| **Plan de clase** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de docente:** | **Escuela:** | **CCT:** | **Entidad:** | **Fecha:** |
|  |  |  |  |  |
| **Asignatura:** | **Nivel:** | **Grado:** | **Bloque:** | **No. de plan:** |
| Pensamiento matemático | Primaria | Primero |  |  |
| **Tema:** | | | | |
| **Figuras y cuerpos geométricos** | | | | |
| **Aprendizajes esperados:** | | | | |
| Construye configuraciones utilizando figuras geométricas. | | | | |
| **Objetivo educativo que se cubre del plan de estudios:** | | | | |
| **Este recurso permitirá que el alumno:**   * Identificar figuras geométricas. * Identificar las caras planas de cuerpos geométricos. | | | | |

| **Lo utilizo para** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Apoyar las competencias | Actividades a realizar | | | Materiales y recursos de apoyo | | Evidencias de aprendizaje |
| Didácticos | Tecnológicos |
| **Competencia de la asignatura**:  Pensamiento matemático  Resolver problemas de manera autónoma. | Inicio | 1. El docente presenta a los alumnos lo que es una figura geométrica. 2. En una computadora, abrir el programa Paint para dibujar y explicar qué son los lados y las formas. 3. El docente utiliza las líneas y las herramientas de color en Paint para resaltar los lados planos de figuras como los triángulos. 4. Preguntar a los alumnos el nombre de las figuras geométricas. 5. Preguntar a los alumnos si conocen otras figuras para dibujarlas en Paint. | | N/a | Computadora.  Proyector.  Programa Paint. | Participación en clase. |
| Desarrollo | 1. Abrir el juego Tangram en Geogebra. 2. Preguntar a los alumnos si reconocen las figuras del tangram, pedir que las nombren y que cuenten el número de lados que tienen. 3. Mostrar como se giran y mueven las figuras en la computadora. 4. Preguntar al grupo cuáles son los lados y señalarlos. 5. Organizar grupos con el mismo número de integrantes. 6. Cada grupo deberá elegir una forma para construirlas con las piezas del tangram. 7. Pasar a cada equipo a la computadora para que construyan la forma con las piezas del tangram. | | N/a | Computadora.  Proyector.  Juego en línea: [Tangram en Geogebra,](https://www.geogebra.org/m/QFc9jN6P) | Construcción de forma con las piezas de tangram. |
| Cierre | 1. Pedir a los alumnos que dibujen, de forma libre, una figura que puedan construir con piezas de Tangram, alentarlos a ser creativos. 2. Preguntar a los alumnos que figuras pudieron realizar. 3. Preguntas ¿Qué otras formas pueden crear? ¿Es posible formar una figura geométrica con dos o más piezas? | | Papel.  Lápices, colores, crayolas. | N/a | Dibujo de una forma creada a partir de figuras geométricas. |
| **Competencia para la vida:**  Competencias para el aprendizaje permanente |  | El alumno identifica las figuras que requiere para hacer una forma.  El alumno aprende a mover las figuras para colocarlas y obtener un conjunto de formas.  El alumno utiliza lo aprendido para crear una figura original y diferente. | | Papel.  Lápices, colores, crayolas. | N/a | Dibujo de una forma creada a partir de figuras geométricas. |
|
|
| **Para el uso de TIC:**  Construyen nueva información y conocimiento al adaptar, aplicar, diseñar, crear y representar información |  | El alumno comprende cómo manejar el programa para utilizar las figuras geométricas y crear una forma.  El alumno diseña estrategias en conjunto para alcanzar el objetivo. | | N/a | Computadora.  Proyector.  Juego en línea: [Tangram en Geogebra,](https://www.geogebra.org/m/QFc9jN6P) | Construcción de forma con las piezas de tangram. |
|
|

| Notas para el docente | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * Apoyar a los alumnos al momento de pasar a utilizar el recurso. * Indicar que las figuras de muestra no tienen los colores exactos de las piezas de tangram, para que los alumnos se guíen en el tamaño de las piezas y posición de las piezas. | | | | | | |

| **Recursos digitales para el aprendizaje** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | | Tipo de recurso | |
| Tangram en Geogebra | | Recurso interactivo | |
| Nivel | Asignatura | Grado | Bloque |
| Primaria | Pensamiento matemático | 1 | 1 |
| Descripción | Juego de tangram virtual en Geogebra, cuenta con 7 figuras geométricas que pueden moverse y girarse de forma libre. | | |
| Aprendizaje esperado | Construye configuraciones utilizando figuras geométricas. | | |
| Recomendación | Guiarse en las formas de muestra que se visualizan en el recurso para que los alumnos intenten construirla. | | |
| URL | <https://www.geogebra.org/m/QFc9jN6P> | | |
| Imagen miniatura |  | | |
| Requisitos técnicos | Computadora con conexión a internet. | | |
| Palabras clave | Matemáticas, figuras geométricas, tangram. | | |