|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE** | | |
| Escuela: UNETE Entidad: N/A | | |
| Nombre del Docente: COMUNIDAD UNETE | | |
| Nivel: Primaria Grado: 3º Asignatura: Matemáticas | | |
| Tema: Unidades, decenas y centenas  Bloque: 3 | | |
| Aprendizaje esperado: | | Resuelve problemas aditivos con diferentes significados, modificando el lugar de la incógnita y con números de hasta dos cifras. |
| Apoya la (s) competencia (s) de la asignatura: | | N/A |
| Actividades a realizar en el aula | | |
| Inicio: | Una vez enseñado el valor posicional en el aula, o en manera de introducción al tema, presentar recurso al grupo. Contiene 2 apartados: Comprender y practicar. El objetivo es que los estudiantes pasen por ambos apartados de manera que comprendan la relación posicional de 1 en 1, 10 en 10, 100 en 100. Se puede trabajar de manera individual o en parejas o equipos, dependiendo de la disponibilidad de computadoras en el aula de medios.  Recurso: <http://www.comunidadunete.net/index.php/component/k2/item/383-unidades-decenas-y-centenas> | |
| Durante: | Se explica que lo que tienen en pantalla es un juego de valor posicional y deben tener al menos 10 aciertos en cada nivel. Cada vez que resuelvan un ejercicio, deben anotarlo en el cuaderno de matemáticas con su resultado. Cuando obtengan 10 aciertos, deben pasar a la parte de practicar y obtener otros 10 aciertos, con sus respectivas anotaciones en el cuaderno. | |
| Final: | Se pide a los alumnos que al finalrespondan a la siguiente pregunta: ¿Qué cambia cuando sumamos de 1 en 1?¿Y de 10 en 10? ¿Y de 100 en 100?. Después, deben escribir cómo iban resolviendo los problemas a través del recurso, y si les pareció fácil o difícil. | |
| Recursos tecnológicos: | <http://www.comunidadunete.net/index.php/component/k2/item/383-unidades-decenas-y-centenas> | |
| 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.  Cuidar que los alumnos no hagan clic al apartado de “Volver al índice de aplicaciones”, les costará trabajo encontrar el recurso y se perderá tiempo valioso de clase y de trabajo. | |