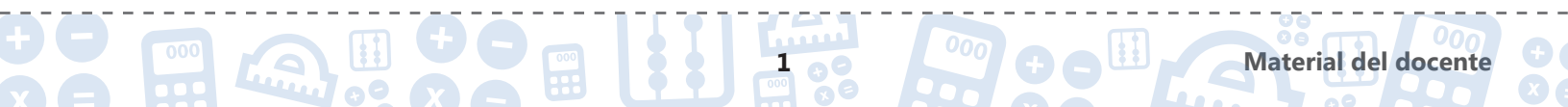









Materia Matemáticas	Grado 1	Unidad de aprendizaje Reconociendo el entorno, empecemos por comparar
Título del objeto de aprendizaje Reconocimiento de la magnitud tiempo.		
Objetivos de aprendizaje	<p>El estudiante identifica la magnitud tiempo en la comparación de la duración de sucesos.</p> <p>El estudiante desarrolla una ubicación en el tiempo identificando el mes, día y hora.</p> <p>El estudiante realiza procesos de medición del tiempo en horas haciendo uso del reloj.</p>	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica los meses del año. 2. Identifica los días de la semana. 3. Identifica cuántas horas tiene un día. 4. Reconoce el reloj como instrumento que le permite medir el tiempo transcurrido en horas. 5. Lee el reloj identificando cuantas horas indica. 6. Compara sucesos respecto al tiempo de duración. 	
Flujo de aprendizaje	<p>Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Identifiquemos los meses y los días del año Actividad 2: Cuántas horas tiene un día. Actividad 3: Cuántas horas duro un evento. • Desarrollo – Socialización: Actividad 4. • Resumen • Tarea 	
Guía de valoración	<p>Se espera que el estudiante se ubique en el tiempo y describa cuánto tiempo dura un suceso en horas, a partir de un material que ellos mismos construyen.</p>	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El docente debe presentar una situación cotidiana en la que se utiliza una fecha, de esta forma, podrá evaluar la noción que tengan los estudiantes sobre el manejo de un calendario y de su funcionamiento. <p>El docente encuentra una animación en la que se muestran niños hablando, uno de ellos comenta que su familia va a organizar una fiesta porque su hermano mayor se gradúa de quinto grado, el niño comenta que la fiesta se realizará en noviembre pero que no recuerda el día, el docente podrá utilizar la animación para que los estudiantes se pregunten sobre alguna fecha y como poder determinar qué tanto falta para esa fecha.</p> <p>En el material del estudiante se le pide a los estudiantes que de acuerdo a la animación respondan ¿cómo se puede ayudar a Natalia y a Roberto para saber cuánto falta para la fiesta?</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra los objetivos de la clase. 	Animación Material del estudiante Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>Actividad 1 Identifiquemos los meses y los días del año. Skill 1 y 2</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente encuentra un recurso que le permite mostrar un calendario y los meses que contiene el año y los días de la semana, además de mostrar cómo se utiliza el calendario. <p>El recurso interactivo se asemejara a una infografía de un calendario en el que se visualizan los meses del año y los días de la semana, en el recurso se explica cómo se utiliza el calendario para buscar una fecha determinada. El docente podrá resaltar algunas fechas para ubicarlas en el recurso con los estudiantes.</p> <p>En el material del estudiante se muestra un calendario en el que los estudiantes deben señalar algunas fechas determinadas, después debe escribir cuáles meses tienen 28, 30 y 31 días.</p> <p>Actividad 2 Cuántas horas tiene un día. Skill 3, 4 y 5</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece un reloj junto a un paisaje en el que se puede visualizar el cielo (con el sol o la luna según corresponda), el docente le podrá mostrar a los estudiantes que la hora está relacionada con la posición que ocupa en el cielo (desde nuestro punto de vista), en este punto el docente les puede mostrar a los estudiantes el significado de las palabras a. m y p. m y como las utilizamos para leer la hora en el reloj, en el recurso se explica cómo usar los relojes de manecillas. <p>El docente utiliza un recurso interactivo en el que está un reloj, al seleccionar una hora y seleccionar a. m o p. m se verá el cambio en el cielo que se percibe al lado del reloj.</p>	Recurso interactivo Material del estudiante Recurso interactivo recurso especial Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<p>En el material del estudiante se encuentran algunas frases que él estudiante debe completar, finalmente debe dibujar en algunos relojes la manecilla para indicar determinada hora.</p>	
		<p>Actividad 3 Cuántas horas dura un evento. Skill 4 y 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • EL docente utiliza un recurso interactivo de un reloj al que se le puede mover la manecilla que indica la hora, se muestra que el reloj es un instrumento que nos permite medir el tiempo transcurrido, entonces en el recurso se muestran algunos eventos y el docente debe indicar cuánto tiempo ha transcurrido desplazando la manecilla del reloj. En el material del estudiante se muestran los eventos y los relojes, los estudiantes deben dibujar la manecilla que indica la hora en el punto inicial y final para determinar cuánto tiempo transcurrió y después compara los eventos entre sí para determinar cuáles fueron más largos o cortos. 	<p>Recurso interactivo recurso especial</p> <p>Material del estudiante</p>
	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 4 (Todos los Skill)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se reúnen en grupos y en el material del estudiante deben elaborar el horario de clases correspondientes de su salón, para ello deben poner la hora de inicio de la clase y la hora final de la misma, así finalmente los estudiantes deberán escribir cuántas horas de clase a la semana tienen de determinadas materias. <p>En el recurso interactivo, el docente encontrará un ejemplo del horario y de la actividad que se plantea, sin embargo también encontrará un recurso igual en el que él pueda escribir los datos y las materias para que pueda participar con los estudiantes en la actividad; de esta forma, podrá realizar la actividad en grupo y recalcar cómo se pueden comparar distintos sucesos por el tiempo de duración.</p> <p>De igual forma los estudiantes en los mismos grupos encontrarán un calendario en el material del estudiante y en él deben ubicar algunas fechas (fecha inicio de clases, día del deporte, etc), se busca que los estudiantes ubiquen el mes y día en el calendario.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
Resumen 	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> • Aparece un calendario y un reloj, de esta forma el docente puede indicar con el calendario una fecha determinada y así permitir que los estudiantes identifiquen los meses del año y los días de la semana. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Resumen 	Resumen	<p>Con el reloj, el docente resalta cuántas horas tiene un día y cómo se utiliza el reloj para saber cuánto tiempo ha transcurrido.</p> <p>Finalmente aparece un reloj y un evento al lado (debemos dormir 8 horas, la hora de almuerzo es de 12 m a 1 p. m, los adultos trabajan 8 horas diarias, etc.) se muestra cómo se calcula el tiempo y cómo se utiliza el reloj para ello.</p>	
Tarea 	Tarea	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes deben construir un calendario con materiales sencillos (se debe mostrar el ejemplo de un calendario de barra que permite modificar las fechas). <p>Los estudiantes deberán construir un reloj de Sol e indicar cómo funciona.</p> <p>Con ayuda del reloj y el calendario los estudiantes deben señalar algunas fechas relevantes en el calendario y construir un horario de lo que hacen en un domingo normalmente en su casa.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>