
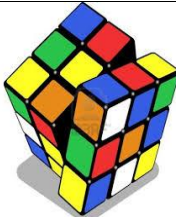
	<b>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</b>			
	<b>PLANEACIÓN SEMANAL 2020</b>			
<b>Área:</b>	<b>Cognitiva</b>	<b>Asignatura:</b>	<b>Matemáticas –Informática</b>	
<b>Periodo:</b>	1	<b>Grado:</b>	Transición	
<b>Fecha inicio:</b>	<b>21 de enero</b>	<b>Fecha final:</b>	<b>27 de marzo</b>	
<b>Docente:</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, contarlos, 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 22	Informática         Cognitiva	Conducta de entrada	<p>-Reconocer el valor de la puntualidad.</p> <p>-saludo</p> <p>-juego libre</p> <p>-música</p> <p>-baile</p> <p>-cantos</p> <p>-estimulo manualidad lápiz</p> <p>-colorear ficha de la puntualidad</p> 	<p>-cuadernos.</p> <p>- marcador gráfico.</p> <p>- lápices</p> <p>- colores</p> <p>- borrador</p> <p>-sacapuntas</p> <p>-block iris</p> <p>- tijeras</p> <p>- colbón</p> <p>-palos de paleta.</p> <p>-Cartulina</p> <p>-Lana</p> <p>-fotocopias</p>		
2 ENERO 27 – 29	Cognitiva         Informática	Conducta de entrada	<p>-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.</p> <p>-incentivar a los estudiantes a utilizar las palabras mágicas.</p> <p>-socialización de las palabras (conversatorio)</p> <p>-observar video (cuento palabras mágicas niños) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0S0oAuYtvMM">https://www.youtube.com/watch?v=0S0oAuYtvMM</a></p> <p>-colorear la ficha.</p>  <p>-Realizar recorrido por las dependencias del colegio.</p>			

			<p>-Identificar con los estudiantes en especial los niños y niñas nuevos los diferentes espacios y que actividades se realizan en cada uno de ellos.</p> <p>-Juego libre.</p> <p>-Colorear ficha mi colegio.</p> 		Decorar con aserrín el camino al colegio.	
<b>3 FEBRER O 03 – 05</b>	<b>Cognitiva</b>	Figuras geométricas (el círculo)	<p>-Calcar la figura 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) de círculos.</p> <p>-colorear tanto el círculo grande como los pequeños.</p>		- Dibuja cinco objetos que tengan forma de círculo.	• Identifica figuras geométricas en el contexto a través de actividades de observación.
	<b>Informática</b>	Figuras geométricas (el círculo)  El computador	<p>- Recortar círculos de diferentes tamaños y colores en hojas de block iris.</p> <p>- Crear diferentes figuras a partir de círculos implementando la técnica del plegado.</p> <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>		-Realizar un collage con las diferentes figuras elaboradas en clase.	
<b>4 FEBRER O 10 – 12</b>	<b>Cognitiva</b>	Figuras geométricas (el triángulo)	<p>Calcar la figura 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) de triángulos.</p> <p>-colorear tanto el triángulo grande como los pequeños.</p>		-Realizar ratón en forma de triángulo implementand o palitos de paleta.	
		Figuras geométricas (el cuadrado)	<p>Calcar la figura 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) de cuadrados.</p> <p>-colorear tanto el cuadrado grande como los pequeños.</p>			

	<b>Informática</b>	El computador	<p>-Realizar conversatorio con los estudiantes acerca de la definición que tienen acerca de ¿Qué es el computador?</p> <p>-Consignar en el cuaderno # 2 el siguiente concepto: El computador Es una máquina electrónica que permite procesar y acumular datos para convertirlos en información útil. (proyectar en el televisor imagen de un computador a través del pc en imágenes de google, para que los estudiantes lo dibujen)</p>		Realizar dibujo de un computador.	
<b>5 FEBRER O 17 – 19</b>	<b>Cognitiva</b>	Figuras geométricas (rectángulo, óvalo, rombo)	<p>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.</p> <p>- 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.</p> <p>- colorear tanto las figuras grandes como las pequeñas.</p>			
	<b>Informática</b>	Colores primarios	<p>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.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los colores primarios a través de la experimentación con diferentes materiales.</li> </ul>
		El computador	<p>Afianzar el concepto del computador, observando el siguiente video</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTzo&amp;pbjreload=10">https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTzo&amp;pbjreload=10</a></p>		Pega una lámina de un computador antiguo y otro moderno	



<b>6 FEBRER O 24 – 26</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	-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. El monitor Permite visualizar la información que se ingresa al computador y de igual forma la que se obtiene. -colorear ficha. 			
<b>7 MARZO 03 – 05</b>	<b>Cognitiva</b>	Los números	-Reconocer el número tres, 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.		Realizar página 16 del libro B (módulo de matemáticas)	
	<b>Informática</b>		-Reconocer el número cuatro, 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.  -Reconocer la CPU, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición La CPU Es el cerebro del computador, almacena datos y ejecuta los programas. -Calcar dibujo de la cpu después de la consignación para que los estudiantes		Realizar página 17 del libro B (módulo de matemáticas)	
<b>8 MARZO 10 – 12</b>	<b>Cognitiva</b>	Los números	-Reconocer el número cinco, calcar en la mitad hacia arriba de la hoja del cuaderno # 2			

	Informática	<p><b>Evaluación final del periodo</b></p> <p>El computador</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</li> <li>-Realizar la evaluación final del periodo</li> <li>-orientar cada una de las preguntas a los estudiantes</li> <li>-ejecutar las respuestas en forma correcta atendiendo las indicaciones dadas.</li> <li>-Reconocer el MOUSE, transcribir en el cuaderno # 2 la siguiente definición. EL MOUSE Permite el movimiento por la pantalla y seleccionar</li> <li>-Representar con un dibujo el mouse, hacerlo de muestra en el tablero.</li> </ul>			
<p><b>9 MARZO</b> <b>17 – 19</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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</li> </ul> <p>Reconocer el número siete, calcar 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) del número.</li> </ul> <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 MARZO</b> <b>24- 26</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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trazar una línea para separar las mitades y hacia abajo poner la muestra del aprestamiento (plana) del número.</li> </ul> <p>Reconocer el número nueve, calcar 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) del número.</li> </ul>		<p>Realizar página 19 del libro B (módulo de matemáticas)</p>	

