|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE** | | |
| Escuela: UNETE Entidad: N/A | | |
| Nombre del Docente: COMUNIDAD UNETE | | |
| Nivel: Preescolar Grado: 2º Asignatura: Exploración y conocimiento del mundo | | |
| Tema: Elementos de la naturaleza  Bloque: 1 | | |
| Aprendizaje esperado: | | Comprende la importancia del agua en la vida cotidiana.  Identifica las actividades de la vida diaria en las que se utiliza el agua. |
| Apoya la (s) competencia (s) de la asignatura: | | Español |
| Actividades a realizar en el aula | | |
| Inicio: | El docente realiza preguntas generadoras:  ¿Cuándo usas el agua en casa?  ¿De dónde viene el agua que usas en tu casa?  ¿Qué harías si no tuvieras tanta agua en casa? | |
| Durante: | Los alumnos levantan la mano para ir respondiendo a las preguntas y actividades del recurso: Elementos de la naturaleza, el agua.  El docente da una explicación del contenido enfatizando en la importancia del agua y el ahorro de la misma.  Recurso:  <http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/1_ibcmass_u05/index.html> | |
| Final: | Se plantea el siguiente problema:  Superhéroes de la naturaleza  Existe un problema en el mundo porque la gente no ahorra agua y la gasta demasiado.  Imaginemos que somos superhéroes, y que nuestra tarea es ayudar a todos a ahorrar y salvar el agua de nuestro planeta.  ¿Qué podemos hacer en nuestras casas para resolver este problema? ¿Qué le podemos decir a nuestros amigos y a nuestra familia?  Los alumnos proponen 3 formas de ahorrar agua, utilizando el recurso Elementos de la naturaleza, el agua.  Se les deja la tarea de preguntarle a su familia ¿cómo ahorran agua en su casa? Y ¿Cómo creen que estas formas de ahorro ayudarían al mundo? | |
| Recursos tecnológicos: | <http://nea.educastur.princast.es/repositorio/RECURSO_ZIP/1_ibcmass_u05/index.html> | |
| 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, de esta manera los alumnos se deben de apurar y no se distraerán con otras páginas y recursos digitales.  Los alumnos de preescolar desarrollan habilidades de psicomotricidad fina al utilizar el ratón (mouse), pero por los mismo podrían tardarse un poco más en realizar las tareas. | |