

Materia Matemáticas	Grado 1	Unidad de aprendizaje Jugando con secuencias y patrones
-------------------------------	-------------------	---

Título del objeto de aprendizaje	Organización de eventos.
---	--------------------------

Objetivos de aprendizaje

Describir eventos en relación a rutinas o acontecimientos del entorno.
 Reconocer rutinas en su diario vivir (me levanto, me baño, desayuno, voy al colegio, almuerzo, vuelvo a la casa, descanso...).

Reconocer eventos o sucesos que cambian rutinas en su diario vivir.

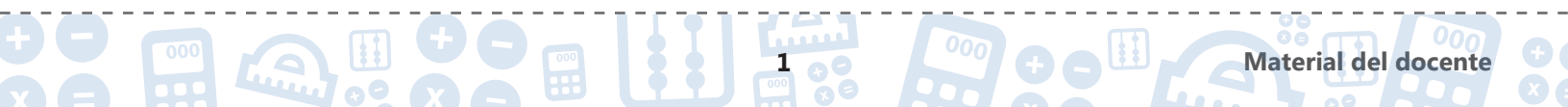
Habilidad/ conocimiento

1. Reconoce acciones que realiza regularmente en su contexto.
2. Selecciona eventos que realiza a diario en su contexto.
3. Organiza eventos de su diario vivir dándole un orden específico.
4. Diseña secuencias según la organización de eventos.
5. Reconoce nuevas acciones que se puedan incorporar en las rutinas que regularmente presenta en su contexto.
6. Organiza rutinas teniendo en cuenta el cambio establecido en la misma.
7. Diseña secuencias de eventos teniendo en cuenta el cambio que se le puede dar a los mismos.

Flujo de aprendizaje

Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea

- Introducción
- Objetivos
- **Desarrollo – Explicación:**
 Actividad 1: Eventos de un acontecimiento.
 Actividad 2: Rutinas diarias.
 Actividad 3: Identificando rutinas diarias y ocasionales.
 Actividad 4: Organiza y diseña secuencias.
 Actividad 5: Eventos que cambian la rutina diaria.
 Actividad 6: Organiza rutinas teniendo en cuenta el cambio.
- **Desarrollo – Socialización:**
 Actividad 7.







Flujo de aprendizaje


- Resumen
- Tarea



Guía de valoración

Se espera que el estudiante identifique y organice eventos y cambios en los eventos de su vida diaria.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Introducción</p>  	<p>Introducción</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente permite que los estudiantes relacionen los números ordinales con la secuencia de algunos eventos, por ello utiliza la animación para hacer preguntas a sus estudiantes sobre qué se debe hacer antes de organizar algún evento, esto con el objeto de que el docente pueda conocer las nociones que tienen los estudiantes sobre la organización de eventos en su vida diaria. <p>El docente presenta una animación de algunos animales en la selva, un mico tití se encuentra buscando algo, un oso de anteojos lo ve y le pregunta por lo que busca, el mico le dice que no encuentra algún elemento que se le perdió, así que el oso le pregunta por qué estaba haciendo cuando se le perdió, así que el mico comienza a relatar algunos eventos que realizó en el día antes de que se le perdiera el objeto, así que con ayuda del oso se percata donde dejó lo que había perdido, en la material del estudiante se le pide a los estudiantes que escriban lo que debe hacer le mono Titi para recordar donde extravió su balón.</p> <p>El docente muestra los objetivos de la clase.</p>	<p>Animación.</p> <p>Material del estudiante.</p> <p>Objetivos de la clase.</p>
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Actividad 1 Eventos de un acontecimiento. Skill 1, 2,3 y 4</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente encuentra un recurso en el que primero se indica cómo para organizar un evento, se muestra que se deben tener en cuenta el orden en que se desarrollan los pasos, aparece la pregunta sobre qué preparativos o pasos que necesita el mico para invitar a sus amigos a su casa a ver el programa de tv. <p>Aparece una plantilla que le permite al docente escribir los pasos que construye con la participación de los estudiantes.</p> <p>Después se muestra un ejemplo como recurso de arrastre, aparecen las imágenes para que sean ordenadas, el docente debe arrastrar el dibujo al recuadro indicado y aparece el texto relacionado a cada imagen:</p> <ol style="list-style-type: none"> Niño toma la cena. Niño se lava los dientes. Niño se acuesta a dormir. <p>En el material del estudiante el estudiante debe escribir frente a cada imagen los pasos que realizó el mono para encontrar su pelota, de igual forma el estudiante soluciona dos ejercicios similares de forma escrita.</p>	<p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Actividad 2 Rutinas diarias. Skill 1</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente tiene un recurso en el que se presentan dos o tres ejemplos de acciones que los estudiantes realicen regularmente en su contexto, después los estudiantes escriben más acciones en el material del estudiante y el docente tiene una plantilla para escribir algunas de estas acciones con participación de los estudiantes. <hr/> <p>Actividad 3 Identificando rutinas diarias y ocasionales. Skill 2</p> <ul style="list-style-type: none"> El recurso consta de una actividad de selección en la que los estudiantes deben diferenciar los eventos de su diario vivir de los que realiza regularmente pero que no son del diario vivir, se muestran distintos eventos y se le pide al estudiante que seleccione o marque con un color los que son del diario vivir y los que no. Los estudiantes realizan la actividad en el material del estudiante y el docente puede realizarla con ayuda de los estudiantes en el recurso interactivo. <hr/> <p>Actividad 4 Organiza y diseña secuencias. Skill 3 y 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Se muestran 2 eventos de la vida diaria divididos en 4 pasos, se debe arrastrar para que los eventos queden en el orden adecuado para ordenar los pasos del siguiente evento. Después se muestra un evento que no necesariamente sea un evento diario. Los estudiantes en el material del estudiante deben unir con una línea para indicar el orden de los pasos en cada evento. <p>Después se muestra un recurso en el que los estudiantes pueden escribir en 4 pasos alguna actividad, primero lo realizan de forma individual en el material del estudiante y después el profesor escribe uno o varios en el recurso digital.</p> <hr/> <p>Actividad 5 Eventos que cambian la rutina diaria. Skill 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes deben identificar cambios en eventos de su vida diaria, sin embargo el docente debe primero permitir que los estudiantes reconozcan las nuevas acciones que se pueden incorporar en las rutinas que regularmente se presentan en su contexto, para ello el docente encuentra un recurso digital en el que se muestran algunas acciones de ese tipo (citas médicas, paseos, tareas especiales, juegos o prácticas deportivas, hombre disfrazado con atuendo de navidad, niño disfrazado para 31 de octubre, día del idioma). 	<p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p> <hr/> <p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p> <hr/> <p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p> <hr/> <p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>En el recurso se busca mostrar a los estudiantes algunas rutinas que cambian su vida diaria, primero se muestra un ejemplo y después en el material del estudiante se le permite que ellos expliquen cómo estos eventos cambian su rutina normal, en el recurso digital se permite mostrar la solución para que el docente pueda retroalimentar la actividad (el recurso debe ser interactivo para que le permita al docente realizar alguna explicación o ejercicio con los estudiantes de acuerdo a su criterio).</p> <hr/> <p>Actividad 6 Organiza rutinas teniendo en cuenta el cambio. Skill 6 y 7</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes deben organizar rutinas teniendo en cuenta el cambio que se estableció en su rutina cotidiana, en este punto el docente puede retomar los mismo ejemplos de la actividad 5 y a partir de ellos permitir que los estudiantes organicen las rutinas teniendo en cuenta el cambio, primero se muestra un ejemplo como recurso de arrastre, después los estudiantes pueden dibujar en el material del estudiante para completar las rutinas de acuerdo a las nuevas acciones que se les presentan, el docente tiene un recurso de arrastre con el que puede organizar una rutina de acuerdo a eventos que cambian las rutinas regulares de los estudiantes. 	<p>Recurso interactivo. Material del estudiante.</p>
<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 7 (Todos los Skills)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se reúnen en grupos y en el material del estudiante se muestran algunos eventos de la vida diaria que piensan realizar los personajes de la introducción, los estudiantes deben dibujar y completar las rutinas. En el recurso digital el docente tiene las partes de las rutinas que los estudiantes deben completar, sin embargo debe permitir que los estudiantes completen las rutinas de acuerdo a su propio criterio, así que el docente tiene un recurso en el que escribe los pasos a forma de lista para completar la rutina del evento. Los estudiantes tienen en el material del estudiante un ejemplo de cómo un evento puede cambiar nuestra rutina de la vida diaria, después los estudiantes encuentran recuadros en los que ellos deben dibujar una rutina de su vida diaria, sin embargo se les da el tema de esa rutina, el tema es un evento que cambia la rutina de la vida diaria de un estudiante, los estudiantes en grupo deben ponerse de acuerdo en cuál es la rutina, el docente tiene en el recurso digital los temas sobre el cuál los estudiantes trabajan. 	<p>Recurso interactivo. Material del estudiante.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Resumen</p> 	<p>Resumen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El docente les muestra a los estudiantes que se debe hacer para organizar un evento, les indica a los estudiantes que se deben tener en cuenta el orden en que se desarrollan los pasos. <p>Se muestran algunos eventos y el docente con participación de los estudiantes debe resaltar cuáles pertenecen a la vida diaria.</p> <p>En 3 o 4 pasos en un recurso de arrastre el docente muestra cómo se puede organizar un evento de la vida diaria por los pasos en el orden para que se desarrolle el evento.</p> <p>Con el evento anterior ahora se muestra cómo se puede cambiar los eventos de su vida diaria con un evento no tan cotidiano (ahora se reorganizan los pasos o si es necesario se agregan otros nuevos).</p>	<p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p>
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben escribir y dibujar en 5 pasos el orden en que desarrollan los pasos antes de salir una mañana al colegio a estudiar. <p>Se les pide a los estudiantes que organicen en pasos qué preparativos deben hacer si desean invitar a algunos de sus compañeros a jugar en su casa.</p>	<p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p>