| **Plan de clase** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de docente:** | **Escuela:** | **CCT:** | **Entidad:** | **Fecha:** |
|  |  |  |  |  |
| **Asignatura:** | **Nivel:** | **Grado:** | **Bloque:** | **No. de plan:** |
| Matemáticas | Primaria | Primero | N/a |  |
| **Tema:** | | | | |
| **Las figuras geométricas** | | | | |
| **Aprendizajes esperados:** | | | | |
| * Observa, nombra, compara objetos y figuras geométricas; describe sus atributos con su propio lenguaje y adopta paulatinamente un lenguaje convencional (caras planas y curvas, lados rectos y curvos, lados cortos y largos); nombra las figuras * Describe semejanzas y diferencias que observa al comparar objetos de su entorno, así como figuras geométricas entre sí | | | | |
| **Objetivo educativo que se cubre del plan de estudios:** | | | | |
| **Este recurso permitirá que el alumno:**   * Identificar los nombres y las propiedades de algunos objetos bidimensionales comunes; por ejemplo, un cuadrado. * Construye y describe figuras y cuerpos geométricos. | | | | |

| **Lo utilizo para** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Apoyar las competencias | Actividades a realizar | | | Materiales y recursos de apoyo | | Evidencias de aprendizaje |
| Didácticos | Tecnológicos |
| **Competencia de la asignatura:**  Matemáticas: Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características | Inicio | * Comenzar con preguntas generadoras: ¿conocen el nombre de las figuras?, ¿qué figuras conocen? * Se dibujan en el pizarrón las figuras geométricas, se pide a los alumnos que con sus manos hagan el movimiento como si ellos las estuvieran dibujando. * Se dirá el nombre de las figuras separando las sílabas, por ejemplo cua-dra-do, trián-gu-lo. * Preguntar a los alumnos ¿qué objetos conocen con forma de círculo?, ¿tienen algún juguete en forma de cuadrado? | | n/a | n/a | Participación en clase. |
| Desarrollo | 1. Se procede a abrir el recurso en la computadora. 2. El docente repasa el nombre de las figuras geométricas antes de comenzar a utilizar el recurso. 3. Explicar las instrucciones del recurso y seguir las indicaciones. 4. Al terminar el nivel, se visualiza una sección para explorar objetos con forma de figura geométrica la cual deben explorar con detenimiento. 5. El docente debe preguntar si reconocen los objetos que aparecen en la pantalla y si hay alguno similar en el aula.. | | Navegador de internet.  Computadora.  Proyector. | Juego en línea: Aprendamos las formas | Pantalla de actividad finalizada. |
| Cierre | 1. Se solicita a los alumnos que dibujen las figuras geométricas, usando una hoja por cada una. 2. Deben añadir cinco ejemplos de objetos con la misma forma que encuentren en su hogar. 3. Cuando terminen, el docente les solicitará que levanten sus dibujos al mencionar su nombre. 4. El docente procede a dictar el nombre de las figuras y observar la participación de los alumnos- | | Lápiz y papel. | n/a | Dibujo de formas y figuras. |
| **Competencia para la vida:**  Competencias para el aprendizaje permanente. |  | 1. Mostrar a los alumnos la manera en que pueden utilizar las figuras geométricas para realizar dibujos de manera más precisa. 2. Dibujar un objeto que contenga más de una figura, con el fin de mostrar distintas maneras de combinarlas. 3. Se pregunta a los alumnos si conocen alguna otra figura y en donde la han visto. | | n/a | n/a | n/a |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **Para el uso de TIC:**  Investigación y manejo de información. |  | 1. Se solicita al alumno que siga las indicaciones que dicta el recurso. 2. Con los ejemplos arrojados en el recurso, pensar en otros objetos con las formas de figuras geométricas. 3. Buscar otros recursos, como videos, sobre las formas geométricas. | | Navegador de internet. | n/a | n/a |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Notas para el docente | | | | | | |
| * Mantener especial atención a la disciplina en el aula, revisando que los alumnos trabajen con el recurso y no usen la computadora en otra cosa. * Organizar a los alumnos de forma que todos puedan realizar la actividad completa en una completa, ya sea formando grupos o de forma individual. * Apoyar a los alumnos con el uso de la tecnología * Mostrar imágenes de objetos con formas de figuras geométricas para facilitar la relación de conocimientos. * Los estudiantes pueden tener diferentes canales de aprendizaje por lo que los juegos estimulan el aprendizaje tanto visual como auditivo. Podemos emplear técnicas como bailes y movimientos corporales para estimular a los alumnos que aprendan de manera cinestésica. Como referencia puede observar el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=lCOyxb12Zs8> | | | | | | |

| **Recursos digitales para el aprendizaje** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre | | Tipo de recurso | |
| Aprendamos las formas | | Juego en línea | |
| Nivel | Asignatura | Grado | Bloque |
| Matemáticas | Preescolar | Primero | N/a |
| Descripción | Es un juego educativo de la plataforma Árbol ABC en el que se debe identificar la forma geométrica que solicitan los personajes. Es un recurso enfocado para nivel preescolar y que cuenta con instrucciones en audio. | | |
| Aprendizaje esperado | Identificar los nombres y las propiedades de las figuras geométricas. | | |
| Recomendación | Si los alumnos están aprendiendo a utilizar una computadora, es un recurso que permite su manejo de forma sencilla, además de ser claro en las instrucciones.  Se puede recomendar a los padres de familia, ya que es posible acceder al juego desde un dispositivo móvil. | | |
| URL | <https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/aprendamos-las-formas> | | |
| Imagen miniatura |  | | |
| Requisitos técnicos | Computadora o dispositivo móvil con navegador e internet. | | |
| Palabras clave | Preescolar, figuras geométricas, pensamiento matemático. | | |