

## Sugerencias de gestión para el uso del recurso “¿Dónde va?” en el aula

El propósito que se persigue con este documento es dar algunas ideas para la gestión del recurso, que sirvan como apoyo para abordar conceptos asociados a los objetivos OA 13 de 1° básico o OA 14 de 2° básico.

Con la planificación propuesta se busca facilitar una construcción colaborativa de conocimiento, incorporando preguntas que promueven la discusión grupal en torno a las tareas mediadas por el recurso. Se sugiere dar tiempo para el debate y animar a los estudiantes a que participen activamente de la clase, a que compartan sus ideas, estrategias y resultados, a que atiendan a las intervenciones de sus compañeros. Esto contribuye al aprendizaje colectivo.

Esta es una guía para la gestión de este recurso que permite fortalecer la organización matemática de la clase, a partir de los aportes que entregan los estudiantes, de las respuestas que se les podrían brindar y la secuencia en la que se pueden abordar.

Al finalizar se presenta la sección *Concluamos*, en la que se sistematizan los conocimientos matemáticos abordados en el recurso, que, a su vez, se conectan con los temas que se declaran en el Objetivo de Aprendizaje.

Se recomienda que antes de utilizar este recurso en su clase, se familiarice con él llevando a cabo las actividades propuestas para los estudiantes y reflexionando sobre ellas. Procure anticipar cómo reaccionarán sus estudiantes frente al uso de este recurso.

La evaluación del aprendizaje es fundamental para implementar una actividad matemática en forma efectiva. En esta planificación se han incorporado sugerencias para la EVALUACIÓN FORMATIVA (EF).

### ▲ MATERIALES

#### Profesor

- Computador con el Gestor de Actividades Suma y Sigue Aula instalado y el recurso “¿Dónde va?” descargado.
- Proyector.

#### Estudiantes

- Hoja del estudiante.

### ▲ INTRODUCCIÓN A LA ACTIVIDAD

Presente el juego a sus estudiantes invitándolos a ayudar a los personajes a buscar el objeto indicado o a ubicar los objetos, frutas y animales en un determinado lugar.

Considere que en este recurso los estudiantes tendrán la oportunidad de profundizar en el concepto de referente para describir la posición de objetos.

### ▲ DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### ▲ NIVEL 1

Proyecte el primer nivel del juego sin indicarles de qué se trata y solicite a 3 estudiantes que pasen adelante. Permita que uno de ellos responda el primer ítem. En caso de que responda incorrectamente, pídale que lo intente nuevamente antes de cambiar al jugador.

Durante la primera ronda solicíteles a los estudiantes que describan en qué consiste este nivel.

En cada jugada aparecen solo dos opciones, lo que facilita el que pueda hacer encuestas a mano alzada preguntando:

- ¿Quién o quiénes creen que es esta figura?
- ¿Quiénes estiman que es esta otra figura?

En una segunda ronda, pídales a los jugadores que justifiquen sus respuestas o pregunte al resto del curso por qué piensan que su compañero/a marcó una determinada figura.

Avance al siguiente nivel cuando usted observe que la mayoría del curso se siente seguro de las respuestas dadas.

#### ▲ ANTICIPACIONES Y SUGERENCIAS

Se sugiere que promueva la participación de todos pidiéndoles que compartan sus respuestas antes de que el jugador marque la suya en el recurso.

Es posible que los estudiantes cometan pocos errores en este primer nivel del juego.

<p>▲ <b>NIVEL 2</b></p>	
<p>Proyecte el siguiente nivel del juego sin indicarles de qué se trata y solicite a 3 estudiantes que pasen adelante. Permita que uno de ellos responda el primer ítem. En caso de que responda incorrectamente pídale que lo intente de nuevo.</p> <p>Durante la primera ronda solicíteles a los estudiantes que describan en qué consiste este nivel y qué diferencias tiene con el anterior. Se espera que los estudiantes se den cuenta de que se deben arrastrar objetos según la dirección indicada: arriba-abajo, izquierda-derecha, atrás-adelante, en torno a un referente.</p> <p>A partir de la segunda ronda, motívelos a justificar sus respuestas dando argumentos si es correcta. Si no lo es, que expliquen por qué creen que se equivocaron. Si el jugador no construye un argumento, solicite a otro estudiante que lo haga.</p> <p>En ocasiones puede plantear preguntas que les ayuden a notar la lateralidad de los personajes y a compararla con la de su propio cuerpo: <b>¿la derecha de los personajes es la misma que la nuestra?</b></p> <p>Formule interrogantes que les permitan identificar el referente. Por ejemplo, si los estudiantes afirman: “la botella se ubica a la derecha”, usted consulte <b>¿a la derecha de quién?</b></p> <p>Promueva que los estudiantes utilicen el término <b>referente</b> a lo largo de todo este nivel planteando preguntas como la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>¿Te refieres a que el pescador se usa como referente para ubicar la botella?</b></li> </ul> <p>Avance al siguiente nivel cuando usted observe que la mayoría de los estudiantes del curso respondan y justifiquen correctamente.</p>	<p>▲ <b>ANTICIPACIONES Y SUGERENCIAS</b></p> <p>Puede utilizar materiales similares a los del recurso para recrear la situación con sus estudiantes. Por ejemplo, entregar una botella a uno de ellos y pedirle que la ubique adelante, atrás, a la derecha o a la izquierda de otra persona.</p>
<p>▲ <b>NIVEL 3</b></p>	
<p>Anuncie que han llegado al tercer y último nivel de este juego y felicítelos por el logro.</p>	<p>▲ <b>ANTICIPACIONES Y SUGERENCIAS</b></p>

Organice el curso en equipos de 3 estudiantes e indíqueles que para cada pregunta tendrán un tiempo para contestarla, analizarla con el curso y finalmente marcar la respuesta en el juego.

Proyecte el primer ítem y pídale que lo resuelvan sin que usted les dé las indicaciones. Luego, permita que compartan las respuestas obtenidas y elija a un equipo para que marque su respuesta en el recurso, sin importar si su respuesta es correcta. Continúe esta ronda del juego gestionando el trabajo de esta misma manera.

Antes de empezar la segunda ronda, plantee preguntas para que demuestren su nivel de comprensión acerca del juego, tales como las siguientes:

- ¿Cuántos objetos, frutas o animales se deben ubicar?
- ¿Sirve colocar las frutas (objetos o animales) después de leer solo la primera parte de la instrucción?
- Una vez que ya habían ubicado el primero, ¿tuvieron que cambiarlo de posición? ¿Por qué?

Se espera que ellos se den cuenta de que la ubicación de los objetos, frutas o animales deben cumplir dos condiciones (EF).

Antes de iniciar la segunda ronda, entregue a cada equipo la *Hoja del estudiante* y las tarjetas (objetos, frutas y animales) para explorar las respuestas.

Comience la segunda ronda proyectando el primer ítem y deles tiempo para que trabajen en equipos utilizando el material. Monitoréelos y observe si los estudiantes evidencian dificultades para realizar esta tarea o para justificar sus respuestas.

Luego, en una puesta en común de curso completo, permita que sus estudiantes compartan diferentes respuestas. Promueva la discusión planteando preguntas:

- ¿Por qué ubicaste el [objeto] en este lugar?
- ¿Qué te hizo pensar que el [objeto] se debía situar allí?
- Si ubicara este objeto [indicando alguno] en este lugar, ¿cumpliría con la indicación?

Pídale que muestren su hoja de trabajo al resto del curso, o bien, que hagan sus dibujos en la pizarra. Gestione los siguientes ítems de esta ronda de manera similar.

La complejidad de este nivel es mayor que la de los niveles anteriores, ya que la ubicación de cada fruta (o animal) se describe en relación con la de otras dos frutas (o animales). Las instrucciones tipo de este nivel son:

- Ubica la [fruta] a la derecha/izquierda de [segunda fruta], **PERO** a la derecha/izquierda de [tercera fruta].
- Ubica el [animal] adelante/atrás de [segundo animal], **PERO** adelante/atrás de [tercer animal].

Es posible que durante la primera y segunda ronda manifiesten su confusión al intentar resolver las preguntas. Esto es normal y se debe al cambio en el tipo de tarea y al aumento de la dificultad. De ser necesario, repita este nivel en clases posteriores.

Permita que aparezcan errores y antes de avanzar a la pregunta siguiente, analícelos junto con ellos. Dígalos que identifiquen cuál fue el error y que expliquen qué pudo haberlos llevado a responder de esa forma.

Si es necesario, realice una tercera ronda de juego. Se espera que cada vez puedan argumentar sus respuestas de manera más fluida (EF).

### ▲ CONCLUYAMOS

Antes de proyectar la animación *Concluycamos*, formule preguntas como las siguientes:

- ¿En qué consistió esta actividad?
- ¿Qué aprendimos sobre la ubicación de objetos?
- ¿Qué palabras usamos para describir la posición de los objetos?
- ¿Fue posible ubicar objetos en posiciones que cumplan dos condiciones?

Se espera que digan que aprendieron a ubicar objetos según un **referente**, a partir del cual se describe la dirección en la que se posiciona:

arriba <b>de</b> ...	a la izquierda <b>de</b> ...	adelante <b>de</b> ...
abajo <b>de</b> ...	a la derecha <b>de</b> ...	atrás <b>de</b> ...

Luego muestre la animación y comente la información que allí aparece haciendo vínculos explícitos con lo trabajado en la clase.

### ▲ ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Utilizando las mismas figuras presentes en la *Hoja del estudiante*, pídale que esta vez peguen las figuras según las indicaciones siguientes:

- Ubica en el **estante de objetos**:
  - la manzana arriba del sombrero.
  - la el robot abajo del limón.
- Ubica en la **fila de animales o de frutas**:
  - El elefante atrás de la jirafa, y el mono atrás del elefante.

Observe las respuestas de los estudiantes, permita que puedan compararlas y promueva que los estudiantes den sus argumentos.