

SECUENCIA DIDÁCTICA 1

Institución _____

Fecha _____

Nivel educativo _____

Primaria baja

Secuencia _____

1

Nombre del docente _____

Asignatura	Eje temático	Campo de formación
Matemáticas. Español. Educación Física.	Número, Álgebra y Variación. (Adición y sustracción)	Pensamiento Matemático.

Situación didáctica

Juego: "Medimos y sumamos nuestro cuerpo"

Propósito general

Que los alumnos resuelvan por equipos, las medidas de su cuerpo y posteriormente realizar una adición y sustracción de los números recolectados a través de una suma para comprobar la medida total de sus extremidades corporales.

Propósito específico

Los alumnos, de manera colaborativa, identificarán la medida de cada parte de su cuerpo utilizando el tapete didáctico "Calcukid" y posteriormente harán una sustracción de las medidas realizadas para poder realizar una sumatoria y así comunicar la medida general de las partes de su cuerpo.

Competencias que se favorecen

Competencias para la vida

Comunicación, colaboración y creatividad.

Competencias disciplinares o de asignatura

Resolver problemas matemáticos de manera colaborativa y comunicar la información matemática.

Aprendizajes esperados

1. Resuelve problemas de suma, resta o multiplicación con números naturales usando el algoritmo convencional.
2. Calcula operaciones de números de una o dos cifras.

Materiales o recursos

- Un “Calcukid” por cada pareja.
- Bocina para la música.
- Gises de colores.
- Cuaderno de matemáticas y lapicera.



Fases

Actividades

Inicio

Se da la bienvenida a los alumnos y todos colocan sus materiales a un costado del patio. Explicar a los alumnos el objetivo y el aprendizaje esperado.

- Posteriormente, a través del **Juego 1: “Pares y Nones”**, en el que los niños cantan caminado y aplaudiendo en el patio “a pares y nones, vamos a jugar, el que quede solo, ese perderá”, el maestro deberá decir un número par o non para que los niños se reúnan y así al final organizarlos en equipos de dos integrantes y asignar a cada equipo un tapete didáctico “Calcukid” y un dado.

Una vez que cada equipo cuente con su “Calcukid” se le asignará un

nombre a cada integrante del equipo; el nombre asignado deberá estar basado en un contenido que ya dominen. Preguntar al grupo: ¿Cultura mesoamericana que vivió en el centro de México? Una vez que los alumnos den la respuesta se decide quién representará al "Azteca"; después se hace la otra pregunta: ¿Cultura mesoamericana que vivió en el sur de México y fueron grades astrónomos?, y de manera grupal se asigna el nombre "Maya" al otro compañero.

Desarrollo

Cada equipo con su "Calcukid" **Juego 2: "Adivinando números en mi cuerpo"**. El maestro explica: frente al tapete se coloca el Azteca y detrás el "Maya", el cual al iniciar la música que pone el maestro, con su dedo índice dibujará en la espalda de su compañero dos números, seguido de esto el "Azteca" debe brincar a pisar dichos números gritando la cantidad. Una vez que resuelve, los alumnos deben chocar palmas y hacen el cambio, para repetirla tres veces cada uno. Se recomienda solicitarles a los alumnos que se coevalúen entre ellos checando que las cantidades que adivinan sean las correctas.

- ✓ **Juego 3: "Nos cambiamos bailando"**. El "Azteca" se queda en el tapete pisando el número 90 y el "Maya" se coloca afuera. Cuando el maestro pone la música este último tiene que empezar a bailar entre los tapetes y cuando pare la música, deberá correr al tapete de otro compañero y quedarse ahí. Se repite lo mismo, pero ahora le toca al "Azteca".
- ✓ **Juego 4: "Midiendo mi cuerpo"**. Los alumnos corren por sus gises y el maestro explica: el "Maya" a un costado de "Calcukid" se acuesta en el piso abriendo sus brazos y pies, posteriormente el "Azteca" deberá marcar la silueta de su cuerpo con un color de gis, una vez marcada la silueta se cambian y se repite el mismo proceso. Al iniciar la música el "Azteca" deberá medir las partes del cuerpo del "Maya" directamente en la recta numérica de "Calcukid" (brazos, piernas, cabeza, pies, manos y tronco) anotando las cantidades en la silueta de gis que está en el piso y viceversa. Se recomienda que una vez que se hayan medido

y anotado las cantidades en cada parte de la figura de su cuerpo, deberán anotar el nombre de cada parte y en la parte superior su nombre cuidando bien la ortografía, y dibujarle cara, ojos, orejas, así como vestirlo utilizando los diferentes colores de gises, poniendo música regional de fondo.

Cierre

Los alumnos corren para traer sus colores y cuaderno, en el que deberán anotar las medidas tomadas a cada parte de su cuerpo y hacer una sumatoria general para saber cuántos centímetros mide su cuerpo en total. El maestro pedirá a cada equipo que cotejen entre ellos que la sumatoria realizada esté correcta, posteriormente en el salón de clases, deberá cotejar de manera personal que la operación esté bien realizada.

- ✓ Limpiar y recoger, por equipos, el tapete didáctico “Calcukid” y entregarlo al maestro.
- ✓ Se sientan todos en media luna y se les pregunta ¿Qué aprendieron en esta sesión? ¿Qué fue lo que más les gustó? y ¿Qué proponen para hacer que la actividad sea más divertida?
- ✓ Regresar al salón de clases para hacer la revisión de las sumas elaboradas.

Evaluación

Se realiza dentro del aula revisando todos los datos numéricos recopilados en los juegos de cada uno de los alumnos o equipos.

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo para establecer el nivel de desempeño durante la sesión.

Adaptaciones curriculares

Preescolar

En este nivel no se haría sumatoria, sólo se colocarían los números correspondientes en cada parte del cuerpo según la medida, y los alumnos por equipos deberán identificar números mayores y menores, clasificar los mayores a 10 o menores, etc.

Primaria baja

Ok.

Primaria alta

Se solicita que multipliquen por segmentos corporales; por ejemplo: la medida del brazo derecho se multiplica con la de la pierna izquierda, etc.

Primero de Secundaria

Se pide a los estudiantes que multipliquen por segmentos corporales; por ejemplo: la medida del brazo derecho se multiplica con la de la pierna izquierda. Y posteriormente, por equipos de 10, elaboran gráficas en las que se comparen las medidas entre ellos.