

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO			 MATEMÁTICAS
	PLANEACIÓN SEMANAL 2024			
Área:	Cognitiva	Asignatura:	Matemáticas – Tecnología e Informática	
Periodo:	3	Grado:	Transición	
Fecha inicio:	2 de Julio	Fecha final:	6 de Septiembre	
Docente:	Leidy Marcela Cataño Restrepo		Intensidad Horaria semanal:	4

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

¿Cómo influye en el niño y la niña el reconocer las características, nociones y conceptos de los objetos que hay en el contexto?

¿Cómo el hombre inventó los diferentes tipos de artefactos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?

COMPETENCIAS:

- La formulación, tratamiento y resolución de problemas.
- La modelación.
- La comunicación.
- El razonamiento.
- La formulación, comparación y ejercitación de procedimientos.

ESTANDARES BÁSICOS:

- Reconoce el significado del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, codificación, localización entre otros.
- Maneja la suma con propiedad iniciando con una situación problema.

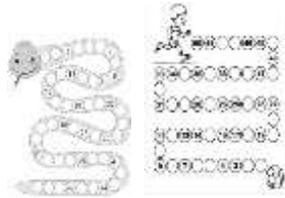
			<ul style="list-style-type: none"> • La manera de vestir. <p>Es decir la tecnología trasforma el medio donde vivimos.</p> 			
Semana 2	Cognitiva	Los números	<p>Identificar la familia de los números del 60</p> <p>Colorear el sello</p> <p>Consignar la serie de números (60 al 69)</p> <p>Ubicación en el Abaco</p> <p>Ubicación en la casilla numérica.</p> <p>Trabajar las páginas 104 y 105 del libro guía</p>			
		Los números	<p>Consignar la fecha en el cuaderno #2</p> <p>Identificar la familia de los números del 70</p> <p>Colorear el sello</p> <p>Consignar la serie de números (70 al 79)</p> <p>Ubicación en el Abaco</p> <p>Ubicación en la casilla numérica</p> <p>Completar la seriación</p>			

	Informática	La tecnología	 <p>Trabajar las páginas 106 y 107 del libro guía</p> <p>Afianzar el concepto anterior</p> <p>Observar el video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=_y5xyUNlaUo</p> <p>Representar con dibujo lo que más les llamó la atención del video.</p>			
Semana 3	Cognitiva	Los números	<p>Identificar la familia de los números del 80</p> <p>Colorear el sello</p> <p>Consignar la serie de números (80 al 89)</p> <p>Ubicación en el Abaco</p> <p>Ubicación en la casilla numérica</p> <p>Trabajar las páginas 108 y 109 del libro guía</p>  <p>Consignar la fecha en el cuaderno #2</p>			

	Informática	La Informática	<p>Identificar la familia de los números del 90</p> <p>Colorear el sello</p> <p>Consignar la serie de números (90 al 99)</p> <p>Ubicación en el Abaco</p> <p>Ubicación en la casilla numérica.</p> <p>Trabajar las páginas 110 y 111 del libro guía</p> <p>Consignar concepto breve</p> <p>INFORMÁTICA</p> <p>Se refiere al procesamiento automático de información mediante dispositivos electrónicos y sistemas computacionales.</p> <p>Observar video y representación gráfica</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OTwgEnrZSQY</p>			
Semana 4	Cognitiva	Los números	<p>Identificar el orden de los números en forma ascendente y descendente.</p> <p>Consignar definición</p> <p>ASCENDENTE se ordenan del número menor al mayor.</p>			

DESCENDENTE se ordenan del número mayor al menor.

Completa las fichas según el orden



Los números

Consignar fecha en el cuaderno #2

NUMEROS ORDINALES

Como su nombre lo dice son los números que indican un orden.

1° primero

2° segundo

3° tercero

4° cuarto

5° quinto

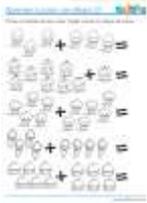
6° sexto

7° séptimo

8° octavo

9° noveno

10° decimo

			<p>Realiza ficha</p> 			
		Informática	<p>QUE ES LA MULTIMEDIA</p> <p>(variedad de medios para trabajar)</p> <p>Se refiere a diferentes medios de expresión física o digitales los cuales pueden ser texto e imágenes, hasta animación, sonido y video, para presentar o comunicar información.</p>			
Semana 5	Cognitiva	La suma	<p>Aprendamos proceso inicial de la suma.</p> 			
		La suma	<p>Afianzar el concepto del proceso inicial de la suma</p> <p>Realizar las páginas 70 y 71 del libro A</p>			
	Informatica	Interactivo	<p>Observar video la era digital</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTZo</p>			

			Representar gráficamente lo que más les llamó la atención.			
Semana 6	Cognitiva	La suma	<p>Escribir la fecha en el cuaderno #2</p> <p>Consignar definición</p> <p>LA SUMA</p> <p>O adición es una operación básica, que se representa con el signo (+) la que consiste en combinar o añadir dos números o más, para obtener una cantidad final o total.</p> <p>PARTES DE LA SUMA 5</p> $ \begin{array}{r} + \text{ SUMANDOS} \\ 2 \\ \hline 7 \text{ TOTAL O RESULTADO} \end{array} $			
		La suma	<p>Suma en el ábaco</p> <p>Representar los ábacos</p>			

	Informática	Interactivo	<p>Explicación adición con unidades</p> <p>Realización paso a paso en el tablero y cuaderno.</p> <p>Identificar las normas del aula de informática</p> <p>Observar video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FazkRLADUtU</p> <p>Consignar en el cuaderno algunas normas fundamentales para visitar el aula de informática</p> <p>NORMAS EN EL AULA DE INFORMÁTICA</p>			
Semana 7	DIA FESTIVO					
	Cognitiva		<p>Afianzar concepto de la clase anterior</p> <p>Suma en el ábaco</p> <p>Representar los ábacos</p> <p>Explicación adición con unidades</p> <p>Realización paso a paso en el tablero y cuaderno.</p>			
	Informática	Visita virtual	<p>visita al aula de informática.</p> <p>Socialización recordando las normas establecidas en el aula.</p>			

			https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar			
Semana 8	Cognitiva Informática	Evaluación final del periodo	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar la evaluación final del periodo -orientar cada una de las preguntas a los estudiantes -ejecutar las respuestas en forma correcta atendiendo las indicaciones dadas. 			
Semana 9	Cognitiva	Situaciones problema	<p>Escribir la fecha en el cuaderno #2</p> <p>Consignar</p> <p>SITUACIÓN PROBLEMA</p> <p>Catalina tiene 3 muñecas y su tía le regala una colección de 5 muñecas por su cumpleaños.</p> <p>¿Cuántas tiene ahora?</p> <p>DATOS</p> <p>3 muñecas</p> <p>5 tía</p> <p>OPERACIÓN</p> <p>Representar el ábaco y</p> <p>Resolver paso a paso en el tablero y cuaderno.</p>			

		<p>Situaciones problema.</p>	<p>RESPUESTA</p> <p>Afianzar el proceso de la suma en el ábaco.</p> <p>Pegar en el cuaderno diferentes situaciones cotidianas propuestas.</p> <p>Solucionar paso a paso en el tablero y cuaderno.</p> <p>Actividad manejo del mouse</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar</p>			
<p>Semana 10</p>	<p>Cognitiva</p>	<p>Situaciones problema.</p>	<p>Consignar fecha en el cuaderno #2</p> <p>Resolver situaciones problema de suma con decenas</p> <p>Consignar</p> <p>SITUACIÓN PROBLEMA</p> <p>La canasta tiene 12 manzanas y el granjero pone en ella 25 más.</p> <p>¿Cuántas manzanas hay en total?</p> <p>DATOS</p>			

		Manejo del mouse	<p>OPERACIÓN</p> <p>RESPUESTA</p> <p>Afianzar el proceso de la suma en el ábaco con decenas</p> <p>Pegar en el cuaderno diferentes situaciones cotidianas propuestas.</p> <p>Solucionar paso a paso en el tablero y cuaderno.</p> <p>Actividad manejo del mouse</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar</p>			
--	--	-------------------------	--	--	--	--

