

# Figuras geométricas



## Unidad de Programación

NIVEL	Ciclo Inicial	CURSO	2°	SESIONES	10
JUSTIFICACIÓN					
Mediante esta propuesta, trabajaremos con Ninus las figuras geométricas planas y tridimensionales, relacionándolas con objetos y elementos de la vida cotidiana.					
OBJETIVOS					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar y relacionar figuras geométricas planas y tridimensionales.</li> <li>- Adquirir vocabulario específico.</li> <li>- Participar activa y respetuosamente en las actividades del aula.</li> </ul>					

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Formas planas y espaciales: figuras planas: elementos, relaciones y clasificación.	Conocer las figuras planas; cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo, hexágono y pentágono.	-
Cuerpos geométricos: elementos, relaciones y clasificación.	Conocer las características y aplicarlas a para clasificar: poliedros, prismas, pirámides,	Identifica y nombra polígonos atendiendo al número de lados. Reconoce e identifica, poliedros, prismas, pirámides y sus elementos básicos: vértices, caras y aristas.

# Figuras geométricas



## Unidad de Programación

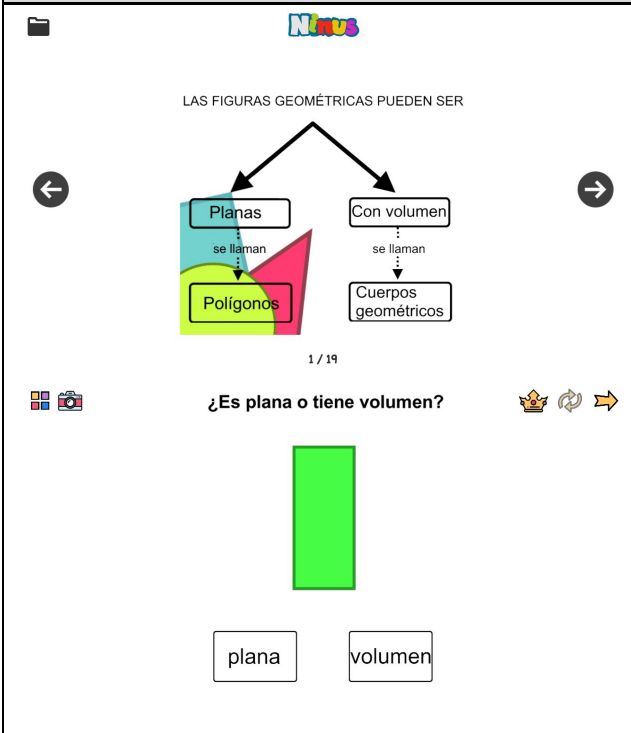
	cuerpos redondos: cono, cilindro y esfera y sus elementos básicos.	Reconoce e identifica cuerpos redondos: cono, cilindro y esfera y sus elementos básicos.
Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; exposición clara; organización del discurso; escucha; respeto al turno de palabra; entonación adecuada; respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás	Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.	Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección.
		Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.
		Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.
Vocabulario y ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía.	Sistematizar la adquisición de vocabulario a través de los textos.	Conoce las normas ortográficas y las aplica en sus producciones escritas.

COMPETENCIAS	
1	Comunicación lingüística.
2	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
4	Aprender a aprender.

# Figuras geométricas



Unidad de Programación

SECUENCIACIÓN DE LAS ACTIVIDADES		
CAPTURAS	ACTIVIDADES	RECURSOS
	<p>SESIÓN 1</p> <p><b>Imagen: Figuras geométricas</b> Iniciamos la unidad con la proyección de una imagen con la cual explicaremos que las figuras geométricas pueden ser planas o pueden tener volumen. Para hacerlo más completo, se podrían usar figuras geométricas reales, de manera que los alumnos puedan observar y manipular y, así, entender mejor el concepto.</p> <p><b>Cuestionario: ¿Plana o volumen?</b> Seguidamente, realizamos esta actividad donde los alumnos deberán observar las figuras que se presentan y decidir si son planas o tienen volumen levantando la mano sobre la respuesta correcta.</p>	<p>NINUS</p> <p>(material manipulativo: figuras geométricas planas y con volumen)</p>

# Figuras geométricas




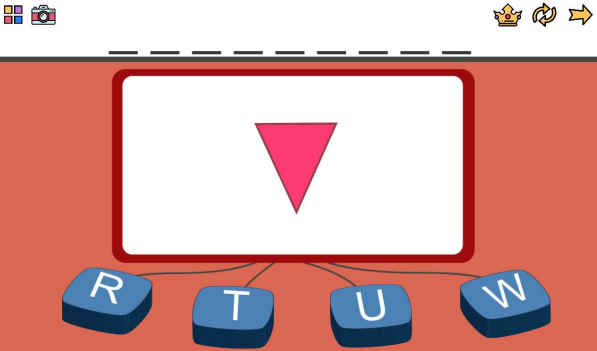
## Unidad de Programación

	<p>SESIÓN 2</p> <p><b>Imatge: Elementos de un polígono</b> Mediante esta imagen, observamos los elementos de un polígono (lado, ángulo, vértice).</p> <p><b>Construir: Elementos de un polígono</b> Para interiorizar las tres palabras que hemos explicado, con esta actividad deberán situarlas en el sitio correspondiente.</p> <p><b>Seleccionar: ¿Cuántos lados tiene?</b> En este juego, los alumnos y alumnas deberán escoger los polígonos que tengan tantos lados como indique el número.</p>	<p>NINUS</p>
--	--	--------------

# Figuras geométricas



## Unidad de Programación

		
	<p>SESIÓN 3</p> <p><b>Letras: Nombres de los polígonos</b> Observando los polígonos que han aparecido en las actividades anteriores, los niños y niñas deberán escribir sus nombres.</p>	<p>NINUS</p>

# Figuras geométricas



## Unidad de Programación

<p>LOS CUERPO GEOMÉTRICOS</p> <p>POLIEDROS todas las caras planas</p> <p>CUERPOS REDONDOS con alguna superficie curva</p> <p>cubo pirámide cono cilindro</p> <p>prisma esfera</p> <p>7 / 19</p> <p>BASE</p> <p>VÉRTICE</p> <p>SUPERFICIE CURVA</p>	<h3>SESIÓN 4</h3> <p><b>Galería: Cuerpos geométricos</b> Explicamos, con la ayuda de estas imágenes, la clasificación de los cuerpos geométricos y los elementos que los componen.</p> <p><b>Construir: Cuerpos geométricos 1 y 2</b> Para interiorizar las tres palabras que hemos explicado, con esta actividad deberán situarlas en el sitio correspondiente.</p> <p><b>Relacionar: Cuerpos geométricos</b> En esta actividad, los alumnos deberán buscar la relación entre las diferentes imágenes a emparejar.</p>	<p>NINUS</p>
--	---	--------------

# Figuras geométricas



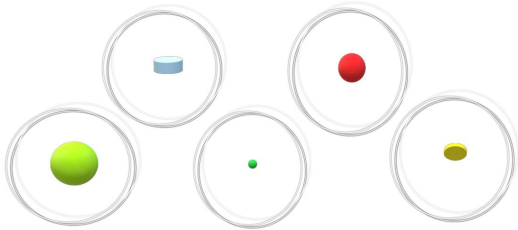

## Unidad de Programación

	<p>SESIÓN 5</p> <p><b>Relacionar: ¿De qué tiene forma? (1, 2 y 3)</b> Emparejamos elementos de nuestro entorno con el cuerpo geométrico al que se parecen.</p>	<p>NINUS</p>

# Figuras geométricas



## Unidad de Programación





 <p>1</p>	<p>SESIÓN 6</p> <p><b>Seleccionar: ¿Cuántas caras tiene?</b> En esta actividad, los alumnos escogen los cuerpos geométricos que consideren según el número de caras que tengan.</p>	<p>NINUS</p>
 <p>¿De qué tiene forma?</p> <p>Cuerpo redondo    Poliedro</p>	<p>SESIÓN 7</p> <p><b>Cuestionario: ¿De qué tiene forma?</b> En esta actividad, aparecen elementos de la vida cotidiana y los alumnos deberán discriminar si tienen forma de poliedro o de cuerpo redondo. Escogen la respuesta correcta saltando sobre la palabra correspondiente.</p>	<p>NINUS</p>



# Figuras geométricas



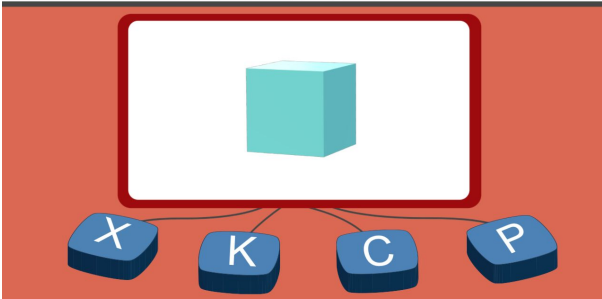
## Unidad de Programación

<p>¿De qué tiene forma?</p>  <p>¿De qué tiene forma?</p> 	<p>SESIÓN 8</p> <p><b>Cuestionario: ¿De qué tiene forma? (1 y 2)</b></p> <p>En esta actividad, aparecen elementos de la vida cotidiana y los alumnos deberán discriminar a qué polígono se parecen. Escogen la respuesta correcta levantando la mano.</p>	<p>NINUS</p>
<p>¿Verdadero o falso?</p>  <p>El cilindro tiene 3 caras</p> 	<p>SESIÓN 9</p> <p><b>Cuestionario: ¿Verdadero o falso?</b></p> <p>Después de haber trabajado los conceptos relativos a las figuras geométricas, los alumnos deberán escoger si son verdaderas o falsas las afirmaciones que se les presentan saltando sobre la respuesta correcta.</p>	<p>NINUS</p>

# Figuras geométricas



## Unidad de Programación

	<p>SESIÓN 10</p> <p><b>Letras: Palabras de la unidad</b> Para finalizar esta unidad, escribimos las palabras que hemos aprendido.</p>	<p>NINUS</p>
---	---	--------------