|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nivel** | **Primaria.** | **Modalidad** | **Educación Especial.** |
| **Grado** |  | **Fase** | **06** |
| **Campo de formación** | **Pensamiento Matemático.** |
| **Título** | Jugando a aprender la hora. |
| **Descripción de la clase**  | Para esta actividad los materiales que se utilizarán son: cartulina o cartón que tenga en casa, hojas en blanco o de su libreta, tijeras, resistol y el archivo en PDF “Jugando a aprender la hora” si cuenta con impresora puede imprimir el archivo, en caso de no poder imprimir, pueden copiar la actividad en la libreta o en hojas en blanco. En esta actividad el estudiante jugará domino de horas e identificará la hora que marcan el reloj analógico y digital.1. Explique al estudiante que el día de hoy realizarán un juego de dominó, por lo que requiere que se impriman las fichas del archivo en PDF “Jugando a aprender la hora”, las cuales se deberán pegar sobre una cartulina o cartón, después de recortarlas (NO CORTAR la línea delgada de en medio). Cuando haya terminado, puede guardar las fichas de dominó en un sobre pequeño, o una bolsa de plástico.
2. En este juego de dominó, en lugar de puntos como en el juego de dominó tradicional, su hijo (a) debe hacer coincidir la hora leída en forma analógica con la hora digital. Cada ficha incluye una hora en números y un dibujo de un reloj analógico con una hora marcada distinta.

Estas son las reglas de dominó tradicionales:1. Colocar las fichas boca abajo sobre la mesa y revolver
2. Cada jugador toma 6-10 fichas de dominó; para un juego con más de 3 jugadores, cada jugador debe tomar 6 fichas de dominó.
3. Los dominós restantes se dejan sobre la mesa (estos son los dominós "durmientes"). No dejes que los otros jugadores vean tus fichas.
4. El jugador más joven empieza (o se puede ir en orden que hayan elegido).
5. El primer jugador coloca una de sus fichas de dominó (lado visible hacia arriba) en la mesa.
6. El segundo jugador coloca un dominó que coincida con uno de los lados de lo que ya está allí. Si un jugador no puede hacerlo, el jugador toma una ficha de dominó de las que habían quedado y se salta ese turno.
7. La cadena de fichas de dominó jugadas se desarrolla de forma aleatoria, y puede parecerse mucho a una serpiente.
8. Continúan por turnos los jugadores poniendo fichas de dominó en la mesa (o tomando una de las que habían quedado) hasta que alguien gana.
9. El ganador es la primera persona que logra deshacerse de todas sus fichas de dominó. Pero si nadie puede lograrlo, entonces la persona con la menor cantidad de fichas de dominó es el ganador.
 |
| **Actividades para entregar** | El estudiante deberá saber interpretar la hora marcada en el reloj para ganar el juego. Con esto el estudiante asocia las horas representadas en forma analógica con la lectura de tipo digital. El estudiante deberá ser capaz de identificar y decir la hora. (analógica y digital).  |
| **Referencias de apoyo** |  |