

<p>Materia Ciencias naturales</p>	<p>Grado 1</p>	<p>Unidad de aprendizaje ¿Cómo cambian los componentes del mundo?</p>
--	---------------------------	--

<p>Título del objeto de aprendizaje</p>	<p>¿Qué debo hacer para mover un objeto?</p>
--	--

Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)

Grado: 1
 Unidad de aprendizaje: ¿Cómo se relacionan los componentes del mundo?
 Objeto de aprendizaje: Establecer diferencias entre un ser vivo y un objeto inerte.
 Recurso: Actividad 1.

Unidad de aprendizaje: ¿Cómo se relacionan los componentes del mundo?
 Objeto de aprendizaje: Utilizar las propiedades magnéticas de los imanes para generar algún tipo de movimiento.
 Recurso: Actividad 1.

Objetivos de aprendizaje

El estudiante estará en capacidad de:
 Comprobar el movimiento de objetos sólidos por medio del contacto directo.

Habilidad/ conocimiento

1. Asocia el movimiento de un objeto con el cambio de su posición.
2. Utiliza varias estrategias para mover objetos.
3. Determina la manera más eficiente de mover un objeto en una situación particular.

Flujo de aprendizaje

Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea




- **Introducción:**
Arreglando la habitación
- **Objetivos:**
Se proyectan los objetivos planteados en este LO y se redactan nuevos, si el profesor lo desea.
- **Desarrollo – Explicación:**
Actividad 1: Moviendo objetos.
Actividad 2: Formas de mover objetos.
- **Desarrollo – Socialización:**
Actividad 3: Muevo objetos.
Actividad 4: ¡Reto en la cueva!
- **Resumen:**
Mención de honor.

Flujo de aprendizaje

- Tarea:
Otras formas de mover objetos.

Guía de valoración

Cada estudiante indaga acerca de otras formas diferentes a las que trabajaron en este LO, útiles para mover un carro que se encuentra varado.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> La sesión inicia con la presentación de una animación, a través de la cual el profesor genera expectativa en los estudiantes respecto a este tema. La animación consiste en: Título: Arreglando la habitación <p>Video animado – Se presenta una habitación desordenada y un niño que entra en ella; el niño salta por encima de los objetos que se encuentran en el suelo.</p> <p>A continuación, el niño empieza a mover los objetos en aras de organizar el cuarto donde estos se encuentran; de esta manera, empuja una bicicleta, hala una cama y la ubica en el centro de la habitación, alza unos libros hasta un estante, empuja una caja con juguetes, y finalmente levanta unos juguetes que introduce en una caja. La animación termina con la pregunta ¿Qué hizo Mario para ordenar su habitación?</p> <ul style="list-style-type: none"> El profesor muestra los objetivos de la clase. 	Video animado Material del estudiante Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 Recurso de plantilla – Moviendo objetos (S/K 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Con el propósito de que los estudiantes asocien el movimiento de un objeto con el cambio de su posición, el profesor proyecta el siguiente recurso explicativo: Título: Moviendo objetos <p>Se presenta una situación en la que se desea mover un carrito ubicado frente a una silla como punto de referencia, hasta un poste. Allí se indaga frente a la manera más adecuada de hacerlo, siendo las opciones a elegir: empujar o alzar.</p> <p>Posteriormente, se hace énfasis en el movimiento como un cambio de posición, para ello se presenta un recurso de selección en el cual se encuentran dos imágenes (una que muestra el carro frente a la silla y otra que corresponde al carro frente a un poste), y se pregunta en cuál de ellas se evidencia que el carro se movió.</p> <hr/> <p>Actividad 2 Recurso especial - Formas de mover objetos (S/K 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Como herramienta para incentivar a los estudiantes a utilizar varias estrategias que les permita mover objetos, el profesor los invita a llevar a cabo juntos, el desarrollo del siguiente recurso explicativo: Título: Formas de mover objetos <p>Se presentan uno por vez, dos objetos que deben ser movidos de un lugar a otro. Para cada objeto se ofrecen dos de tres posibilidades para generar el desplazamiento, siendo estas: empujar, halar o alzar.</p>	Recurso interactivo de plantilla Material del estudiante Recurso interactivo especial Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
-------	----------------------	--------------------------------------	-----------------------

Desarrollo



El docente presenta el tema

Al seleccionar las opciones que generan movimiento e intentar ejecutar dicha acción con el mouse del computador, se evidencia que una de las dos posibilidades representa menor dificultad que la otra.

Al finalizar la interacción en este recurso, se muestra la pregunta ¿Qué estrategia prefieres tú? Acompañada de opciones de selección para cada una de las situaciones presentadas anteriormente.

El estudiante trabaja en sus tareas

Socialización

Actividad 3
Recurso de plantilla – Muevo objetos (S/K 1 y 2)

- Inicialmente, el profesor solicita a los estudiantes que utilicen las estrategias vistas para mover objetos, y que reconozcan el cambio de posición de estos, mediante la siguiente actividad:

Instrucción: En grupos de tres estudiantes:

1. Cada uno elige un objeto.
2. Cada estudiante empuja, hala o alza el objeto.
3. Juntos completan la tabla siguiendo el ejemplo.

Nombre del estudiante	Forma de mover el objeto	Nombre del objeto	Desde	Hasta
Mario	alzó	el lápiz	la mesa	el tablero



Recurso interactivo de plantilla

Material del estudiante

Actividad 4
Recurso de plantilla – Carrera de obstáculos (S/K 3)

- Mediante un juego interactivo, el profesor orienta a los estudiantes para que en equipos, determinen la manera más eficiente de mover un objeto en una situación particular. El juego consiste en:



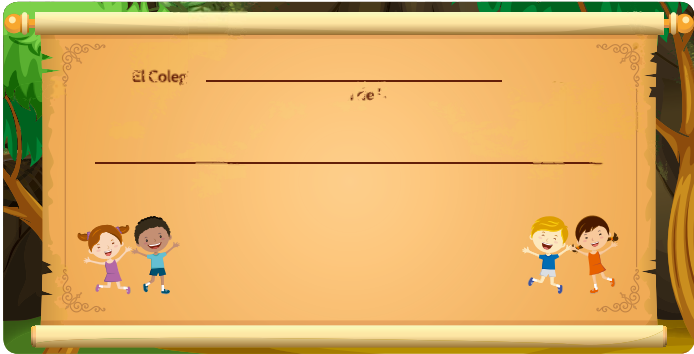

Título: ¡Reto en la cueva!

Cada equipo ingresará a la cueva, el resto consiste en salir de ella.

Nota: Esta actividad corresponde a un recurso de plantilla, en el cual la única manera de avanzar a la siguiente etapa es seleccionando la respuesta correcta. De ser posible, el reto debe incluir un cronómetro que marque el tiempo de desarrollo del mismo, de tal manera que al finalizarlo, cada equipo identifique cuánto le tomó llevarlo a cabo, en aras de reconocer el equipo al que menos tiempo le tomó resolver la prueba acertadamente.

Recurso interactivo de plantilla

Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>NIVEL 1. Para desbloquear el paso al siguiente nivel, deben mover entre todos una gran roca que se encuentra en un lugar plano. ¿Cómo lo harían? a. Empujando la roca b. Halando la roca c. Alzando la roca</p> <p>NIVEL 2. Ahora muevan esta carreta ¿Cómo lo harían? a. Pateando la carreta b. Halando la carreta c. Empujando la carreta</p> <p>NIVEL 3. Para finalizar, deben quitar todos los objetos que impiden que la puerta de salida se abra. ¿Cómo lo harían? Nota: Se deben presentar objetos pequeños que se puedan alzar. a. Halando los objetos b. Empujando los objetos c. Alzando los objetos</p>	
Resumen 	<p>Resumen</p>	<ul style="list-style-type: none"> El profesor resalta la labor hecha por los estudiantes en la fase de socialización y les presenta su reconocimiento por haber logrado el reto; además, aprovecha para destacar allí los conocimientos clave de este LO. <p>El reconocimiento otorgado a los estudiantes es una mención de honor que incluye lo siguiente:</p> 	<p>Recurso interactivo de plantilla</p> <p>Material del estudiante</p>
Tarea 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> A través de una tarea, el profesor promueve en el grupo la profundización en este tema y el reconocimiento de otras formas de mover objetos, distintas al contacto directo. Dicho quehacer consiste en: <p>Título: Otras formas de mover objetos. Se presenta una imagen de un automóvil varado, acompañado de la instrucción:</p> <ul style="list-style-type: none"> Consulta una forma de mover este automóvil, distinta a las que aprendiste. 	<p>Video con tomas de estudio</p> <p>Recurso HTML</p> <p>Material del estudiante</p>