajo. - Crear una atmósfera de calma y orden en el aula. <p>Organizar el tiempo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disponer de tiempos para que el alumno pueda realizar actividades de libre elección. - Organizar el espacio y el tiempo de forma flexible, de manera que el alumno pueda trabajar a su propio ritmo, que probablemente sea mucho más rápido que el resto 	<p>Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Escalas de apreciación. <input checked="" type="checkbox"/> Listas de cotejo. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación impresa o digital
--	---	--	--

	<p>y expresan sus mediciones en unidades estandarizadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Resuelven problemas, comparando mediciones, y expresan la solución, usando medidas estandarizadas. 	
<p>Aprendizaje Complementario</p> <p>OA 20: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.</p> <p>OA 22: Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.</p>	<p>(OA 20):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recolectan datos acerca de lanzamientos de dados y monedas. ● Registran datos en una tabla de conteo acerca de datos de lanzamientos de monedas y dados ● Registran datos acerca de lanzamientos de dados y monedas, usando cubos apilables ● Responden preguntas en el contexto de juegos con monedas, usando registros expresados en cubos apilables. <p>(OA 22):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Leen e interpretan pictogramas donde la figura representa más de una unidad y luego responden preguntas. ● Determinan las características de un pictograma, usando correspondencia uno a uno o unos a varios. ● Construyen un pictograma a partir de datos obtenidos de su entorno. ● Leen gráficos de barra simple dados y luego responden preguntas. ● Determinan las características de un gráfico de barras simple. ● Construyen, usando material concreto, un gráfico de barras simple con información recolectada y dada y luego responden preguntas. 	

