

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO				
	PLANEACIÓN SEMANAL 2019				
Dimensión Cognitiva		Asignatura:	Matemáticas		
2		Grado:	Párvulos – Maternal		
Fecha inicio:	Julio 8	Fecha final:	Septiembre 13		
Docente:	Paula Osorno		Intensidad Horaria semanal: 5		

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Cómo la manipulación de objetos didácticos, permite entender el mundo de las figuras geométricas y los colores?

COMPETENCIAS: Diferenciar los números claramente por medio del coloreado de fichas, de la escritura y del conteo.

ESTANDARES BÁSICOS: Desarrollar pensamiento de alto orden, consisten en fusionar el pensamiento creativo y reflexivo para mejorar la capacidad de aprendizaje y el ejercicio de los procesos cognitivos que soporten las exigencias del conocimiento inicial del preescolar en el marco de una educación para la diversidad y para aportar al desarrollo personal, familiar, multicultural, social, político, tecnológico de la ciudad.


Semana Fecha	Referente temático	Actividades	FICHA	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
-----------------	-----------------------	-------------	-------	----------	----------------------	-----------------------------

Semana 1 Julio 8 al 12 Julio	Muchos y pocos. Números 1, 2 ,3	LUNES INFORMATICA Se realizara dialogo de conocimientos previos, recordar temas pasados.	Video Wbm <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Cartulina • Marcadores • Colbón • Tijeras • Juguetes • Hojas de block • Vinilos • Colchonetas (gimnasio) • Pelotas • Usb (Musica) • Crayolas • Cuentos • Video Wbm • Computador • Cartulina • Marcadores • Colbón • Tijeras • Juguetes • Hojas de block • Vinilos • Colchonetas (gimnasio) • Pelotas • Usb (Musica) • Crayolas • Cuentos • Grabadora 	<ul style="list-style-type: none"> • Flash Card • Juego de Roles • Evaluación por medio de la escritura • Evaluar oralmente • Mesa redonda(conversatorio) • Exposición • Manualidades • Juegos dirigidos • Rompecabezas • Maquetas • Material reciclable • Material didáctico de la Institución 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta en forma secuencial los números en los dedos de su mano. • Reconoce los números gráficamente. • Señala donde hay muchos y donde hay pocos.
		MARTES COGNITIVA Se realiza socialización y conocimientos previos sobre la noción mucho poco. Luego se realizara un juego libre con tapas de gaseosa donde por medio del juego descubrirán cantidad mucha, poca.			
		MIERCOLES COGNITIVA Se hace explicación sobre que es los conceptos mucho y poco con diferentes materiales.(juegos de madera que los brinda la Institución)			
Semana 2 Julio del 15 al julio 19		LUNES INFORMATICA Retomar temas como el teclado, para que sirve y mostrar su imagen, física. (La docente se encarga para esta clase de llevar un teclado)			
		MARTES COGNITIVA Para esta clase es necesario que cada estudiante lleve desde su hogar en una bolsa marcada lentejas debidamente separado por cantidades mucho, poco. En el cuaderno de Tareas se encontraran dos barriales y deben pegar en cada uno separado por mucho y poco.			
		MIERCOLES COGNITIVA			

		<p>El día de hoy se retoma la clase anterior de muchos y pocos. Se destinara en el salón dos espacios uno será de Mucho y el otro de Poco. Y se les entregara a ellos diferentes objetos y se les dirá que deben trabajar en equipo y llevar la cantidad de objetos según corresponda los espacios.</p>				
<p>Semana 3 Julio 22 al 26 de Julio</p>		<p>LUNES INFORMATICA Se retoma los temas aprendidos pasamos a realizar diálogo sobre el monitor ¿Qué es el monitor? mostrar el monitor, se muestra por medio de las flash card el monitor.</p>				
		<p>MARTES COGNITIVA Realizar actividad lúdica teniendo encuenta el siguiente video, la idea es replicar esta misma actividad con los niños y niñas de Maternal, se realizara por parejas. https://www.youtube.com/watch?v=LMKamTA-dc0</p>				
		<p>MIERCOLES COGNITIVA Para motivarlos con esta clase, utilizaremos el canto y los movimientos dirigidos. CANCION: Toca tu cabeza, sacude los hombros y da una vuelta ya, salto a la derecha salto a la izquierda y vuelve a comenzar. Luego iniciaremos con el proceso de grafomotricidad, que son todos aquellos movimientos que hacen con las manos preparándolos para los procesos escriturales. Estos ejercicios se realizaran en las clases de cognitiva, para así fortalecer estos procesos en los niños y niñas. Se darán las instrucciones. 1- Vamos aplaudir 1 vez, 2 veces seguidas (cantando, ritmo)</p>				

		<p>Coordinación Manual y visora y al mismo tiempo el desarrollo sicomotor: con la ayuda de la maestra aplaudir alternando las manos este ejercicio se hace en parejas (profesora).</p> <p>2-Motricidad Fina : a cada niño se le entrega una bandeja de icopor con arena y se realizaran diferentes figuras, siempre la guía es de la profesora.</p>				
<p>Semana 4 Julio 29 al 2 de Agosto</p>		<p>LUNES INFORMATICA</p> <p>Para el día de hoy veremos el Mouse. Se mostrara por medio de flash card y se realiza explicación que función cumple como parte del computador.</p>				
		<p>MARTES GOCNITIVA</p> <p>3-Motricidad fina adaptativa: Se entrega revistas para que los niños(rasgar, hojear o arrugar) cualquier de estos ejercicios sirve para que utilice todos sus dedos y para la motricidad fina adaptativa. Realizar los ejercicios que muestran en la siguiente canción. https://www.youtube.com/watch?v=DPA-7BQgAR8</p> <p>Hoy iniciaremos con la observación del número 1 se mostrara cantidad y numero. En el tablero se dibujara este número con la cantidad. video del numero 1 https://www.youtube.com/watch?v=i06ZuPZEOeA</p>				
		<p>MIERCOLES COGNITIVA</p> <p>Retomamos el numero 1 tanto en Cantidad como en número. y luego se realizara por estudiante el número 1 en medio pliego de papel bond y</p>				

		deberán pintarlo y decorarlo y luego se realizara la exposición de cada número. finalizamos con las actividades de				
Semana 5 Agosto 5 al 9 de Agosto		<p>LUNES INFORMATICA</p> <p>Para el día de hoy todos los estudiantes deben traer un computador en material reciclable, se realizan exposiciones.</p>				
		<p>MARTES COGNITIVA</p> <p>Para el día de hoy todos deben traer pegado de su cuadernos número 1 y la cantidad , se realiza socialización y se realiza la actividad del libro consentidos A pagina 64</p>				
		<p>MIERCOLES COGNITIVA</p> <p>Se realizara muestra de numero 2 y cantidad , por medio de juegos y videos https://www.youtube.com/watch?v=bHEkB-MqIns</p> <p>Se dibujara en el tablero el numero dos con la cantidad</p>				
Semana 6 Agosto 12 al 16 Agosto		<p>LUNES INFORMATICA</p> <p>El día d hoy se realiza explicación para qué sirve la sala de cómputo y se lleva a los niños y niñas a la sala de informática de la Institución.</p>				
		<p>MARTES COGNITIVA</p> <p>Retomamos el número 2 tanto en Cantidad como en número.</p> <p>y luego se realizara por estudiante el número 2 en medio pliego de papel bond y deberán pintarlo y decorarlo y luego se realizara la exposición de cada número. finalizamos con las actividades de grafomitricidad.</p>				
Semana 7 Agosto 19 al 23		<p>LUNES SE FORTALECE COGNITIVA</p> <p>Para el día de hoy se realiza la socialización de la tarea del número 2 y luego se trabaja en el libro consentidos A pagina 65</p>				

de Agosto		<p>MARTES COGNITIVA</p> <p>Se realizara muestra de numero 2 y cantidad , por medio de juegos y videos https://www.youtube.com/watch?v=rWEo7ousx3k</p> <p>S realizara en el tablero el 3 con la cantidad</p>				
Semana 8 Agosto 26 al 30 de Agosto		<p>MIERCOLES COGNITIVA</p> <p>Retomamos el número 2 tanto en Cantidad como en número.</p> <p>y luego se realizara por estudiante el número 3 en medio pliego de papel bond y deberán pintarlo y decorarlo y luego se realizara la exposición de cada número.</p> <p>finalizamos con las actividades de grafomitricidad</p> <p>Se realiza la página del libro consentidos A 66</p>				
Semana 9 Septie mbre 2 al 6 de Septie mbre		<p>SEMANA INSTITUCIONAL</p>				
Semana 10 De Septie mbre 9 al 13 Septie mbre		<p>Juego de los números 1,2 ,3 teniendo como referencia el siguiente video.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=CW4r8zdyB7o</p>				

OBSERVACIONES: Se tendrán en cuenta los días que por alguna actividad no se permita dar la clase, para darla y explicarla en otro momento o en la clase

