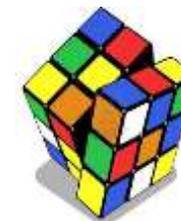




Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



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 | | |

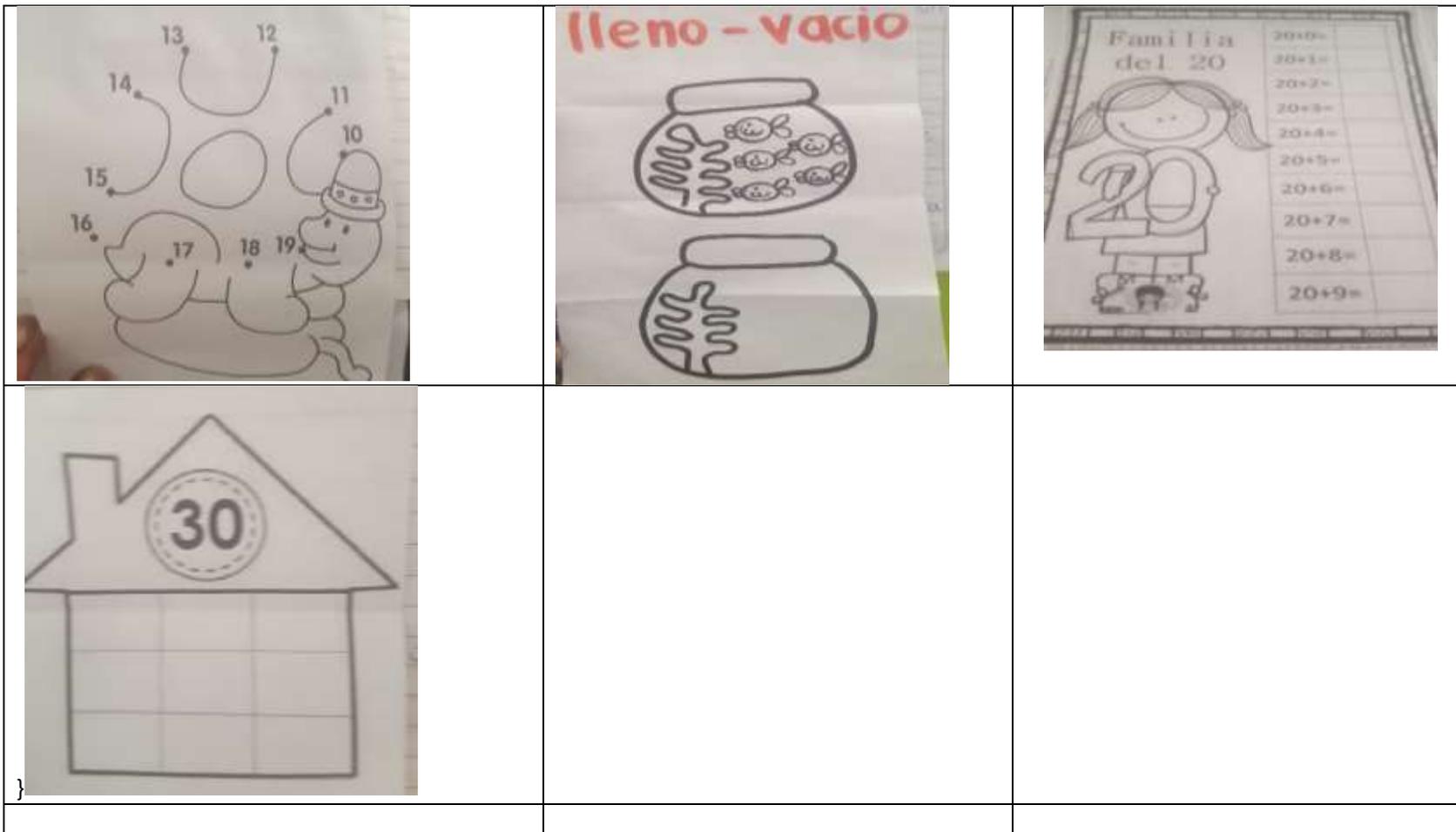
| | | | | | | |
|----------------|-------------|--|--|---|--|--|
| 4 Jul 27-31 | COGNITIVA | NÚMEROS Figuras geométricas El ovalo REPASO LOS NÚMEROS | RECONOCER LOS NÚMEROS DEL 20 AL 29 UNE, COLOREA LA FICHA DE LOS NÚMEROS JUGUEMOS A UBICAR LOS NÚMEROS EN EL GUSANITO TAREA: realiza las paginas 44-45 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 |

