**PLANEADOR DE CLASES**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOCENTE:** |  | **Grado:** | PRIMERO | **Área:** | MATEMATICAS | **Periodo:** | 1 | **Unidad:** | 1 |
| **DESEMPEÑO DE LA UNIDAD:** | Reconoce los números hasta el cincuenta y los aplica en la vida diaria | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logros** | **Semana** | **Fecha** | **Actividades** | **Estrategia** | **Evaluación** | **Recursos** |
| * Reconozco la aplicación de los números en la vida cotidiana. | 1 |  | Cuento los números del 1 al 10 (muéstrale los números)  Cuento múltiples objetos del aula y de la casa. Del 1 al 10  Relaciona el número con la cantidad.(relación uno a uno)  Realizo los números del uno al 10  Agrupa objetos del aula según las características que se le piden, color, forma, tamaño, grosor.  Realiza agrupaciones de objetos según la cantidad que se le exija.  Realiza conjuntos.  Relaciona objeto con el número.  Recorta imágenes y forma conjuntos  Que es una decena y como se representa.  Descubro que números siguen de diez y como se representan (1 – 20)  Realiza conteos  Relaciona el número con la cantidad correspondiente.  Realiza gráficamente números del 1- 20  ¿Qué es sumar?  Sumemos objetos del salón.  Soluciona sumas por medio de una maquina sumadora.  Signo y términos de la suma.  Practica de la suma  ¿Qué es la resta?  Signos y términos de la resta.  Practica de la resta.  Se realizan varios conteos hasta el 50-  Grafican los números 30-40 50 .  Luego grafican los números entre el 30 y el 40 y del 40 al 50.  Cuentan objetos. físicos o de fotocopias  Grafican y representan los números de 10 en 10 hasta el 50.  Demostrarle a través de problemas cotidianos la importancia de conocer los números y saber solucionar sumas y restas.  Practica los temas vistos en el periodo | Simulación y juego  Método de preguntas.  Simulación y juego.  Método de preguntas.  Simulación y juego  Método de preguntas  Aprendizaje basado en problemas.  Simulación y juego.  Simulación y juego.  Aprendizaje basado en problemas | Realiza conteos del uno al diez en orden y relaciona el número con la cantidad que está nombrando  Hace agrupaciones según se le indica.  Representa una decena cuenta correctamente hasta 20.  Soluciona sumas y restas sencillas.  Identifica los números hasta el 50  Soluciona sumas y restas con números hasta el 50.  Realiza conteos precisos hasta el 50.  Realiza conjuntos con elementos menores a 50 | Material del medio, semillas- Flores- Piedras- colores- palitos-  Números del 1 al 10 en el material que desees.  Objetos del aula de clase, tijeras- colores- marcadores- bolsos- etc.  Fotocopias.  Fotocopias, revistas,, objetos reales del medio, números e papel  Objetos del medio, tablero, marcador, fotocopias,  Colores, conjuntos.  Objetos reales del medio, caja de cartón , marcadores, tablero, cuadernos, fotocopias,  Material del medio- objetos reciclables- tarjetas con números. Fotocopias.  Material del medio – fotocopias.  Cuaderno- tablero  Tablero – fotocopias- objetos del medio  Cuaderno.  Tablero – cuaderno - fotocopias |
| * Agrupo distintas clases de elementos de acuerdo a sus características cualitativas y cuantitativas. | 2 Y 3 |  |
| * Reconozco cantidades mayores a la decena y su presentación numérica para descubrir situaciones cotidianas | 4 |  |
| * Utilizo las operaciones de suma y resta para resolver situaciones basias de suma y resta | 5 |  |
| * Identifico e ilustro los números hasta el 50 | 6 |  |
| * Valoro positivamente operaciones básicas de la cotidianidad. | 7 Y 8 |  |
| EVALUACIONES DE PERIODO | 9 |  | Aplicación de una evolución oral o escrita que retome los temas tratados en este periodo | Aprendizaje basado en problemas | Valoración de la misma | El que el educador requiera. |
| REFUERZOS | 10 |  | Se realiza un taller de refuerzo solo en los temas que el alumno no maneja | Aprendizaje basado en problemas.  Simulación juego | Este taller le da la oportunidad de comprender lo que no le quedo claro |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FOTALEZAS** | **DEBILIDADES** | **OBSERVACIONES** |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOCENTE:** |  | **Grado:** | PRIMERO | **Área:** | MATEMATICAS | **Periodo:** | 2 | **Unidad:** | 2 |
| **DESEMPEÑO DE LA UNIDAD:** | Aplico la adición y la sustracción en la solución de problemas cotidianos. | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logros** | **Semana** | **Fecha** | **Actividades** | **Estrategia** | **Evaluación** | **Recursos** |
| * Aplico la adición de números de dos cifras en la solución de situaciones cotidianas | 1 |  | Realiza agrupaciones de objetos del aula de clase.  Aprendo a ordenar los números para una suma (unidades debajo de unidades – decenas bajo las decenas.  Se explica cómo se suma con números de dos cifras.  Practico la suma de dos cifras en el tablero en el cuaderno y en algunas fotocopias.  Se explica cómo se ordenan los números y como se realiza la resta por dos cifras.  Práctico la solución de restas de dos cifras, en conjuntos reales, en el tablero – en el cuaderno, en fotocopias  Soluciona problemas de la vida cotidiana, escuela, comunidad.  Es capas de plantear algunos problemas y los soluciona  Se explica cuándo y cómo se presta al realizar una resta.  Soluciona restas que se le planteen.  Soluciono sumas y restas horizontales y verticales.  Plantea sus propias operaciones.  Soluciona operaciones dadas en fotocopias  Soluciono problemas sencillos de suma y resta, identificando fácilmente la operación que se dese realizar. | Simulación y juego  Método de preguntas.  Simulación y juego.  Método de preguntas.  Simulación y juego  Método de preguntas  Simulación y juego  Método de preguntas  Aprendizaje basado en problemas.  Simulación y juego.  Simulación y juego.  Aprendizaje basado en problemas | Soluciona sumas de dos cifras.  Soluciona correctamente restas de dos cifras  Resuelve problemas de sumas de su entorno.  Resuelve sustracciones donde debe prestar.  Soluciona sumas y restas sencillas y de dos cifras de manera horizontal y vertical.  Soluciona de forma oral o escrita un problema que se le plantee  Soluciona sumas y restas con números hasta el 50.  Realiza conteos precisos hasta el 50.  Realiza conjuntos con elementos menores a 50 | Material del medio- tablero- cuaderno.  Fotocopias, cuadros  Objetos del aula de clase, tablero, cuaderno, tarjetas  Material del medio- fotocopias  Material del medio – fotocopias.  Cuaderno- tablero  Tablero – fotocopias-  Cuaderno.  Tablero – cuaderno - fotocopias |
| Utilizo la sustracción de dos dígitos para resolver situaciones cotidianas | 2 Y 3 |  |
| Utilizo los procesos formales del algoritmo de la suma para realizar operaciones en la solución de situaciones. | 4 |  |
| Aplico la sustracción desagrupando (prestando), para la resolución de situaciones cotidianas | 5 |  |
| * Empleo y aplico la adición y la sustracción en sus diferentes formas para solucionar situaciones matemáticas | 6 |  |
| * Comprendo con facilidad que operación debo realizar para solucionar un problema | 7 Y 8 |  |
| EVALUACIONES DE PERIODO | 9 |  | Aplicación de una evolución oral o escrita que retome los temas tratados en este periodo | Aprendizaje basado en problemas | Valoración de la misma | Fotocopias. |
| REFUERZOS | 10 |  | Se realiza un taller de refuerzo solo en los temas que el alumno no maneja | Aprendizaje basado en problemas.  Simulación juego | Este taller le da la oportunidad de comprender lo que no le quedó claro | Libros de consulta- fotocopias |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FOTALEZAS** | **DEBILIDADES** | **OBSERVACIONES** |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOCENTE:** |  | **Grado:** | PRIMERO | **Área:** | MATEMÁTICAS | **Periodo:** | 3 | **Unidad:** | 3 |
| **DESEMPEÑO DE LA UNIDAD:** | Utiliza el cálculo mental para la solución de problemas | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logros** | **Semana** | | **Fecha** | **Actividades** | **Estrategia** | | **Evaluación** | **Recursos** |
| Comprendo la dinámica del sistema de numeración decimal, para representar cantidades en distintos contextos | 1 | |  | Se les explica como funciona el sistema de numeración decimal.  Se les enseña cuantas unidades forman una decena- cuantas decenas forman una centena, cuantas decenas forman una unidad de mil.  Representa números con la figura que le corresponde según sea unidad, decena, centena.  Lee los símbolos de unidad, decena, centena lo escribe en número.  Escriben números dándole unidades decenas y centenas.  Soluciona problemas de suma y es capaz de visualizar varias formas de hacerlo  Se motiva al alumno a solucionar problemas solo con el calculo  Soluciona problemas a través del calculo  Realiza varias decenas y forma una centena.  Como se leen los números en las centenas.  Represento correctamente los números hasta el 500.  Leo números hasta el 500.  Identifico el valor posesional de los números  Soluciona problemas de restar de una manera ágil.  Sabe restar números de tres cifras | Exposición  Método de pregunta.  Practica  Aprendizaje basado en problemas.  Aprendizaje basado en problemas.  Experimentación.  Practica de lo enseñado | | Identifica en un numero dado unidades, decenas y centenas.  Escribe correctamente números al darle las unidades, decenas y centenas en desorden.  Es capaz de solucionar una suma de varias maneras.  Efectúa cálalos acertados, a la hora de solucionar algunos problemas.  Lee correctamente números, desde las centenas.  Representa los números hasta el 500 | Fotocopias – material del medio, tablero  Cuaderno, tableros materiales del medio.  Problemas.  Tablero, cuaderno.  Fotocopias, cuaderno,  Cuaderno- fotocopias |
| Resuelvo situaciones aditivas y propongo diferentes formas de resolverlo | 2 Y 3 | |  |
| Efectuó procesos de cálculo acertados para solucionar situaciones problema | 4 | |  |
| Formo la centena a partir de la agrupación de decenas | 5 | |  |
| Entiendo la dinámica del sistema de numeración decimal, para representar cantidades hasta el 500 | 6 | |  |
| Resuelvo situaciones problema que se solucionan por medio de la sustracción y el análisis de casos | 7 Y 8 | |  |
| EVALUACIONES DE PERIODO | 9 | |  | Se evalúa la suma resta, y si reconoce el valor posesional de los números | Método de preguntas  Aprendizaje basado en problemas | | Soluciona correctamente la evaluación | Fotocopia- preguntas- tablero - cuaderno |
| REFUERZOS | 10 | |  | Se explcan los temas mas flojos de nuevo,  Se realiza un taller para reforzar los temas flojos | Método de preguntas | | Solucionan el taller | taller |
| **FOTALEZAS** | | **DEBILIDADES** | | | | **OBSERVACIONES** | | | |
|  | |  | | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOCENTE:** |  | **Grado:** | PRIMERO | **Área:** | MATEMÁTICAS | **Periodo:** | 4 | **Unidad:** | 4 |
| **DESEMPEÑO DE LA UNIDAD:** | Identifica los números mayores que cien y establezco relaciones de orden entre ellos. | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logros** | **Semana** | | **Fecha** | **Actividades** | **Estrategia** | | **Evaluación** | **Recursos** |
| Reconozco los números hasta el 999, y establezco relaciones de orden entre ellos | 1 | |  | Realizo los números desde el 500 al 999.  Identifico los números que van antes o después de otro.  Identifica los números > o < que otros.  Soluciona problemas de adición y sustracción por tres cifras  Emplea los números mayores que 100 en su vida diaria.  Dibuja los diferentes solidos geométricos.  Reconoce las características de un sólido geométrico.  Realiza con material del medio un sólido geométrico y realiza una exposición del mismo.  Identifica los patrones de medida convencional.  Realiza comparaciones entre las unidades de medida antiguas y el metro  Reconoce el metro como medida estandarizada.  Realiza el metro.  Reconoce las tablas de datos y los pictogramas y como se emplea.  Es capaz de organizar información en una tabla o pictograma | Método de pregunta.  Aprendizaje basado en problemas  Simulación y juego  Simulación y juego.  Exposición.  Método de preguntas  Simulación y juego.  Practica  Simulación y juego | | Cuenta hasta el 999  Realiza números hasta el 999.  Soluciona sumas y restas con números de tres cifras.  Realiza dictados de números hasta el cien y mayores que este.  Identifica las características de los sólidos geométricos.  Identifica las diferentes unidades de medida.  Leo y realizo tablas de datos | Tablero, cuaderno, fotocopias.  Fotocopias, tablero, cuaderno.  Tablero – cuaderno, material reciclable  Tablero, videos, cuaderno, material del medio.  Material del medio, cuaderno |
| Resuelvo problemas que se solucionan con adiciones y sustracciones de tres cifras en distintos contextos | 2 Y 3 | |  |
| Utilizo los números mayores que 100 para describir, comparar y representar números en distintos contextos | 4 | |  |
| Identifico las características de distintos solidos geométricos en distintos objetos del entorno. | 5 | |  |
| Realizo procesos de medición comparando distintos patrones de medida con objetos de mi entorno. | 6 | |  |
| Organizo e interpreto información por medio de las  tablas y pictogramas. | 7 Y 8 | |  |
| EVALUACIONES DE PERIODO | 9 | |  | Soluciona una evaluación que valore lo aprendido sobre lectura y escritura de los números hasta el 999. Solución de problemas de suma y resta hasta de tres cifras llevando y prestando. Los sólidos geométricos, los diferentes patrones de medida, las tablas de datos | Método de preguntas  Exposición.  Aprendizaje basado en problemas | | Resuelve correctamente esta evaluación | Evaluación impresa o escrita |
| REFUERZOS | 10 | |  | Se realiza el refuerzo de los temas en que se presentaron dificultades | Método de preguntas | | Realiza los trabajos propuestos | taller |
| **FOTALEZAS** | | **DEBILIDADES** | | | | **OBSERVACIONES** | | | |
|  | |  | | | |  | | | |