

Apellidos del profesor: Papadopoulus	Nombre: Panagiotis
Título: Avanzando Paso a Paso en la Suma	Duración: 45 minutos
Asignatura: MATEMÁTICAS	
Objetivos: Ayudar a los estudiantes a comprender la suma aplicando los principios del pensamiento computacional	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 6 a 8 años	
Situaciones de Aprendizaje: Trabajo individual y en grupo	Tipo de Actividad:
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Línea numérica (dibujada en la pizarra o impresa para cada estudiante) - Pizarra y rotuladores 	Recursos:
Desarrollo del Aprendizaje	
Definición del Problema: Introducción: Explicar brevemente que el pensamiento computacional nos ayuda a descomponer problemas y resolverlos paso a paso. Decir a los estudiantes: " <i>¡Hoy usaremos el pensamiento computacional para sumar números avanzando en una línea numérica!</i> "	
Evaluación Previa (opcional)	
1. Descomposición Escribir un problema simple de suma en la pizarra, como $4 + 2$. Descomponer el problema: <ul style="list-style-type: none"> • Comenzar en el 4 en la línea numérica. • Avanzar 2 pasos para sumar 2. • ¿Dónde terminas? (Respuesta: 6) Discusión: Explicar que dividir el problema en pasos pequeños ayuda a resolverlo más fácilmente.	
2. Reconocimiento de patrones. Mostrar algunos ejemplos más en la línea numérica: <ul style="list-style-type: none"> • $3 + 2$: Comenzar en el 3, avanzar 2 pasos → llegar al 5. 	

- $5 + 3$: Comenzar en el 5, avanzar 3 pasos \rightarrow llegar al 8.
Patrón: Preguntar a los estudiantes: "*¿Qué sucede cada vez que sumamos 2 o 3? ¿Qué notan sobre avanzar?*"
Discusión: Reconocer el patrón de "avanzar" ayuda a que el proceso de suma sea más rápido y predecible.

3. Abstracción:

Explicar abstracción: "*En la suma, nos enfocamos en los números importantes y dejamos de lado los detalles pequeños.*"

Usar la línea numérica para demostrar que las partes importantes del problema son el número inicial (por ejemplo, 4) y cuántos pasos avanzar (por ejemplo, 2).

Pedir a los estudiantes que se concentren solo en los números y no se preocupen por detalles adicionales, como cuántas veces mueven la mano para señalar el siguiente número.

4. Diseño de algoritmos:

Introducir un algoritmo para sumar números en la línea numérica:

1. Comenzar en el primer número.
2. Avanzar el número de pasos correspondiente al segundo número.
3. El número donde se termina es la respuesta.

Evaluación:

Observar a los estudiantes mientras usan la línea numérica para resolver problemas de suma.

Revisar sus respuestas para asegurarse de que sigan los pasos y comprendan el proceso de suma.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:

Al final de la lección, los estudiantes:

- Comprenderán la suma al avanzar en una línea numérica.
- Aplicarán los cuatro principios del pensamiento computacional: descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos.

Notas: