



Colegio Instituto Presidente Errázuriz

RUTA DE APRENDIZAJE MENSUAL 2024

Asignatura: Matemática	Profesor(a): María Elsa Gómez R.	Curso: 2° básico	Fecha: Julio
Habilidad a desarrollar	Representar Modelar Argumentar y comunicar.		

Eje de aprendizaje	Objetivos de Aprendizaje priorizados	Indicadores para el eje	Evaluación del aprendizaje
Datos y probabilidades Tablas y gráficos	Basales: . OA 20: Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques y tablas de conteo y pictogramas.	 › 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.	Evaluación Formativa: Realizan juegos con monedas y registran en una tabla de conteo los resultados. Por ejemplo: a Si sale cara anotan el número 5 y si sale sello anotan el número 10. Juegan 6 veces y registran los resultados en una tabla de conteo.

	<p>OA 21: Registrar en tablas y gráficos de barra simple, resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.</p> <p>OA 22: Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.</p> <p>Transversales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo de manera responsable, construyendo relaciones basadas en la confianza mutua. • 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>› Registran resultados de juegos aleatorios con dados y monedas en tablas. › Registran resultados de juegos aleatorios con dados y monedas en gráficos de barra simple.</p> <p>› 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.</p>	<p>Registran en tablas los números que aparecen al lanzar dados. Por ejemplo: › al lanzar tres veces un dado › al lanzar tres veces dos dados</p> <p>Evaluación formativa</p> <p>Registran datos sobre sí mismos en tablas de conteo (por ejemplo: color de su prenda de ropa preferida). Luego usan papel lustre del color elegido para hacer un pictograma que representa el color favorito de las poleras, pegando en la pizarra, uno al lado del otro, el color correspondiente. Responden las preguntas que los mismos niños hacen y también otras como:</p> <p>› ¿Cuál es el color de la polera preferida?</p> <p>› ¿Qué color es el que les gusta menos a los estudiantes?</p> <p>› ¿Cuántos estudiantes prefieren más el color blanco que el color azul?</p>
--	---	---	---

<p>Números y operaciones Suma y resta</p>	<p>OA 9: 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 › 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 las sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos › aplicando el algoritmo de la adición y la sustracción sin considerar reserva › creando problemas matemáticos en contextos familiares y resolviéndolos.</p> <p>OA 10: Demostrar que comprende la relación entre la adición y la sustracción al usar la “familia de operaciones” en cálculos</p>	<p>› Cuentan diferentes situaciones cotidianas donde reconocen que necesitan agregar o quitar elementos para resolver el problema. › Suman y restan números con resultado hasta el 100 con la aplicación del algoritmo de la adición y la sustracción. › Resuelven todas las adiciones y sustracciones hasta 20 en forma mental (sin papel ni lápiz). › Crean un cuento matemático para una adición dada. › Resuelven problemas de adición y sustracción, luego expresan la solución con el uso de algoritmos. Ejemplo de algoritmo: $13 + 2 = 15$</p> <p>› Resuelven problemas usando software educativo.</p> <p>› Demuestran que, al cambiar el orden de los sumandos, no cambia la suma, con el uso de material concreto, pictórico y simbólico. › Demuestran las</p>	<p>Evaluación Sumativa: Guía de reforzamiento Prueba</p>
---	--	---	---

	aritméticos y la resolución de problemas	relaciones inversas entre la adición y la sustracción de manera concreta pictórica y simbólica. (véase ejemplo en el Glosario). › Completan los números que faltan para formar “familia de operaciones”. Ejemplo: $12 + 3 = 15$ $3 + = 15$ $15 - = 12$ $15 - 12 =$ › Completan con los signos de adición (+) y sustracción (-) para que sea correcta una “familia de operaciones”, para luego poder aplicarla en cálculos. › Utilizan la relación entre la adición y la sustracción para poder formar “familia de operaciones” con 3 números. › Resuelven problemas, utilizando la familias de operaciones.	
--	--	--	--