| **Plan de clase** |
| --- |
| **Nombre de docente:** | **Escuela:** | **CCT:** | **Entidad:** | **Fecha:** |
|  |  |  |  |  |
| **Asignatura:** | **Nivel:** | **Grado:** | **Bloque:** | **No. de plan:** |
| Conocimiento del Medio | Primaria/ Prescolar | Primero/ Tercero | 1 | 1 |
| **Tema:** |
| **Partes del cuerpo y sus nombres** |
| **Aprendizajes esperados:** |
| Reconoce las distintas partes del cuerpo, y practica hábitos de higiene y alimentación para cuidar su salud. |
| **Objetivo educativo que se cubre del plan de estudios:** |
| **Este recurso permitirá que el alumno:*** Identifica algunas partes del cuerpo humano y funciones asociadas con el movimiento, la nutrición y la relación con el entorno, así como las necesidades nutrimentales básicas.
 |

| **Lo utilizo para** |
| --- |
| Apoyar las competencias | Actividades a realizar | Materiales y recursos de apoyo | Evidencias de aprendizaje |
| Didácticos | Tecnológicos |
| **Competencia de la asignatura**: Conocimiento del MedioAprecio de sí mismo, de la naturaleza y de la sociedad: | Inicio | 1. Se muestra en un proyecto o una lámina, la ilustración del cuerpo humano.
2. Comenzar la explicación de las distintas zonas del cuerpo humano.
3. Solicitar a los alumnos que se pongan de pie.
4. Realizar preguntas a los alumno sobre cuál parte del cuerpo es la que realiza una acción, por ejemplo:
* ¿Qué partes del cuerpo nos permiten caminar?
* ¿Dónde tenemos las orejas?
* ¿En qué partes tenemos dedos?
 | n/a | n/a | Participación del grupo.Identificación y empleo de sus partes del cuerpo mencionadas. |
| Desarrollo | 1. Reproducir el video con la canción “Rockalingua: Las partes del cuerpo'' en el sitio Arbol ACB.
2. Guiar a los alumnos con la letra de la canción señalando las partes que se mencionan.
3. Al terminar, proyectar el juego de rompecabezas “
4. CUERPO HUMANO” para resolverlo en grupo.
5. Guiar a la resolución del rompecabezas, realizando preguntas para identificar las partes del cuerpo que se pueden identificar en cada pieza.
 | Navegador de internet.Computadora o dispositivo móvil.Proyector. | Video: Rockalingua: Las partes del cuerpoJuego en línea “CUERPO HUMANO” en Puzzle factory | Participación en grupo.Pantalla de logro al terminar el juego. |
| Cierre | 1. Preguntar a los alumnos qué otras actividades pueden realizar con diferentes partes de su cuerpo.
2. Solicitar un dibujo de acciones que realice para cuidar su cuerpo, como bañarse, cubrirse del frío o no exponerse al sol por tiempo prolongado.
 | Lápiz y papel | n/a | Dibujo del cuidado del cuerpo. |
| **Competencia para la vida:**Competencias para el aprendizaje permanente |  | Mostrar a los alumnos las diferentes partes del cuerpo y relacionarla con el cuidado de la salud.* Cómo protegerse de lesiones.
* La higiene personal.
* Los efectos de una mala alimentación.
 | n/a | n/a | n/a |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Para el uso de TIC:**Acceden y saben cómo recordar información |  | Mostrar diferentes recursos audiovisuales para conocer las partes del cuerpo. Como ilustraciones, videos o juegos para identificar el nombre de las partes del cuerpo. | n/a | n/a | n/a |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Notas para el docente |
| * El recurso permite explicar los aspectos generales del cuerpo humano.
* Es posible aumentar el número de piezas para mayor dificultad.
 |

| **Recursos digitales para el aprendizaje** |
| --- |
| Nombre | Tipo de recurso |
| Puzzle factory: Cuerpo humano | Rompecabezas en línea |
| Nivel | Asignatura | Grado | Bloque |
| Preescolar | Primero | 1 | 1 |
| Descripción | Rompecabezas de una figura del cuerpo humano donde se identifican las principales partes del cuerpo. |
| Aprendizaje esperado | Identificar el nombre y ubicación de las principales partes del cuerpo. |
| Recomendación | Apoyar a los alumnos a ubicar las piezas blancas de fondo. |
| URL | <https://puzzlefactory.pl/es/rompecabezas/jugar/para-los-ninos/179825-cuerpo-humano>  |
| Imagen miniatura |  |
| Requisitos técnicos | Se requiere de conexión a internet para poder acceder al juego. El recurso está disponible para computadoras o dispositivos móviles. |
| Palabras clave | Ciencias, cuerpo humano, anatomía. |