

Orientaciones para el uso en aula del recurso *¿Desde dónde lo ves?*

Este recurso permite apoyar el trabajo en torno a la identificar y representar las seis vistas convencionales de cuerpos geométricos formados por cubos. Se presentan construcciones con cubos y se marcan con una flecha diversas posiciones de un observador. Cuenta con una etapa de exploración, tres niveles de juego y una actividad de transición del Nivel 2 al 3. En la actividad de exploración las respuestas son validadas por el docente. En los niveles 1 y 2 se debe seleccionar la vista correcta en 3 de 5 ítems para poder acceder al nivel siguiente. En el Nivel 3 se deben representar 3 de 5 vistas correctamente para finalizar el juego.

En los siguientes apartados presentaremos orientaciones curriculares y descripción detallada de los distintos niveles, destacando cómo varían las tareas en cada uno.

Orientaciones curriculares para su uso

Tarea matemática	El uso de este recurso permite abordar la siguiente tarea: <ul style="list-style-type: none"> Identificar y representar las seis vistas convencionales de cuerpos geométricos formados por cubos: frente o adelante, atrás, arriba, abajo, lado derecho e izquierdo.
Objetivos de aprendizaje	El trabajo con este recurso se asocia al siguiente Objetivo de Aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> En esta actividad se propone desarrollar una tarea que se asocia al siguiente objetivo: “Determinar las vistas de figuras 3D desde el frente, desde abajo y desde arriba” (OA 16, 4° básico).
Conocimientos previos	Para un adecuado uso del recurso, es necesario que los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> Describan la posición de objetos con respecto a sí mismos, incluyendo derecha e izquierda (OA 13, 1° básico). Describan figuras 3D formadas por cubos (OA 16, 2° básico). Demuestren que distinguen figuras 3D y figuras 2D (OA 15, 3° básico).

Descripción de cada nivel

A continuación se detalla cada nivel del recurso destacando las diferencias entre uno y otro.

NIVEL EXPLORATORIO	<ul style="list-style-type: none">• Cuerpo formado por 4 cubos.• Se puede rotar en todas las direcciones.• Se pueden fijar cuatro vistas.
NIVEL 1	<ul style="list-style-type: none">• Cuerpo formado por 3 cubos.• Se marcan con flechas las vistas de frente, del lado derecho y de arriba.• Se debe seleccionar entre tres posibles respuestas.
NIVEL 2	<ul style="list-style-type: none">• Cuerpo formado por 5 cubos.• Se marcan con flechas las seis vistas convencionales de un cuerpo: de frente, de atrás, del lado derecho, del lado izquierdo, de abajo y de arriba.• Se debe seleccionar entre tres posibles respuestas.
NIVEL DE TRANSICIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Cuerpo formado por 4 cubos.• Se marcan con flechas las seis vistas convencionales de un cuerpo.• Se denomina con su respectivo nombre cada vista.
NIVEL 3	<ul style="list-style-type: none">• Cuerpo formado por 6 cubos.• Se marcan las seis vistas convencionales de un cuerpo.• Se debe representar en una cuadrícula la vista del cuerpo señalada.