





Materia Ciencias naturales	Grado 1	Unidad de aprendizaje ¿Cómo transformamos el planeta?
Título del objeto de aprendizaje ¿Qué herramientas utilizan las personas en su trabajo?		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: ¿Cómo transformamos el planeta? Objeto de aprendizaje: Explicar la utilidad de algunas herramientas manuales. Recurso: Actividades 1 y 2. Unidad de aprendizaje: ¿Cómo transformamos el planeta? Objeto de aprendizaje: Representar las actividades que desarrollan las personas en el entorno local. Recurso: Actividades 1 y 2.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante estará en capacidad de: Asociar algunas herramientas con el oficio en el cual se utilizan.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establece relaciones entre el tipo de herramienta, su utilidad y el oficio en el que se emplea. 2. Reconoce que el uso de una herramienta demanda de un conocimiento previo. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: ¡No es tan fácil! • Objetivos: Se proyectan los objetivos planteados en este LO y se redactan nuevos, si el profesor lo desea. • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Un oficio – Una herramienta. ¿Cómo lo hago? • Desarrollo – Socialización: Actividad 2: ¡Juega lotería! • Resumen: ¡Para saber mi labor, adivina adivinador! • Tarea: ¿A qué se dedican? 	



**Guía de
valoración**

En un primer nivel de complejidad los estudiantes consignan la información presentada en una tabla.

En un segundo nivel de complejidad los estudiantes asocian correctamente el oficio del invitado con la herramienta que utiliza.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> A manera de introducción, el profesor presenta una animación, la cual consiste en: Título: ¡No es tan fácil! Héctor es un niño que juega a ser electricista, pero dado que no posee el conocimiento necesario para ello, mientras experimenta comete diferentes errores, algunos de los cuales le generan daño. La animación finaliza con la expresión ¡Ser electricista no es fácil! El profesor muestra los objetivos de la clase. 	Video animado Material del estudiante Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	<ul style="list-style-type: none"> Se presentan las explicaciones propias de este tema, mediante un juego planteado por el profesor, a través del cual los estudiantes establecen relaciones entre el tipo de herramienta, su utilidad y el oficio en el que esta se emplea, además reconocen que el uso de una herramienta demanda de un conocimiento previo. El juego consiste en: Actividad 1 Recurso de plantilla – Juego para seleccionar la herramienta necesaria en ciertos oficios (S/K 1 y 2) <ul style="list-style-type: none"> Título: Un oficio – Una herramienta Inicialmente, se presenta un texto en el que se aclara que cada oficio requiere de ciertas herramientas específicas que ayudan a tener éxito en el desarrollo de la misma, además se comenta que el uso de las herramientas requiere de un conocimiento previo. Instrucción: Selecciona la herramienta requerida en este oficio. Se muestra un escenario típico del oficio a representar, además un personaje con el atuendo característico de dicha ocupación y diferentes herramientas para seleccionar la adecuada (o arrastrar al escenario); si se hace correctamente, surge un texto con un mensaje en el que se describe la utilidad de la herramienta, además se hace mención de que gracias a que se hizo una elección correcta, el personaje tuvo éxito en su oficio y disfrutó de un beneficio; por ejemplo si el oficio es ‘Pescador’, al seleccionar la red de pesca se especifica que su utilidad es capturar los peces y que gracias a la elección correcta, el beneficio obtenido fue ‘pescaste muchos peces’. Algunos oficios a incluir aquí son: <ul style="list-style-type: none"> - Pescador - Zapatero - Bombero - Agricultor 	Recurso interactivo de plantilla Material del estudiante

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> Posterior al juego, y como una forma de llevar a la clase a reconocer que el uso de una herramienta demanda de un conocimiento previo, el profesor junto con los estudiantes resuelven la siguiente pregunta: <p>Título: ¿Cómo lo hago?</p> <p>Instrucción: Justo ahora ¿Podrías reparar un computador? Explica.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Habilitar el espacio para escribir.</div>	
	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 2 Recurso de plantilla – Lotería de oficios y herramientas (S/K 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Instrucción: El profesor organiza un juego de lotería de oficios. Para tal fin, inicialmente asigna un tablero a cada estudiante y les explica el juego (esto aplica únicamente si al tiempo se utiliza el material impreso). En caso de ser así, el juego consiste en que el profesor selecciona de manera aleatoria uno de los oficios que se presentan en el recurso y con ayuda de los estudiantes eligen la herramienta requerida en dicha ocupación (arman la pareja). <p>Una vez esto, el profesor solicita a los estudiantes que verifiquen si en su tablero se encuentra el oficio mencionado y lo marquen allí (preferiblemente colocando una ficha de lego, piedra pequeña o papel sobre dicho espacio). El juego finaliza al llenar uno de los tableros.</p> <p>En caso de que el profesor utilice solamente el recurso interactivo, la actividad consiste en armar parejas de oficio-herramienta.</p> <p>Para darle variación al recurso y evitar que siempre gane el mismo cartón de lotería, el profesor puede direccionar el juego.</p> <p>Se recomienda incluir en esta lotería, al menos tres tableros de seis fichas cada uno. Los oficios que se sugieren incluir aquí son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peluquero - Carnicero - Costurera - Secretaria - Pintor - Empleada doméstica - Cantante - Albañil 	<p>Recurso interactivo de plantilla</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"> A manera de resumen de este tema, el profesor presenta a la clase una serie de adivinanzas, cuyo propósito es que los estudiantes reconozcan ciertos oficios en función de las herramientas que se usan en cada uno de ellos. <p>Título: ¿Qué herramientas utilizan las personas en su trabajo?</p> <p>Instrucción: ¡Para saber mi labor, adivina adivinador!</p> <p>Si quieres saber quién soy, sólo pon mucha atención.</p> <p>Se presentan adivinanzas que deben mencionar la (s) herramienta (s) que se usan en ciertas ocupaciones, las cuales permiten inferir el oficio respectivo. Algunas de estas pueden ser:</p> <p>Ruedo y ruedo por el mundo Y diariamente me muevo Me desplazo en un camión En un taxi o en campero. -Conductor-</p> <p>Tic toc hace mi cámara Al captar algún momento Y algunos de mis retratos Te dejarán sin aliento. -Fotógrafo-</p> <p>Ollas, verduras y especias, Utilizo en mis recetas Y un toquecito especial Te harán perder la cabeza. -Cocinero-</p> <p>A diario con mucho amor Limpio y cuido tus uñitas Con la lima y mucha crema Hago que queden bonitas. -Manicurista-</p> <p>Yo socorro a quien se encuentre En peligro o emergencia Con mi flotador en mano En caso de que se ofrezca. -Salva vidas-</p>	<p>Recurso interactivo de plantilla</p> <p>Material del estudiante</p>
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> Una manera de hacer el cierre post clase de este LO, es mediante una actividad en la cual los estudiantes invitan a un familiar o conocido, a ir a la escuela y presentar frente a la clase el oficio que desempeña. <p>Los invitados deben llevar herramientas características de su ocupación, o presentar su oficio mediante fotografías que pueden ser expuestas a manera de feria.</p>	<p>Recurso HTML</p> <p>Material del estudiante</p>

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

Tarea



Tarea

Entre tanto, los estudiantes hacen preguntas a los invitados, con la orientación del profesor, algunas de ellas pueden ser:

- ¿Cómo aprendiste tu oficio?
- ¿Hace cuánto tiempo practicas tu oficio?

Posterior a esto, los estudiantes diligencian la siguiente tabla:

Instrucción: Teniendo en cuenta los oficios que desempeñan los invitados a tu clase, completa la tabla.

