

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO		 GESTIÓN ACADÉMICA	 MATEMÁTICAS
	PLANEACION SEMANAL			
Área:	Cognitiva	Asignatura:	Matemáticas – Tecnología e Informática	
Periodo:	3	Grado:	Transición	
Fecha inicio:	Julio	Fecha final:	Septiembre	
Docente:			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.

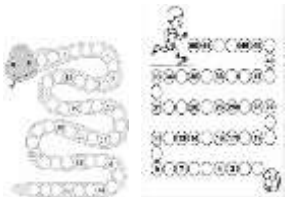
ESTANDARES BÁSICOS:



- 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	<p>Brindar la bienvenida a clase después del receso.</p> <p>Decorar la portada correspondiente al tercer periodo, en el cuaderno #2</p> <p>Consignar la fecha</p> <p>Identificar la familia de los números del 50</p> <p>Colorear el sello</p> <p>Consignar la serie de números (50 al 59)</p> <p>Ubicación en el Abaco</p> <p>Ubicación en la casilla numérica.</p> <p>Trabajar las páginas 92 y 93 del libro guía</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>	<p>Trabajo con libros.</p> <p>Trabajo con material didáctico.</p> <p>video tutorial YouTube dirigidos por la docente.</p> <p>Juegos dirigidos.</p> <p>Evaluaciones orales y escrita.</p>	<p>INTERPRETATIVO</p> <p>Identifica los números del 50 al 99, con su respectiva ubicación en el ábaco y la casilla numérica.</p> <p>ARGUMENTATIVO</p> <p>Realiza situaciones problemas para dar solución a las sumas.</p> <p>PROPOSITIVO</p> <p>Recrea los números ordinales al igual que el conteo en forma ascendente y descendente.</p>
	Informática	La tecnología	<p>Consignar en el cuaderno #2 breve definición.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>Sirve para satisfacer las necesidades de los seres humanos y busca resolver problemas sociales, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La vivienda. • Los medios de transporte. • Los medios de comunicación • La alimentación. • La manera de vestir. 			

	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>			

		<p>Los números</p>	<p>DESCENDENTE se ordenan del número mayor al menor.</p> <p>Completa las fichas según el orden</p>  <p>Consignar fecha en el cuaderno #2</p> <p>NUMEROS ORDINALES</p> <p>Como su nombre lo dice son los números que indican un orden.</p> <p>1° primero</p> <p>2° segundo</p> <p>3° tercero</p> <p>4° cuarto</p> <p>5° quinto</p> <p>6° sexto</p> <p>7° séptimo</p> <p>8° octavo</p> <p>9° noveno</p> <p>10° decimo</p>			
--	--	--------------------	--	--	--	--

		Informática	<p>Realiza ficha</p>  <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> <div><div>+</div><div>SUMANDOS</div></div> <div>2</div> <div>—</div> <div>7</div> <div>TOTAL O RESULTADO</div>			
		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	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> <p>https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar</p>			

Semana 8	Cognitiva Informática	Evaluación final del periodo	<p>-Realizar la evaluación final del periodo</p> <p>-orientar cada una de las preguntas a los estudiantes</p> <p>-ejecutar las respuestas en forma correcta atendiendo las indicaciones dadas.</p>			
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>RESPUESTA</p>			

	Informática	<p>Situaciones problema.</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>Manejo del mouse</p> <p>https://arbolabc.com/juegos-para-ninos-de-preescolar</p>			
Semana 10	Cognitiva	<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> <p>OPERACIÓN</p>			

		Manejo del mouse	<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>			
--	--	-------------------------	--	--	--	--

INFORME PARCIAL					INFORME FINAL							
Actividades de proceso 40 %			Evaluaciones-Quiz 25 %		Actividades de proceso 40 %			Evaluaciones-quiz 25 %		Actitudinal 10 %	Evaluacion de periodo 25 %	
Ubicación números en el ábaco y casilla numérica			Abacos y casilla numérica		Solución de situaciones problema			Proceso suma		Autoevaluación.	Evaluación por competencias	
Ficha de competición secuencia de números			El ábaco ubicación de números.		Realización actividades propuestas páginas del libro			Descompongo números en unidades y decenas		Coevaluación.	Evaluación de contenido	
Trabajar páginas del libro guía			Secuencias de números		Realización de fichas propuestas.							
Números ordinales			Números antes y después		Salida al tablero							
Números ascendentes y descendentes												