

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO			 MATEMÁTICAS
	PLANEACIÓN SEMANAL 2025			
Área:	Cognitiva	Asignatura:	Matemáticas – Tecnología e Informática	
Periodo:	3	Grado:	Transición	
Fecha inicio:	7 de Julio	Fecha final:	14 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.

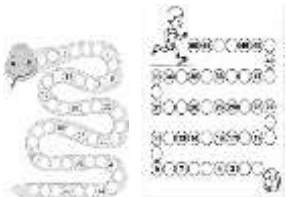
ESTANDARES BÁSICOS:

- 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.

Semana Fecha	Asignatura	Referente temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
Semana 1	Cognitiva	Los números	Brindar la bienvenida a clase después del receso. Decorar la portada correspondiente al tercer periodo, en el cuaderno #2 Consignar la fecha Identificar la familia de los números del 50 Colorear el sello Consignar la serie de números (50 al 59) Ubicación en el Abaco Ubicación en la casilla numérica. Trabajar las páginas 92 y 93 del libro guía	cuadernos. - marcador gráfico. - lápices - colores - borrador -sacapuntas -block iris - tijeras - colbón -palos de paleta. -Cartulina -Lana -fotocopias	Trabajo con libros. Trabajo con material didáctico. video tutorial YouTube dirigidos por la docente. Juegos dirigidos. Evaluaciones orales y escrita.	INTERPRETATIVO Identifica los números del 50 al 99, con su respectiva ubicación en el ábaco y la casilla numérica. ARGUMENTATIVO Realiza situaciones problemas para dar solución a las sumas. PROPOSITIVO Recrea los números ordinales al igual que el conteo en forma ascendente y descendente.
	Informática	La tecnología	Consignar en el cuaderno #2 breve definición. TECNOLOGÍA Sirve para satisfacer las necesidades de los seres humanos y busca resolver problemas sociales, por ejemplo: • La vivienda. • Los medios de transporte. • Los medios de comunicación • La alimentación. • La manera de vestir.			

	Informática	La tecnología	 Trabajar las páginas 106 y 107 del libro guía Afianzar el concepto anterior Observar el video https://www.youtube.com/watch?v=y5xyUNlaUo Representar con dibujo lo que más les llamó la atención del video.			
Semana 3	Cognitiva	Los números	Identificar la familia de los números del 80 Colorear el sello Consignar la serie de números (80 al 89) Ubicación en el Abaco Ubicación en la casilla numérica Trabajar las páginas 108 y 109 del libro guía  Consignar la fecha en el cuaderno #2			

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

		Los números	DESCENDENTE se ordenan del número mayor al menor. Completa las fichas según el orden  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			
--	--	-------------	--	--	--	--

		Informática	Realiza ficha  QUE ES LA MULTIMEDIA (variedad de medios para trabajar) 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.			
Semana 5	Cognitiva	La suma	Aprendamos proceso inicial de la suma. 			
		La suma	Afianzar el concepto del proceso inicial de la suma Realizar las páginas 70 y 71 del libro A			
	Informatica	Interactivo	Observar video la era digital https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTZo			

			Representar gráficamente lo que más les llamó la atención.			
Semana 6	Cognitiva	La suma	Escribir la fecha en el cuaderno #2 Consignar definición LA SUMA 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. PARTES DE LA SUMA 5 + SUMANDOS 2 — 7 TOTAL O RESULTADO			
		La suma	Suma en el ábaco Representar los ábacos			

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

Semana 8	Cognitiva Informática	Evaluación final del periodo	-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	Escribir la fecha en el cuaderno #2 Consignar SITUACIÓN PROBLEMA Catalina tiene 3 muñecas y su tía le regala una colección de 5 muñecas por su cumpleaños. ¿Cuántas tiene ahora? DATOS 3 muñecas 5 tía OPERACIÓN Representar el ábaco y Resolver paso a paso en el tablero y cuaderno. RESPUESTA			

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

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

