| **Plan de clase** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de docente:** | **Escuela:** | **CCT:** | **Entidad:** | **Fecha:** |
|  |  |  |  |  |
| **Asignatura:** | **Nivel:** | **Grado:** | **Bloque:** | **No. de plan:** |
| Matemáticas | Primaria | Primero | 1 | 1 |
| **Tema:** | | | | |
| **Las sumas** | | | | |
| **Aprendizajes esperados:** | | | | |
| * Utiliza la sucesión oral y escrita de números, por lo menos hasta el 100, al resolver problemas. * Modela y resuelve problemas aditivos con distinto significado y resultados menores que 100, utilizando los signos +, −, =. | | | | |
| **Objetivo educativo que se cubre del plan de estudios:** | | | | |
| **Este recurso permitirá que el alumno:**   * Desarrollar procedimientos de cálculo mental de adiciones y sustracciones de dígitos. * Resolución de problemas correspondientes a los significados de juntar, agregar o quitar. | | | | |

| **Lo utilizo para** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Apoyar las competencias | Actividades a realizar | | | Materiales y recursos de apoyo | | Evidencias de aprendizaje |
| Didácticos | Tecnológicos |
| **Competencia de la asignatura**: Matemáticas:  Resolver problemas de manera autónoma, | Inicio | 1. Comenzar preguntando a los alumnos sobre su experiencia realizando compras  * ¿Qué tipos de monedas y billetes conocen? * ¿Para qué actividades requieren usar dinero?  1. Repartir monedas y billetes didácticos. 2. Explicar a los alumnos las cantidades que se obtienen al sumar monedas, empezar con monedas de $1 para obtener $5 y $10. 3. Realizar un ejercicio en el que los alumnos sumen el valor total de un conjunto de monedas, por ejemplo:  * $2 + $10 + $5 = | | Monedas y billetes didácticos. | n/a | * Participación en clase. * Resultado de sumas usando el material. |
| Desarrollo | 1. Se presenta el recurso Suma monedas y explicar a los alumnos las instrucciones del juego. 2. El programa usa como referencia los euros, por lo que se recomienda explicar que cada país utiliza monedas distintas. 3. Empezar con la dificultad inicial, los alumnos deberán resolver las sumas que aparecen en pantalla y emplear las monedas como referencia. 4. Se explica que diez monedas equivalen a un billete, lo que permite seleccionar decenas en algunos niveles. 5. Solicitar que levanten la mano al terminar para que se seleccione el nivel intermedio. | | Navegador de internet.  Computadora.  Lápiz y papel. | Juego en línea “Suma monedas”. | * Pantalla de nivel terminado con todos los reactivos resueltos. |
| Cierre | 1. Se entrega una hoja de trabajo que los alumnos deberán resolver. Ésta contendrá problemas de adición y sustracción, pero representadas con monedas y billetes, por ejemplo:  * Si tengo $12 y mi mamá me da $13, ¿cuánto dinero tengo en total? * ¿Cuánto dinero tendré si me compró un lápiz que cuesta $8?  1. Al terminar se solicita que describan el procedimiento que emplearon para resolver las sumas (usando los dedos de las manos, calculando mentalmente o haciendo la operación en papel). | | Hoja de trabajo: completar las sumas. |  | * Hoja de ejercicios resueltos. |
| **Competencia para la vida:**  Competencias para el aprendizaje permanente |  | 1. Preguntas a los alumnos en que situaciones de la vida diaria se usa la suma y las restas 2. Se les pide a los alumnos identificar actividades en las que ellos o sus familiares sumen y resten cantidades utilizando dinero. | | n/a | n/a |  |
| **Para el uso de TIC:**  Acceden y  saben cómo  recordar  información |  | 1. Buscar en internet imágenes e información sobre diferentes monedas en otros países. | | n/a | n/a | n/a |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Notas para el docente | | | | | | |
| * Observar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=Qur1C-E8UA0> para conocer la importancia de considerar las diferentes formas en que los alumnos aprenden y planea la resolución de problemas. El objetivo es no limitar a los alumnos a utilizar un método y guiarlos a descubrir sus estrategias de aprendizaje. * Emplear recursos y referencias contextualizadas, para que el alumno relacione de manera funcional la suma y resta de cantidades. * Es posible mostrar diferentes monedas de otros países para que el alumno comprenda por qué en el recurso se usan monedas diferentes a los pesos mexicanos. | | | | | | |

| **Recursos digitales para el aprendizaje** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | | Tipo de recurso | |
| Suma monedas | | Juego en línea | |
| Nivel | Asignatura | Grado | Bloque |
| Primaria | Matemáticas | 1 | 1 |
| Descripción | Juego de matemáticas donde el objetivo es responder al resultado de una suma, pero representada con monedas y billetes. Cuenta con tres niveles de dificultad, cada uno con seis retos a resolver. | | |
| Aprendizaje esperado | Modela y resuelve problemas aditivos con distinto significado y resultados menores que 100, utilizando los signos +, −, = | | |
| Recomendación | * El juego toma como base el uso de euros como moneda, por lo que es necesario explicar que existen diferentes tipos de monedas, y su valor está representado por el dígito que se marca en ellos. * Si los alumnos resuelven el primer nivel sin dificultad, avanzar a los siguientes. | | |
| URL | <https://vedoque.com/html5/matematicas/sumamonedas/> | | |
| Imagen miniatura |  | | |
| Requisitos técnicos | Computadora o dispositivo móvil con conexión a internet. | | |
| Palabras clave | Matemáticas, dinero, suma. | | |