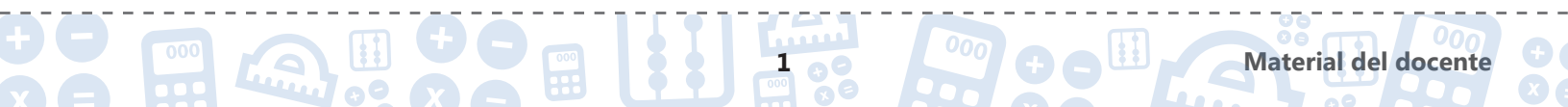


Materia Matemáticas	Grado 1	Unidad de aprendizaje Hacia la comprensión del número, empecemos a contar
Título del objeto de aprendizaje Identificación de la adición en situaciones de cambio y combinación.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: Hacia la comprensión del número, empecemos a contar. Objeto de aprendizaje: Reconocimiento del significado del número desde el conteo. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	El estudiante resuelve problemas aditivos de cambio y combinación. El estudiante reconoce la adición como una operación que describe procesos de cambio. El estudiante reconoce la adición como operación que describe procesos de combinación.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante reconoce situaciones de cambio aumentando como problemas aditivos. 2. El estudiante resuelve problemas de cambio aumentando a través de conteo desde el inicio. 3. El estudiante resuelve problemas de cambio aumentando a través de conteo a partir del primer sumando. 4. El estudiante interpreta la solución en el contexto del problema. 5. El estudiante reconoce situaciones aditivas de combinación con total desconocido como problemas aditivos. 6. El estudiante resuelve problemas de combinación con total desconocido a través de conteo desde el inicio. 7. El estudiante resuelve problemas de combinación con total desconocido a través de conteo a partir del primer sumando. 8. El estudiante interpreta la solución en el contexto del problema. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Video que muestra como una cantidad está cambiando. • Objetivos 	







Flujo de aprendizaje



- **Desarrollo – Explicación:**
Actividad 1: Reconocer situaciones que reflejan aumento en las cantidades.
Actividad 2: Utilizar el conteo para calcular la transformación de las cantidades.
Actividad 3: Aprender a hacer el conteo del aumento de las cantidades desde el primer sumando.
Actividad 4: Resolver problemas de aumento en las cantidades por conteo desde el primer sumando.
Actividad 5: Los estudiantes resuelven problemas de tipo aditivo de cambio y combinación.
- **Desarrollo – Socialización:**
Actividad 6: Resolver problemas aditivos por cambio y por combinación empleando el conteo desde el primer sumando.
- Resumen
- Tarea

Guía de valoración

Cada estudiante recibe una tabla con preguntas y con los espacios para responder, debe indicar qué elementos hay en su casa y después se pide que realice algunas combinaciones de elementos.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Introducción  	Introducción	<ul style="list-style-type: none"> El profesor muestra video en el que se resalta la idea de que una cantidad está cambiando. <p>El profesor debe enfocar el video en el sentido de que hay una “transformación” en la cantidad de objetos que tienen los niños. Video mago da cosas a niños que ven como la cantidad se ve transformada.</p> <ul style="list-style-type: none"> El profesor muestra los objetivos de la clase. 	Animación Objetivos de la clase
Desarrollo 	El docente presenta el tema	Actividad 1 <ul style="list-style-type: none"> El profesor presenta 3 situaciones de cambio en la que aumente la cantidad de elementos de un grupo. <p>Debe enfatizar que es una situación en la cantidad inicial ya no es la misma, para ello debe utilizar palabras que sean sinónimos de adición, pues la cantidad inicial ya no es la misma se le agrego,... y ahora es otra cantidad.</p> <p>El profesor pregunta qué pasó con la cantidad de objetos, (aumentó, disminuyó, quedó igual) e interactúa arrastrando la respuesta correcta. Se empezará a utilizar una flecha hacia arriba que indica que hubo un aumento en la cantidad (se seguirá utilizando en todo el LO).</p> <p>Cómic se muestra como algunos grupos se transforman, utilizando tres etapas.</p> <p>Pregunta que pasó modalidad de arrastre. Respuestas incluyen flecha.</p>	Recurso interactivo
		Actividad 2 <ul style="list-style-type: none"> El profesor explica a los estudiantes como se puede utilizar el <i>conteo para determinar que tanto cambio la cantidad inicial</i> que ha sucedido en una situación, el profesor puede arrastrar los payasos hacia el carro. <p>Aparece un carro de payasos en el que hay un grupo y después aumenta, se utiliza el conteo para saber el cambio en la cantidad. Modalidad de arrastre.</p> <p>El carro se mueve en otro punto se detiene y el profesor puede arrastrar nuevamente payasos.</p> <p>El carro llega a su destino y el profesor pregunta ¿cuántos payasos hay en el carro?</p> <p>Existe la opción de ir bajando los payasos del carro y que se numeren, así el profesor puede enfatizar que por medio de conteo podemos determinar que tanto se transformó una situación por medio del conteo.</p>	Animación

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Desarrollo</p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p>Actividad 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar el cambio realizando el conteo desde el primer sumando y no desde el inicio, se repite la animación pero en el conteo final se realiza el conteo desde el primer sumando, el profesor debe resaltar la transformación en las cantidades. <p>3 cuadros arriba para agregar los payasos, 3 cuadros abajo para escribir los números en el primer cuadro y 3° cuadro.</p> <p>Podrá escribir en recuadros el valor del primer sumando y en otro recuadro aparecen los payasos que se agregaron para finalmente escribir el número total de payasos producto de la adición.</p> <p>Actividad 4</p> <ul style="list-style-type: none"> El profesor presenta ejercicios en clase para que los estudiantes resuelvan problemas aditivos a través del conteo a partir del primer sumando, en primer lugar el profesor da tiempo para que los estudiantes solucionen los problemas individualmente, cuándo los estudiantes hayan solucionado los problemas el profesor podrá tener la oportunidad de completar las respuestas en pantalla para verificar las respuestas que los estudiantes dieron a los problemas. <p>Se enfatiza la posibilidad de poner 3 recuadros sobre otros 3 para que los estudiantes puedan reforzar el lenguaje matemático con la ilustración y en los 3 pasos generen la noción previa de dos sumandos y un resultado.</p> <p>Recurso que permita completar los espacios en blanco.</p> <p>Actividad 5</p> <ul style="list-style-type: none"> El profesor muestra ejemplos en los que cambian las cantidades de objetos y situaciones en las que se combinan grupos. Ayuda a los estudiantes a ver la coherencia de las respuestas de acuerdo al problema, enfatizando si las cantidades que se agregan son del mismo tipo o no. 	<p>Cómic</p> <p>HTML y recurso impreso</p> <p>HTML</p>
	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 6</p> <p>Problemas aditivos de cambio y combinación, recurso que permita completar los espacios en blanco.</p> <ul style="list-style-type: none"> El profesor pide a los estudiantes que conformen grupos de trabajo y que solucionen los problemas respondiendo a las preguntas que se indican. El objetivo es que los estudiantes puedan solucionar problemas utilizando el conteo desde el primer sumando, también los estudiantes deben ver la coherencia entre el problema y su respuesta (profesor plantea problemas de adición de cambio o de combinación para ver la coherencia entre respuesta y problema). 	<p>HTML y recurso impreso</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Resumen 	Resumen	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor recuerda con un ejemplo a los estudiantes que para determinar el número de elementos de un grupo en un problema de adición se debe hacer conteo desde el valor del primer sumando. • El profesor resalta que la respuesta debe ser acorde con el problema que se plantea (muestra un problema de cambio y uno de combinación) y muestra como la respuesta se relaciona con el problema que se plantea. 	HTML y recurso impreso
Tarea 	Tarea	<ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante recibe una tabla con preguntas y con los espacios para responder, debe indicar que elementos hay en su casa y después se pide que realice algunas sumas y problemas aditivos (estas serán de cambio y combinación y se enfatizará en realizar la suma desde el primer sumando). <p>Tabla de datos en blanco para ser llenada por los estudiantes.</p>	HTML y recurso impreso