|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE** | | |
| Escuela: UNETE Entidad: N/A | | |
| Nombre del Docente: COMUNIDAD UNETE | | |
| Nivel: Primaria Grado: 4º Asignatura: Historia | | |
| Tema: La Nueva España  Bloque: N/A | | |
| Aprendizaje esperado: | | Aprenderá acerca de La Nueva España en el siglo XVII |
| Apoya la (s) competencia (s) de la asignatura: | | Tecnología, Español (Vocabulario y adjetivos) |
| Actividades a realizar en el aula | | |
| Inicio: | Se pregunta a los estudiantes ¿qué saben de la Nueva España? S utiliza la técncia didáctica de la imaginería para pedir a los alumnos que imaginen lo siguiente: ¿cómo creen que se vestía la gente? ¿Creen que hablaban igual? ¿Cómo se divertían? Pedir que escriban en 5 renglones en su cuaderno de historia todo lo que imaginaron: edificios, vestimenta, colores, personas, etc. | |
| Durante: | Después, se pide que abran el recurso “Peluconas”. Deben jugar el juego y recorrer todas sus modalidades. Se recomienda tener abierto el recurso desde antes de la clase (consultar con Responsable de Aula de Medios, RAM)  El juego se puede utilizar de manera individual, por parejas y por equipos, dependiendo de la disponibilidad del aula. Recordemos que el trabajo en grupo propicia la colaboración y el compartir de ideas.  Recurso:  <http://comunidadunete.net/repositorio/juegos/peluconas/Peluconas_Junio06_v2.html> | |
| Final: | Se pide a los alumnos que realicen una reflexión/comparación de lo que creían acerca de la vida cotidianaen la Nueva España y lo que aprendieron en el recurso, y finalicen respondiendo la siguiente pregunta: ¿Qué ha cambiado en la cultura? ¿Cómo creen que se viva en 100 años? Reutilice la técnica de imaginería. | |
| Recursos tecnológicos: | <http://comunidadunete.net/repositorio/juegos/peluconas/Peluconas_Junio06_v2.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 con las definiciones, de esta manera los alumnos se deben de apurar y no se distraerán con otras páginas y recursos digitales.  Para poder utilizar este recurso es necesario instalar el Unity Web Player. | |