|  |
| --- |
| **PLAN DE CLASE** |
| Escuela: UNETE Entidad: N/A |
| Nombre del Docente: COMUNIDAD UNETE |
| Nivel: Primaria Grado: 1º Asignatura: Matemáticas |
| Tema: Sumas Bloque: 1 |
| Aprendizaje esperado: | Aplicar los principios básicos de la suma de un dígito.  |
| Apoya la (s) competencia (s) de la asignatura: | Razonamiento aritmético (suma) |
| Actividades a realizar en el aula |
| Inicio: | El objetivo de la clase es evaluar la capacidad de los estudiantes para comprender el concepto de suma y resolver sumas de un dígito. Esta actividad se debe realizar después de dar el tema de la suma en la clase. Se abre el recurso, de preferencia con anterioridad a la entrada de los alumnos. Se les pide se sienten en el orden que el maestro decida. Recurso: <http://www.vedoque.com/juegos/suma-monedas.swf>  |
| Durante: | Se explica que lo que tienen en pantalla es un juego de sumas y deben tener al menos 20 aciertos en cada nivel. Cada vez que resuelvan una suma, deben anotarla en el cuaderno de matemáticas con su resultado. Cuando obtengan 20 aciertos, deben levantar la mano para que el maestro permita que cambien al nivel 2 y 3 respectivamente. Los alumnos deben terminar con 60 sumas correctas en sus cuadernos.  |
| Final: | Se pide a los alumnos que al final escriban qué es sumar. Después, deben escribir cómo iban sumando en el juego, a fin de potenciar capacidades metacognitivas.  |
| Recursos tecnológicos: | <http://www.vedoque.com/juegos/suma-monedas.swf>  |
| Otros Materiales: | Cuaderno, Computadoras, Audífonos (opcional) o Bocinas |
| Observaciones: | Se debe tener cuidado con la disciplina en el aula. Se debe pasar por el salón en repetidas ocasiones, a fin de evitar que los alumnos utilicen las computadoras para actividades ajenas a la clase. Se pueden establecer tiempos límite para trabajar con las definiciones, de esta manera los alumnos se deben de apurar y no se distraerán con otras páginas y recursos digitales.  |