

Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



PLANEACIÓN SEMANAL 2020

Dimensión:	Cognitiva	Asignatura:	Matemáticas- Informática
Periodo:	3	Grado:	Jardín
Fecha inicio:	Julio 6	Fecha final:	Septiembre 11
Docente:	Estefanía Valencia Areiza	Intensidad Horaria semanal:	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.
- La modelación.
- La comunicación.
- El razonamiento.
- La formulación, comparación y ejercitación de procedimientos

ESTANDARES BÁSICOS:

*Reconozco significados del número en diferentes contextos.

*Represento el espacio circundante para establecer relaciones espaciales.

Semana Fecha	Asignatura	Referente temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1 Jul 6-10	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	LIBRO CUADERNO COLORES LAPIZ COPIA		INTERPRETATIVO: Identifica los números y cuantifica situaciones con objetos de su entorno e identifica algunos iconos de Windows

		MUCHOS-POCOS	COLOREA EL CONJUNTO SEGÚN LA INDICACION			ARGUMENTATIVO: Realiza el conteo de números para agrupar objetos.
	INFORMATICA	WINDOWS	RECONOCER EL ICONO DE WINDOWS	COPIA CUADERNO COLORES		
2 Jul 13-17	COGNITIVA	LOS NÚMEROS	RECONOCER LOS NÚMEROS DEL 10 AL 19 UNE, COLOREA LA FICHA 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	JUEGO GUSANO FICHA CUADERNO COLORES LAPIZ FICHAS CON LOS NÚMEROS		PROPOSITIVO: Organiza los números al realizar secuencias numéricas, teniendo presente los números que se encuentran antes y después de la cifra indicada.
	INFORMATICA	WORD	RECONOCER EL ICONO DE WORD	COPIA CUADERNO COLORES		
3 Jul 21-24	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		

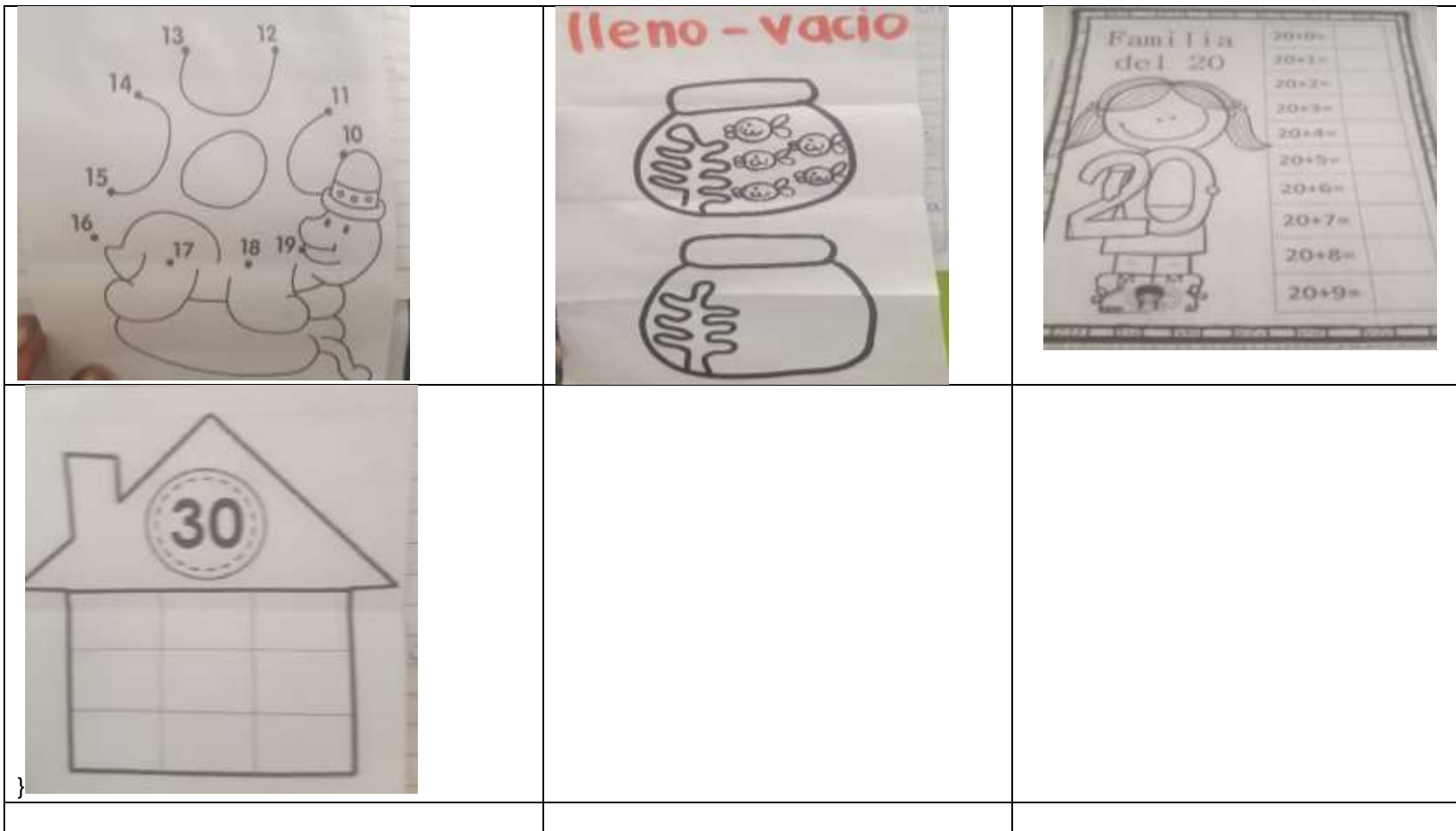
4 Jul 27-31	COGNITIVA	NÚMEROS Figuras geométricas El ovalo REPASO LOS NÚMEROS	RECONOCER LOS NÚMEROS DEL 20 AL 29 UNE, COLOREA LA FICHA DE LOS NÚMEROS JUGUEMOS A UBICAR LOS NÚMEROS EN EL GUSANITO TAREA: realiza las paginas 44-45 del libro módulo de matemáticas Recortar y pegar los números del 20 al 29 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			
5 Ago 3-6	COGNITIVA	LA SUMA Figuras geométricas El rectángulo 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 https://arbolabc.com/		

6 Ago 10-14	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 https://arbolabc.com/	
7 Agos 18-21	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 https://arbolabc.com/	
8 Agos 24-28	COGNITIVA	EVALUACIONES DE PERIODO	EVALUACIONES DE PERIODO	FOTOCOPIAS	
	INFORMATICA	EVALUACIONES DE PERIODO	EVALUACIONES DE PERIODO	FOTOCOPIAS	
9 Agos 31 – sep 4	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 https://arbolabc.com/	

10 Sep 7-11	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 https://arbolabc.com/		

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.





DOCENTE: Teniendo en cuenta el área o asignatura que esté planeando, por favor cancelar el otro cuadro.

ÁREAS O ASIGNATURAS COMPLEMENTARIAS

CRITERIOS EVALUATIVOS			
Son los criterios que se van a aplicar en el periodo para evaluar los procesos de aprendizaje del estudiante. Se toman de la malla curricular.			
INFORME PARCIAL		INFORME FINAL	
Actividades de proceso 90 %		Actividades de proceso 90 %	
Descripción de la actividad y fecha		Descripción de la actividad y fecha	
		Autoevaluación	Actitudinal 10 %
			Coevaluación

