

Materia Matemáticas	Grado 1	Unidad de aprendizaje Jugando con secuencias y patrones
Título del objeto de aprendizaje Determinación de la cantidad faltante en secuencias aditivas.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: Jugando con secuencias y patrones. Objeto de aprendizaje: Organización de secuencias de figuras y números. Recurso: Resumen. Unidad de aprendizaje: Jugando con secuencias y patrones. Objeto de aprendizaje: Construcción de secuencias de tipo aditivo. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante determina el valor faltante en una secuencia con patrón de formación de tipo aditivo. El estudiante identifica el valor desconocido en secuencias con patrones de tipo aditivo.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Determina el número siguiente en una secuencia aditiva. 2. Descubre el patrón numérico que determina una secuencia aditiva. 3. Determina el número que falta en una secuencia aditiva. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Descubrir el patrón numérico que determina una secuencia aditiva. Actividad 2: Determinar el número que falta o el número siguiente en una secuencia aditiva. • Desarrollo – Socialización: Actividad 3. • Resumen • Tarea 	
Guía de valoración	Se espera que el estudiante reconozca y determine el término faltante en secuencias aditivas incompletas de uno y dos patrones.	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Los estudiantes tendrán en el material del estudiante se encontraran las 4 secuencias numéricas, los estudiantes deben determinar los patrones de las secuencias y escribir las operaciones necesarias para hacerlas.</p> <p>Las secuencias de cada animal se mostraran en el contexto de cada animal concursante (pingüino –pescados; oso panda – bambúes; pantera – liebres; tigre siberiano-ciervos).</p> <hr/> <p>Actividad 2 Determinar el número que falta o el número siguiente en una secuencia aditiva. Skill 1 y 3</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les muestra a los estudiantes la siguiente fase del concurso, el objetivo es que los estudiantes tengan la posibilidad de ejercitar y desarrollar la competencia de determinar el número siguiente en una secuencia aditiva. <p>El docente encuentra un recurso interactivo ambientado en el mismo concurso de la introducción, se presentan dos secuencias a cada animal concursante (una de un patrón y otra de dos patrones) y deberá decir cuál es el siguiente número en una secuencia y cuál es el número que falta en la otra secuencia (4 secuencias serán las mismas de la actividad 1 y las otras secuencias serán de un solo patrón).</p> <p>En el material del estudiante se encontraran las 8 secuencias para que los estudiantes escriban el número siguiente y completen las otras secuencias, el docente tiene la posibilidad de elegir en que momento puede solucionar los ejercicios en el recurso interactivo, puede permitir que los estudiantes solucionen primero los ejercicios en el material del estudiante o hacerlo de forma simultánea.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 3 (Skills 1, 2 y 3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes encuentran en el material del estudiante distintas secuencias aditivas con dos patrones, incompletas y los patrones de cada una de las secuencias, se organizan en grupos y se completan las secuencias, el objetivo es que se formen cuatro grupos en el salón de clases, cada grupo representa a uno de los animales del concurso, así al finalizar la actividad, el docente utiliza un recurso interactivo que le permite al docente ir marcando qué animal tiene más aciertos al completar las secuencias, el recurso tiene la posibilidad de que el docente escriba también la secuencia completa. Al finalizar, el docente podrá marcar cuál o cuáles fueron los animales ganadores y se verá en el recurso interactivo una imagen de ellos con colores y unos tiquetes de avión para el caribe colombiano. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>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"> En el resumen el docente muestra a los estudiantes cómo se puede determinar el término faltante en una secuencia aditiva <ol style="list-style-type: none"> Determinar si la secuencia es de aumento o disminución. Determinar cuál es el patrón o patrones de la secuencia. Agregar el patrón al número anterior al número que desconocemos. <p>El docente presenta un ejemplo de una secuencia aditiva con un patrón y una secuencia aditiva con dos patrones (en el recurso interactivo aparecen las secuencias y las operaciones sin completar, para que el docente permita que los estudiantes completen las mismas secuencias en el material del estudiante, así el docente podrá mostrar su solución después).</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> En el material del estudiante se encuentran secuencias aditivas incompletas de uno y dos patrones, se le pide a los estudiantes que determinen el patrón o patrones de las secuencias y las completen. <p>El docente puede mostrar en el recurso interactivo las secuencias incompletas, sin embargo el recurso tiene la posibilidad de que el docente escriba y complete las secuencias si desea retroalimentar la tarea con los estudiantes.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>