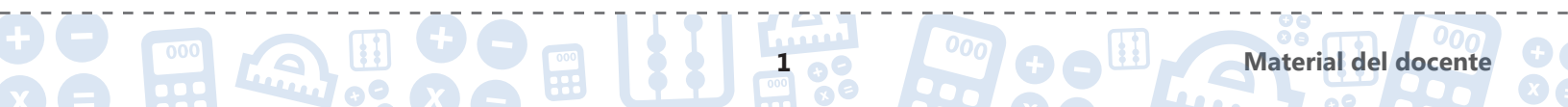





Materia Matemáticas	Grado 2	Unidad de aprendizaje Una aproximación al azar mediante el conteo
Título del objeto de aprendizaje	Identificación de combinaciones como una técnica de conteo.	
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 2 Unidad de aprendizaje: Una aproximación al azar mediante el conteo. Objeto de aprendizaje: Identificación del concepto de Multiplicación. Recurso: Actividad 4. Arreglos rectangulares.	
Objetivos de aprendizaje	Reconocer las combinaciones como una técnica de conteo agrupando elementos de un conjunto de datos. Realizar agrupaciones teniendo como referencia dos conjuntos de datos.	
Habilidad/ conocimiento	1. Forma parejas con los elementos de dos conjuntos distintos.	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Combinación de conjuntos. • Desarrollo – Socialización: Actividad 2. • Resumen • Tarea 	
Guía de valoración	Se espera que el estudiante construya conjuntos de diferentes elementos cada uno y que cuente las parejas no repetidas que se forman con los elementos de los dos conjuntos.	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta una animación en la que se muestran 4 esferas de distinto color, ahora se indica que en una bolsa oscura se han puesto esferas de colores, si se deben sacar dos esferas, ¿cuáles son las posibilidades que se tienen? ¿Cuántas posibilidades hay? El personaje de la animación indica que debe dibujar las posibilidades para responder. • El docente permite que los estudiantes dibujen las posibilidades en el material del estudiante, en la introducción se busca que los estudiantes se planteen cómo contar las posibilidades pero el docente no debe indicarles cómo se debe hacer, el objetivo es que el docente pueda ver las nociones que tienen los estudiantes sobre combinación. • El docente muestra los objetivos de la clase. 	Animación Material del estudiante Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	Actividad 1 Combinación de conjuntos (S/K 1) <ul style="list-style-type: none"> • El docente utiliza un recurso de arrastre para mostrar las posibilidades de la situación vista en la introducción, el docente resalta que en este caso se están “combinando” las posibilidades, al “combinar” los elementos no nos importa el orden, por eso lo podemos llamar una combinación. • El docente muestra en el recurso interactivo cuando se guardan frutas en un recipiente no importa el orden, en cambio si se tiene un candado de clave con números sí importa el orden en que se asignen los números, pues al escribir la clave debemos tener en cuenta el orden para poder abrir el candado. • El docente presenta a los estudiantes un grupo de 4 camisetas con distintos colores y un grupo de 3 pantalonetas de distintos colores y les pide a los estudiantes que en el material del estudiante coloreen las posibles combinaciones que se pueden tener para escoger un uniforme si solo se puede tomar una camiseta y una pantaloneta, permite que los estudiantes realicen las combinaciones y cuenten las parejas no repetidas que se formaron, posteriormente el docente utiliza un recurso de arrastre y con la participación de los estudiantes construye las combinaciones del ejercicio. • El docente permite que los estudiantes solucionen en el material del estudiante otro ejercicio de combinación de dos conjuntos distintos y que realicen el conteo de las parejas no repetidas que se forman, el docente utiliza el recurso de arrastre para mostrar la solución del ejercicio. 	Recurso interactivo Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	El estudiante trabaja en sus tareas Socialización	Actividad 2 (Todos los Skills) <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes forma grupos de trabajo de 4 estudiantes, deben tomar 4 puestos o pupitres y mirar cuales son las posibilidades para que se sienten los 4 estudiantes, en el material del estudiante deben dibujar o escribir las combinaciones posibles para que los estudiantes se sienten en los pupitres. El docente puede hacer parte de un grupo de trabajo o permitir que los estudiantes realicen la actividad y mostrar con un recurso de arrastre en el que aparecen los pupitres y 4 estudiantes las combinaciones posibles. 	Recurso interactivo Material del estudiante
Resumen 	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta un ejemplo de combinaciones de parejas no repetidas formadas con elementos de dos conjuntos y les muestra a los estudiantes que una combinación nos permite combinar los elementos de uno o dos conjuntos para ver las posibilidades que se obtienen al combinar los elementos sin importar el orden. Los estudiantes realizan de forma escrita las combinaciones en el material del estudiante y completa la definición de combinación. 	Recurso interactivo Material del estudiante
Tarea 	Tarea	Los estudiantes deben construir dos conjuntos, uno de 3 y otro de 5 elementos, los elementos pueden ser los cubiertos de la casa, el estudiante debe dibujar en el material del estudiante las posibilidades que se obtienen al combinar los elementos de los dos conjuntos.	Recurso interactivo Material del estudiante