	<b>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</b>			Colocar el logo del área o asignatura
	<b>PLANEACIÓN SEMANAL 2019</b>			
<b>Área:</b>	<b>Cognitiva</b>	<b>Asignatura:</b>	Matemáticas -linformática	
<b>Periodo:</b>	1	<b>Grado:</b>	Transición	
<b>Fecha inicio:</b>	22 de enero	<b>Fecha final:</b>	29 de marzo	
<b>Docente:</b>	Marcela Velásquez	<b>Intensidad Horaria semanal:</b>	4	




**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Cómo influye en el niño y la niña reconocer las características, nociones y conceptos de los objetos que hay en el contexto?

**COMPETENCIAS:**

- La formulación, tratamiento y resolución de problemas.
- La modelación.
- La comunicación.
- El razonamiento.
- La formulación, comparación y ejercitación de procedimientos.

**ESTANDARES BÁSICOS:**


- Representa gráficamente colecciones de objetos además de nombrarlos — describirlos, contarlas, y compararlas.
- Reconoce y utiliza correctamente las nociones antes y después, día y noche asociados a las actividades cotidianas partiendo de conceptos como los colores, figuras y números.

Semana Fecha	Asignatura	Referente temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1 ENERO 23	Informática  Cognitiva	Conducta de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconocer el valor de la puntualidad.</li> <li>-saludo</li> <li>-juego libre</li> <li>-música</li> <li>-baile</li> <li>-cantos</li> <li>-estimulo manualidad lápiz</li> <li>-colorear ficha de la puntualidad</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>-cuadernos.</li> <li>- marcador gráfico.</li> <li>- lápices</li> <li>- colores</li> <li>- borrador</li> <li>-sacapuntas</li> <li>-block iris</li> <li>- tijeras</li> <li>- colbón</li> <li>-palos de paleta.</li> <li>-Cartulina</li> <li>-Lana</li> <li>-fotocopias</li> </ul>		
2 ENERO 28 – 30	Cognitiva  Informática	Conducta de entrada	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dinámica de conocimiento (la pelota preguntona) La dinámica consiste en lanzar la pelota a un compañero y debe decir su nombre, donde estudiaba el año anterior y con quien vive.</li> <li>-incentivar a los estudiantes a utilizar las palabras mágicas.</li> <li>-socialización de las palabras (conversatorio)</li> <li>-observar video (cuento palabras mágicas niños) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0S0oAuYtvMM">https://www.youtube.com/watch?v=0S0oAuYtvMM</a></li> <li>-colorear la ficha.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar recorrido por las dependencias del colegio.</li> <li>-Identificar con los estudiantes en especial los niños y niñas nuevos los diferentes espacios y que actividades se realizan en cada uno de ellos.</li> <li>-Juego libre.</li> <li>-Colorear ficha mi colegio.</li> </ul> 		Decorar con aserrín el camino al colegio.	

<p>3 FEBRER O 04 – 06</p>	<p><b>Cognitiva</b></p>         <p><b>Informática</b></p>	<p>Figuras geométricas (el círculo)</p>  <p>Figuras geométricas (el círculo)</p>  <p>El computador</p>	<p>-Calcar la figura en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) de círculos.</li></ul> <p>-colorear tanto el círculo grande como los pequeños.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Recortar círculos de diferentes tamaños y colores en hojas de block iris.</li><li>- Crear diferentes figuras a partir de círculos implementando la técnica del plegado.</li></ul> <p>Conocer la historia del computador a través de observación de video.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY">https://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY</a></p>	<p>- Dibuja cinco objetos que tengan forma de círculo.</p>     <p>-Realizar un collage con las diferentes figuras elaboradas en clase.</p>  <p>Representar con dibujo en el cuaderno # 2</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica figuras geométricas en el contexto a través de actividades de observación.</li></ul>
<p>4 FEBRER O 11 – 13</p>	<p><b>Cognitiva</b></p>         <p><b>Informática</b></p>	<p>Figuras geométricas (el triángulo)</p>  <p>Figuras geométricas (el cuadrado)</p>  <p>El computador</p>	<p>Calcar la figura en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) de triángulos.</li></ul> <p>-colorear tanto el triángulo grande como los pequeños.</p> <p>Calcar la figura en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) de cuadrados.</li></ul> <p>-colorear tanto el cuadrado grande como los pequeños.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Realizar conversatorio con los estudiantes acerca de la definición que tienen acerca de ¿Qué es el computador?</li></ul> <p>-Consignar en el cuaderno # 2 el siguiente concepto:</p> <p>El computador</p> <p>Es una máquina electrónica que permite procesar <b>y</b> acumular datos para convertirlos en información útil.</p>	<p>-Realizar ratón en forma de triángulo implementando palitos de paleta.</p>         <p>Realizar dibujo de un computador.</p>	

			(proyectar en el televisor imagen de un computador a través del pc en imágenes de google, para que los estudiantes lo dibujen)			
<b>5 FEBRER O 18 - 20</b>	<b>Cognitiva</b>	Figuras geométricas (rectángulo, óvalo, rombo)	Calcar la figura en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2 y transcribir al lado de cada una el nombre correspondiente de la figura. - Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) de rectángulo, óvalo, rombo y así continuando la serie. - colorear tanto las figuras grandes como las pequeñas.			
	<b>Informática</b>	Colores primarios	Reconocer los colores primarios y descubrir por experimentación los secundarios. Trazar tres círculos entrelazados en el cuaderno #2 y colorear cada uno con los colores primarios, observar donde se unen la combinación que deja como resultado.			
		El computador	Afianzar el concepto del computador, observando el siguiente video  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTzo&amp;pbjreload=10">https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTzo&amp;pbjreload=10</a>		Pega una lámina de un computador antiguo y otro moderno	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los colores primarios a través de la experimentación con diferentes materiales.</li> </ul>
<b>6 FEBRER O 25 - 27</b>	<b>Cognitiva</b>	Los números	-Reconocer el número uno, pegar la ficha en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2 - Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número. -Reconocer el número dos, pegar la ficha en el cuaderno #2, colorear el número y completar con el lápiz los trazos			<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza con diferentes materiales los números del 1 al 10.</li> </ul>



	<b>Informática</b>	El computador	<p>-Reconocer el MONITOR o PANTALLA, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición con el fin de ir Adquiriendo habilidad en el manejo del cuaderno y la escritura.</p> <p>El monitor Permite visualizar la información que se ingresa al computador y de igual forma la que se obtiene.</p> <p>-colorear ficha.</p> 			
<b>7 MARZO 04 – 06</b>	Cognitiva  Informática	Los números	<p>-Reconocer el número tres, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2</p> <p>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>-Reconocer el número cuatro, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2</p> <p>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>-Reconocer la CPU, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición La CPU Es el cerebro del computador, almacena datos y ejecuta los programas.</p> <p>-Calcar dibujo de la cpu después de la consignación para que los estudiantes</p>		Realizar página 16 del libro B (módulo de matemáticas)	Realizar página 17 del libro B (módulo de matemáticas)
<b>8 MARZO 11 – 13</b>	Cognitiva  Informática	Los números  <b>Evaluación final del periodo</b>  El computador	<p>-Reconocer el número cinco, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2</p> <p>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>-Realizar la evaluación final del periodo</p> <p>-orientar cada una de las preguntas a los estudiantes</p> <p>-ejecutar las respuestas en forma correcta atendiendo las indicaciones dadas.</p> <p>-Reconocer el MOUSE, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición.</p>			

			<p>EL MOUSE Permite el movimiento por la pantalla y seleccionar -Representar con un dibujo el mouse, hacerlo de muestra en el tablero.</p>			
<p><b>9</b> <b>MARZO</b> <b>18 – 20</b></p>	Cognitiva	<p>Los números</p> <p>El computador</p>	<p>Reconocer el número seis, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2 - Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>Reconocer el número siete, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2 - Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>-Reconocer el TECLADO, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición. EL TECLADO Contiene letras, números y otras especiales para digitar y dar órdenes al computador.</p>		<p>Realizar página 18 del libro B (módulo de matemáticas)</p>	
<p><b>10</b> <b>MARZO</b> <b>25- 27</b></p>		<p>Los números</p> <p>El computador</p>	<p>Reconocer el número ocho, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2 - Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>Reconocer el número nueve, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2 - Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</p> <p>-Reconocer los PARLANTES, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición. LOS PARLANTES Sirven para escuchar música o cualquier otro sonido que produce el computador. -Calcar en una hoja completa del cuaderno y los estudiantes colorean</p>		<p>Realizar página 19 del libro B (módulo de matemáticas)</p>	

**OBSERVACIONES:**

