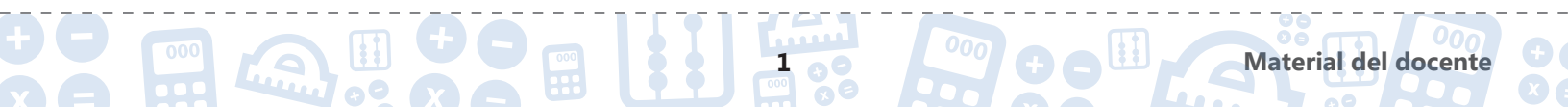








Materia Matemáticas	Grado 1	Unidad de aprendizaje Jugando con secuencias y patrones
Título del objeto de aprendizaje Reconocimiento de secuencias de figuras.		
Objetivos de aprendizaje	Describir patrones y regularidades en secuencias con formas geométricas y figuras. Describir algunas características de formas geométricas elementales.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. 2. Interpreta regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. 3. Reproduce verbalmente regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Distinguir e interpretar regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. Actividad 2: Interpreta y reproduce verbalmente regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. • Desarrollo – Socialización: Actividad 3. • Resumen • Tarea 	
Guía de valoración	Se espera que el estudiante reconozca, describa, interprete y reproduzca regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras.	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Introducción</p>  	<p>Introducción</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes ya conocen las figuras geométricas bidimensionales y los diferentes tipos de líneas, y en el tema anterior han jugado con secuencias y patrones en su vida cotidiana; pero en este punto, el docente debe permitir que los estudiantes generen o completen patrones geométricos, por ello, se busca utilizar la noción que tienen los estudiantes sobre patrones de líneas para que le sirva al docente como principio para hacer explícito el concepto de patrón y utilizarlo para generar patrones geométricos. <p>El docente encontrará una animación en la que se ve a un armadillo de nueve bandas hablando con un mono ardilla, allí se puede ver que el armadillo tiene pintado un patrón de líneas en su caparazón; el mono le dice que quiere pintarse también esas líneas, pero no sabe cómo dibujarlas, entonces el armadillo le muestra que no todas las líneas son diferentes (se muestra cuál es el patrón de las líneas) el mono se asombra y decide dibujarse las líneas en su cuerpo.</p> <p>En el material del estudiante se muestran algunas secuencias de líneas y se le pide al estudiante que resalte de qué punto a qué punto se comienzan a repetir las líneas (patrón).</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 Distinguir e interpretar regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. Skill 1 y 2</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente puede utilizar la introducción para hacer preguntas que induzcan a los estudiantes al concepto de patrón y secuencia, o si lo desea, puede mostrar el recurso interactivo en el que se encuentra la definición explícita de secuencia y un ejemplo de patrón, en el recurso se muestra la secuencia como una sucesión de cosas que guardan cierta relación entre sí, en el material del estudiante se muestran algunas secuencias que debe completar y se le pide a los niños que dibujen algunas secuencias utilizando formas geométricas y figuras. <p>El docente encontrará un recurso de arrastre para completar las secuencias que el estudiante tiene en el material del estudiante, y también algunas figuras y formas geométricas para crear secuencias que permitan retroalimentar la última actividad del material del estudiante.</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 Interpreta y reproduce verbalmente regularidades y patrones en secuencias con formas geométricas y figuras. Skill 2 y 3</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente podrá utilizar un recurso interactivo que asemeja una puerta con símbolos indígenas que muestra una serie incompleta que los estudiantes deben completar en el material del estudiante, y con ayuda del docente podrán hacerlo en el recurso digital; pero para que la puerta se abra, deben resaltarse los sonidos de las figuras que conforman el patrón, así en el recurso primero se debe arrastrar las figuras para completar la secuencia. <p>El docente debe preguntar a los estudiantes cuál es el patrón que se identificó, debe permitir que los estudiantes respondan de forma verbal, la participación de distintos estudiantes le permitirá al docente identificar si los estudiantes observaron claramente el patrón o no.</p>	<p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p>
<p>Resumen</p> 	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p> <p>Resumen</p>	<p>Actividad 3 (Skills 1 y 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se reúnen en grupos y con algunas figuras que se les muestran en el material del estudiante, cada grupo define y construye secuencias basadas en un patrón definido, después deben intercambiar sus secuencia con otro grupo de estudiantes y resaltar cuál es el patrón de la secuencia de sus compañeros. El docente tendrá en el recurso digital las figuras que se encuentran en el material del estudiante para que pueda construir los patrones de algunos de los grupos de estudiantes. <p>El docente podrá mostrar en un recurso de forma explícita el concepto de secuencia, aparecerán las palabras de forma incompleta para que los estudiantes las puedan completar en el material del estudiante y el docente podrá hacer clic para que en el recurso se muestre la frase completa.</p> <p>Se muestra un ejemplo de una secuencia con formas y figuras geométricas, en el que los estudiantes deben resaltar cuál es el patrón de la secuencia, y el docente también lo podrá hacer en el recurso interactivo.</p> <p>Ahora, en el recurso digital se encuentra un audio de una secuencia. El docente les pide a los estudiantes que dibujen en el material del estudiante el patrón de la secuencia que se escucha en el audio y podrá mostrar el patrón de la secuencia del audio.</p>	<p>Recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<p>En el material del estudiante se muestran varias secuencias que tienen algún error que los estudiantes deben resaltar en la secuencia y después dibujar de forma correcta la secuencia para que no tenga errores. En el recurso digital, el docente podrá mostrar la solución de la actividad si lo desea.</p>	<p>Recurso interactivo. Material del estudiante.</p>

