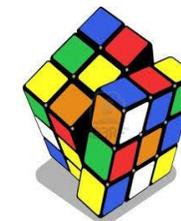




# Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO

## PLANEACIÓN SEMANAL 2019



<b>Dimensión:</b>	<b>Cognitiva</b>	<b>Asignatura:</b>	Matemáticas- Informática
<b>Periodo:</b>	2	<b>Grado:</b>	Jardín
<b>Fecha inicio:</b>	<b>Julio 8</b>	<b>Fecha final:</b>	<b>Septiembre 6</b>
<b>Docente:</b>	Adriana Trespalacios Arias	<b>Intensidad Horaria semanal:</b>	5

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:** ¿Por qué es importante reconocer las propiedades y características de los objetos que hacen parte de nuestro entorno?

### COMPETENCIAS:

- La formulación, tratamiento y resolución de problemas.

### ESTANDARES BÁSICOS

\*Reconozco significados del número en diferentes contextos.

- El razonamiento.

\*Represento el espacio circundante para establecer relaciones espaciales.

- La formulación, comparación y ejercitación de procedimientos

Semana Fecha	Asignatura	Referente temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1 Jul 8-12	COGNITIVA	EL NÚMERO 10	RECONOCER EL NÚMERO 10 UNE, COLOREA Y COMPLETA REALIZA LA PAGINA 77 DEL LIBRO INTEGRADO  TAREA: realiza la página 35 del libro módulo de matemáticas  COLOREA EL CONJUNTO SEGÚN LA INDICACION	LIBRO CUADERNO COLORES LAPIZ COPIA		* Identifica, lee y escribe los números del 1 al 10  * Realiza secuencias numéricas  * Reconoce el icono de la ventana de Windows, Word, Paint y realiza trabajos sencillos en estos.
	INFORMATICA	WINDOW	RECONOCER EL ICONO DE WINDOW	COPIA CUADERNO COLORES		* Descubre, compara y cuantifica situaciones con objetos de su entorno.
2 Jul 15- 19	COGNITIVA	LOS NÚMEROS	RECONOCER LOS NÚMEROS DEL 10 AL 19 UNE, COLOREA LA FICHA DE LOS NÚMEROS	JUEGO GUSANO FICHA CUADERNO		

		EVALUACIÓN DE LOS NÚMEROS	JUGUEMOS A UBICAR LOS NÚMEROS EN EL GUSANITO TAREA: realiza las paginas 40 41 del libro módulo de matemáticas Recortar y pegar los números del 10 al 19 REALIZAR LAS PAGINAS 82-83 DEL LIBRO INTEGRADO CADA ESTUDIANTE DEBE ORGANIZAR LA SECUENCIA NUMÉRICA QUE SE LE ASIGNA COMPLETANDO CON EL NÚMERO QUE LE FALTA	COLORES LAPIZ  FICHAS CON LOS NÚMEROS		
	INFORMATICA	WORD	RECONOCER EL ICONO DE WORD	COPIA CUADERNO COLORES		
<b>3</b> <b>Jul 22-26</b>	COGNITIVA	EL NÚMERO 20	RECONOCER EL NÚMERO 20 UNE, COLOREA Y COMPLETA REALIZA LA PAGINA 87 DEL LIBRO INTEGRADO  TAREA: realiza las paginas 42 - 43 del libro módulo de matemáticas  IDENTIFICAR UN OBJETO LLENO Y VACIO ACTIVIDAD DE LABORATORIO	LIBRO CUADERNO COLORES LAPIZ COPIA LABORATORIO VASOS AGUA ARENA PIEDRAS		
	INFORMATICA	GOOGLE	RECONOCER EL ICONO DE GOOGLE	COPIA CUADERNO COLORES		
<b>4</b> <b>Jul 29-2</b>	COGNITIVA	NÚMEROS	RECONOCER LOS NÚMEROS DEL 20 AL 29 UNE, COLOREA LA FICHA DE LOS NÚMEROS JUGUEMOS A UBICAR LOS NÚMEROS EN EL GUSANITO TAREA: realiza las paginas 44-45 del libro módulo de matemáticas Recortar y pegar los números del 20 al 29			

		REPASO LOS NÚMEROS	REALIZAR LAS PAGINAS 88 DEL LIBRO INTEGRADO cada estudiante debe organizar la secuencia numérica que se le asigna completando con el número que le falta		
	INFORMATICA	PAINT	RECONOCER EL ICONO DE PAINT Y SUS FUNCIONES		
<b>5 Ago 5-9</b>	COGNITIVA	LA SUMA  MATERIAL PARA SUMAR	IDENTIFICAR EL SIMBOLO DE LA SUMA A TRAVES DE LA FORMULACIÓN DE PROBLEMAS SENCILLOS REALIZO OPERACIONES MATEMATICAS CON MATERIA CONCRETO LA SUMA. LUEGO PASAMOS A LA SUMA GRAFICA A TRAVES DE IMÁGENES Y LUEGO A LA NUMÉRICA. TAREA: realiza la página 37 del módulo de matemáticas  ELABOREMOS UN JUEGO QUE NOS PERMITA SUMAR	MATERIAL CONCRETO Ficha Cuaderno Libro Colores Lápiz TAPAS PALITOS	
	INFORMATICA	JUEGOS INTERACTIVOS	FORTALECER EL MANEJO DEL MAUSE A TRAVES DE JUEGOS INTERACTIVOS	COMPUTADOR INTERNET <a href="https://arbolabc.com/">https://arbolabc.com/</a>	
<b>6 Ago 12-16</b>	COGNITIVA	PESADO-LIVIANO	IDENTIFICAR EL CONCEPTO PESADO LIVIADO EN UNA PESA PESAR Y CLASIFICAR QUE PESA MAS COLOREA EN LA FICHA LLOS ELEMENTOS QUE TIENEN MAYOR PESO	PESA FICHA CUADERNO	
	INFORMATICA	JUEGOS INTERACTIVOS	FORTALECER EL MANEJO DEL MAUSE A TRAVES DE JUEGOS INTERACTIVOS	COMPUTADOR INTERNET <a href="https://arbolabc.com/">https://arbolabc.com/</a>	
<b>7 Agos 19-23</b>	COGNITIVA	NÚMERO 30	RECONOCER EL NÚMERO 30 UNE, COLOREA Y COMPLETA REALIZA LA PAGINA 89 DEL LIBRO INTEGRADO		

	INFORMATICA	JUEGOS INTERACTIVOS	FORTALECER EL MANEJO DEL MAUSE A TRAVES DE JUEGOS INTERACTIVOS	COMPUTADOR INTERNET <a href="https://arbolabc.com/">https://arbolabc.com/</a>	
<b>8</b> <b>Agos</b> <b>26-30</b>	COGNITIVA	<b>EVALUACIONES DE PERIODO</b>	<b>EVALUACIONES DE PERIODO</b>	<b>FOTOCOPIAS</b>	
	INFORMATICA	<b>EVALUACIONES DE PERIODO</b>	<b>EVALUACIONES DE PERIODO</b>	<b>FOTOCOPIAS</b>	
<b>9</b> <b>Sep 2-6</b>	COGNITIVA	NÚMEROS	RECONOCER LOS NÚMEROS DEL 30 AL 39 UNE, COLOREA LA FICHA DE LOS NÚMEROS JUGUEMOS A UBICAR LOS NÚMEROS EN EL GUSANITO TAREA: realiza las paginas 46-47 del libro módulo de matemáticas Recortar y pegar los números del 30 al 39 REALIZAR LAS PAGINAS 96 DEL LIBRO INTEGRADO cada estudiante debe organizar la secuencia numérica que se le asigna completando con el número que le falta		
	INFORMATICA	JUEGOS INTERACTIVOS	FORTALECER EL MANEJO DEL MAUSE A TRAVES DE JUEGOS INTERACTIVOS	COMPUTADOR INTERNET <a href="https://arbolabc.com/">https://arbolabc.com/</a>	
<b>10</b> <b>Sep 9-13</b>	COGNITIVA	REPASO DE LOS TEMAS DEL PERIODO LOS NÚMEROS	REALIZAR UN CIRCUITO QUE PERMITA APLICAR EL CONOCIMIENTO DE LOS NÚMEROS VISTOS A TRAVES DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PATIO	ESCALERAS SILLAS TAPAS TARROS TIZA LAZOS	
	INFORMATICA	JUEGOS INTERACTIVOS	FORTALECER EL MANEJO DEL MAUSE A TRAVES DE JUEGOS INTERACTIVOS	COMPUTADOR INTERNET <a href="https://arbolabc.com/">https://arbolabc.com/</a>	

**OBSERVACIONES:** Se describen cambios o actividades diferentes a las establecidas, situaciones relevantes que se adaptaron y sugerencias que se puedan aplicar para el año siguiente.

