

**PLAN DE ÁREA DE
MATEMÁTICAS**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA INMACULADA

GRADOS: PRIMERO A QUINTO DE BÁSICA PRIMARIA

PROFESORES ENCARGADOS DEL ÁREA:

DIANA GUARDIOLA BULA

LUIS CÓRDOBA

SOFÍA ÁLVAREZ

DAIRO VIDES

AÑO 2011

DIAGNÓSTICO

El trabajo desarticulado en el área provoca la apatía, desgano y aparente dificultad de las Matemáticas desde quien las enseña hasta quienes necesitan aprenderlas. Los mismos maestros en ocasiones se sienten solos y sin estrategias, ni con quien compartir y aclarar sus dudas y carencias académicas, metodológicas e inquietudes en el área; lo cual se revierte en la incompetente preparación de los estudiantes. Por lo que se siente la necesidad de conformar un equipo de trabajo que dinamice el área en la Institución, con unas estrategias metodológicas innovadoras claras, que a la vez cumplen con las políticas educativas legales establecidas.

El mundo matemático en que vivimos inmersos a menudo es ignorado a la hora de la enseñanza de las Matemáticas, pudiendo ser la mejor forma de facilitar el aprendizaje y suscitar gusto en el estudiante por el área, además de

que haciendo uso adecuado de las diversas situaciones de nuestro entorno alcanzamos un nivel de humanización y acercamiento más significativo en los jóvenes frente a su ambiente y responsabilidad como estudiantes; es necesario, entonces hacer de las matemáticas algo tan natural como la vivencia diaria, llenando de significados reales los contenidos que se han establecido como objetos de estudio en el área.

JUSTIFICACIÓN

Es importante tener en cuenta que el área de las Matemáticas se debe iniciar desde los primeros años, siguiendo un proceso que consiga motivar y orientar al estudiante hacia la adquisición de unos conceptos básicos y hábitos que le permitan fundamentalmente generalizar, analizar hipótesis, reconocer modelos, solucionar problemas, descubrir relaciones y desarrollar sus habilidades e intereses concretos en el área.

Es así, que la enseñanza de la Matemática debe hacerse de tal forma que los estudiantes encuentren en ella algo verdaderamente funcional y no una disciplina de planteamientos netamente teóricos carente de significados prácticos, por ello los profesores debemos conducir a los estudiantes a concebir la educación matemática como un conjunto de adquisiciones de conceptualizaciones básicas y de hábitos de estudio que le permitan reaccionar adecuadamente ante un problema o una situación real, descubriendo relaciones y propiedades o reconociendo estructuras matemáticas que lo lleven a posibles soluciones.

Deben organizarse los contenidos y estructurarse un programa basado en la motivación y necesidades presentadas por los estudiantes en las distintas etapas de su desarrollo cognitivo y personal, canalizando adecuadamente los aspectos que favorezcan su desempeño y progreso en esta área.

INTENCIÓN DEL ÁREA

Posibilitar en el estudiante un aprendizaje con gusto de las Matemáticas, mediante una buena orientación que permita una permanente interacción entre el maestro y sus alumnos y entre éstos y sus compañeros, de modo que todos sean capaces a través de la exploración, la abstracción, la clasificación, la medición y la estimación, de llegar a resultados que faciliten comunicarse, hacer interpretaciones y representaciones, es decir, descubrir que las matemáticas sí están relacionadas con la vida y con las situaciones que nos rodean.

En otras palabras desarrollar una propuesta de aprendizaje significativo de las Matemáticas desde situaciones problema cercanas a los estudiantes y propiciando el uso del lenguaje matemático en ámbitos reales.

LOGROS

LOGROS GENERALES

1. Desarrollar competencias básicas cultivando las capacidades meta cognitivas para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos de conjuntos, de operaciones y relaciones
2. Utilizar la Matemática para interpretar y solucionar problemas de la vida cotidiana, de la tecnología y de la ciencia.
3. Inculcar en los estudiantes el gusto por el área de la Matemática, enfatizando en las operaciones básicas, la escritura de los números, el cálculo mental, propiciando a la vez en ellos técnicas para la solución de problemas que les ayuden a desempeñarse bien en las diversas situaciones cotidianas.
4. Desarrollar los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones de cálculo y procedimientos lógicos en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos.

LOGROS POR CICLO

CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

1. Inculcar en los estudiantes el gusto por el área de la Matemática, enfatizando en las operaciones básicas, la lectura - escritura de los números, el cálculo mental, propiciando a la vez en ellos técnicas para la solución de problemas sencillos que les ayuden a desempeñarse bien en las diversas situaciones cotidianas que afrontan.
2. Desarrollar los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos.
3. Fomentar los procesos de modelación en los niños a partir de sus experiencias para alcanzar una construcción del pensamiento y conocimiento matemático significativo y profundo en cada nivel.

OBJETIVOS GENERALES POR GRADOS

GRADO PRIMERO

Enfatizar en los estudiantes del grado primero el reconocimiento de los conceptos básicos de los pensamientos numérico, espacial y métrico a través de la resolución de situaciones problema que los involucren y que les permitan un avance en su proceso de pensamiento lógico- matemático.

GRADO SEGUNDO

Afianzar en los estudiantes el dominio de los conceptos básicos de los diferentes pensamientos matemáticos a través del desarrollo de actividades que conlleven a la comprensión y resolución de situaciones problema de la vida cotidiana que involucren el manejo de las operaciones básicas con los números naturales.

GRADO TERCERO

Ejercitar el proceso algorítmico de las cuatro operaciones básicas estableciendo conexiones entre los diferentes conceptos básicos de los pensamientos matemáticos a través del planteamiento y resolución de situaciones de la vida cotidiana para un mejor desempeño en su vida personal y social.

GRADO CUARTO

Fortalecer en los estudiantes el razonamiento lógico matemático a través del planteamiento y resolución de situaciones problema que involucren conceptos básicos de los diferentes pensamientos matemáticos para que pueda ordenar sus procesos mentales y pueda ir construyendo su propio camino hacia la abstracción.

GRADO QUINTO

Desarrollar habilidades de pensamiento en los estudiantes mediante la realización de actividades de aplicación de operaciones básicas que involucren conceptos de los diferentes pensamientos matemáticos para poner en práctica métodos y modos de plantear y resolver situaciones problema de la vida cotidiana.

METODOLOGÍA

La metodología para el desarrollo de esta área debe estar basada en las características y evolución del pensamiento del estudiante en las diferentes etapas de su desarrollo; debe atender a sus intereses, posibilidades y necesidades. Se propiciará la participación activa del estudiante, aprovechando el desempeño eficiente de algunos para que ejerzan un papel de monitores en los grupos.

Es muy importante hacer un trabajo que motive al estudiante a pensar, analizar y desarrollar su capacidad lógico - deductiva por gusto y confianza en lo que puede hacer por sí mismo.

La metodología planteada para el área en forma general se apoya en los presupuestos del enfoque constructivista considerado éste como una posibilidad de la creación de la mente humana, donde se considera que los objetos matemáticos pueden ser contruidos por procedimientos finitos a partir de objetos concretos que permiten valorar la experiencia “aprender haciendo”, como fuente vital para la construcción de los conceptos y procesos básicos; donde los saberes previos constituyen una fuente de saber experiencial que a través de la activación de esquemas mentales y de la socialización de las nociones previas facilitan la deconstrucción y reconstrucción de ideas y aprendizajes nuevos susceptibles de ser reconocidos, aplicados y diferenciados en variados contextos de la vida cotidiana. La idea es poder trabajar una MATEMÁTICA DE TODOS Y PARA TODOS.

Desde esta perspectiva la idea de este constructivismo se inscribe en los principios de la Pedagogía Activa y en los fundamentos de la Psicología Genética, se interesa por las condiciones del contexto en las cuales la mente realiza la construcción de los conceptos matemáticos para que estos puedan ser aplicables a ese contexto inmediato, por ello ha adoptado el trabajo por situaciones problema como el eje transversal para el desarrollo y reconocimiento de los conceptos y procesos básicos de los diferentes pensamientos matemáticos.

También se hace necesario dotar de significado algunos caminos y prácticas que hacen posible la anterior consideración y que a menudo son utilizados por los docentes con los estudiantes en el aula de clase como lo es por ejemplo el empleo del método inductivo y deductivo en los grados de primaria.

Entre las estrategias didácticas utilizadas para guardar correspondencia con dicho enfoque metodológico se consideran importantes:

- La realización de diagnósticos a través de aplicación de pruebas por grados para determinar el nivel de desempeño de los estudiantes según competencias del área.
- La observación directa a través de recorridos pedagógicos por diferentes espacios del contexto escolar.
- La manipulación y exploración de material didáctico concreto.
- La visita al aula taller de matemáticas.
- La realización de jornadas y carruseles matemáticos donde se fomenta el trabajo colaborativo y la perspectiva de la matemática desde lo lúdico y lo recreativo.
- La utilización de la tecnología informática como fuente de información
- La realización de talleres pedagógicos de refuerzo y de profundización de manera permanente.
- La adecuación y el mantenimiento de espacios pedagógicos fijos como carteleras escolares para estimular el interés por los temas matemáticos.
- La inclusión y la adaptación curricular para los estudiantes con necesidades educativas especiales.
- La participación en seminarios o cursos que se ofrecen en el área a los docentes en diferentes instituciones universitarias de la ciudad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En general el proceso evaluativo será continuo y constante a través del desarrollo de las diversas actividades dentro del área.

El estudiante será quien marque la pauta para su propia evaluación, se tendrán en cuenta los procesos mentales y habilidades que el estudiante demuestre para solucionar problemas reales, su participación en las diferentes actividades programadas y en los trabajos de grupo e individuales, su cumplimiento con las tareas, consultas e investigaciones asignadas.

Se evaluará además del alcance de Logros, la utilización correcta de los materiales y recursos, el progreso en sus habilidades y destrezas.

Se incentivará la auto evaluación de su desempeño motivándole a aprender para la vida y no por una calificación que a la final no habla de su esfuerzo e interés porque puede llegar a ser muy subjetiva.

Es importante estar conscientes del hecho de que se pretende dar un enfoque a las Matemáticas totalmente distinto, especialmente en su metodología, por tanto debe tenerse en cuenta que “ Las formas de enseñar condicionan las formas de evaluar. Cuando se privilegia la construcción activa del conocimiento y la negociación de significados las interacciones en la clase se convierten en una fuente de referentes para la evaluación cualitativa y para introducir en el boceto los cambios que reduzcan las dificultades y mejoren el aprendizaje significativo en los estudiantes”¹ Esto se facilita en la institución por el mismo manejo del portafolio, que adecuadamente diligenciado nos permite un seguimiento personalizado del estudiante.

INSTITUCION EDUCATIVA LA INMACULADA
 PLAN DE AREA – MATEMATICAS
 TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD N° 1: Conjuntos (Pensamiento numérico)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
Resuelvo problemas cuya solución requiera de las relaciones y operaciones entre conjuntos.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer y caracterizar las clases de conjuntos. ➤ Realizar y representar operaciones de unión, intersección y diferencia simétrica. ➤ Encontrar el complemento de un conjunto. ➤ Encontrar el producto cartesiano entre conjuntos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Clases de conjuntos. ➤ Operaciones entre conjuntos. ➤ Complemento de un conjunto. ➤ Producto cartesiano. ➤ Plano cartesiano. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realización del juego “El barco va a naufragar, donde los niños formaran conjuntos sólo de niñas y niños, luego de niños y niñas, etc. ➤ Indagar sobre la teoría de conjuntos. ➤ Dibujar varias clases de conjuntos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Escribir diferentes conjuntos en el tablero, por comprensión y por extensión. Ejemplo: A=[Divisores de 2] B=[múltiplos de 6 menores que 50] ➤ Pedirle a los estudiantes que clasifiquen los anteriores conjuntos según el número de elementos que tengan, analicen los resultados y concluyan. ➤ Construir varios subconjuntos dado uno universal. ➤ Proponer situaciones contextualizadas en las que el estudiante interprete los significados de conjuntos y sus operaciones. ➤ Formar subconjuntos con los integrantes del curso y tomar el conjunto universal, encontrar el complemento entre los conjuntos formados. ➤ Hallar el producto cartesiano entre dos conjuntos. ➤ Reconocer el plano cartesiano y ubicar parejas ordenadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Relaciona el tema de conjuntos con temas de otras áreas. ➤ Propone ejercicios de falso y verdadero en los cuales se relacionen los conceptos generales y su interpretación. ➤ Realiza ejercicios en los que exprese de manera oral los resultados. ➤ Interpreta los resultados de las operaciones entre conjuntos. ➤ Resalta la importancia del orden de las coordenadas en una pareja ordenada. ➤ Proponer ejercicios en los cuales se describen características de los puntos y el cuadrante al que pertenecen.

TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD N° 2: Números Naturales (Pensamiento numérico)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">➤ Resuelvo y formulo problemas cuya estrategia de solución requiera de las relaciones y propiedades de los números naturales.➤ Resuelvo y formulo problemas aditivos de composición, transformación, comparación e igualación.➤ Uso diversas estrategias de cálculo y estimación para resolver problemas de situaciones aditivas y multiplicativas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Realizar las operaciones de adición y sustracción entre números naturales.➤ Reconocer y aplicar las propiedades de la adición de los números naturales.➤ Realizar multiplicaciones y divisiones con números naturales.➤ Aplicar el orden de las operaciones en el cálculo de resultados.➤ Identificar el orden de operaciones en una expresión numérica.➤ Reconocer y solucionar ecuaciones que involucren	<ul style="list-style-type: none">➤ Adición y sustracción de números naturales.➤ Propiedades de la adición.➤ Multiplicación y división de números naturales.➤ Propiedades de la multiplicación.➤ Orden en las operaciones.➤ Igualdades y ecuaciones.➤ Potenciación de los números naturales.➤ Radicación de los números naturales.	<ul style="list-style-type: none">➤ Indagar sobre los conceptos previos que manejan los estudiantes sobre los números naturales y las operaciones básicas.➤ Hacer ejercicios de suma, resta, multiplicación y división.➤ Realizar un juego sobre una tienda escolar para que los alumnos apliquen las operaciones básicas de las matemáticas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Proponer ejercicios de simplificación de expresiones numéricas que involucren tanto adiciones como sustracciones.➤ Proponer problemas de aplicación de adiciones y sustracciones.➤ Identificar las características de la adición y la sustracción.➤ Analizar y asimilar las propiedades de la adición y ponerlas en práctica.➤ Proponer ejercicios en los que se relacionen las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división.➤ Pedirle a los estudiantes que propongan situaciones que involucren una de las operaciones y posibles combinaciones entre estas.➤ Solucionar problemas de expresiones numéricas que involucren adición y sustracción, escribiendo paso a paso la propiedad empleada.➤ Realizar estas mismas actividades empleando la multiplicación y la división y luego todas las operaciones al mismo tiempo.➤ Recordar las expresiones equivalentes de las cuatro operaciones básicas, como medio para encontrar la solución de ecuaciones.➤ Elaborar una tabla de situaciones aditivas para analizar la ecuación que modela cada una de ellas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Resalta las características para realizar sustracciones de números naturales.➤ Soluciona problemas de aplicación de adición y sustracción.➤ Solicita de manera escrita y oral el significado y uso de las propiedades de la adición de números naturales.➤ Recuerda las multiplicaciones abreviadas con potencia de 10, y la relación entre la multiplicación y la división.➤ Realizar problemas aplicando las cuatro operaciones básicas.➤ Recuerda el uso de los signos de agrupación.➤ Escribe las propiedades empleadas en la solución de cualquier ecuación.➤ Realiza problemas de

	<p>operaciones entre números naturales.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Reconocer la potenciación como producto de factores iguales.➤ Reconocer la radicación como una operación inversa de la potenciación.			<ul style="list-style-type: none">➤ Realizar un dictado de diferentes potenciaciones en el cual se diga la base, el exponente, su forma multiplicativa o su lectura.➤ Realizar el análisis del orden en que se simplifica una expresión numérica que involucre las operaciones (adición, sustracción, multiplicación, división, potenciación y radicación)	<p>aplicación de potencias en las cuales se debe modelar el problema y especificar el por qué es una potencia y no otra operación.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Completa las partes de una potenciación.➤ Resalta la relación de la potenciación con la radicación.➤ Realiza ejercicios de radicación.
--	---	--	--	---	---

TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD: N°3 Teoría de números (Pensamiento numérico)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconozco propiedades de los números (par, impar) y relaciones entre ellos (mayor que, menor que, múltiplo de, divisible por) en diferentes contextos. ➤ Identifica regularidades y propiedades de los números utilizando diferentes instrumentos de cálculo (ábaco, calculadora, computador). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer y hallar múltiplos y divisores de un número natural. ➤ Reconocer y aplicar los criterios de divisibilidad entre números naturales. ➤ Emplear criterios de divisibilidad para solucionar problemas. ➤ Reconocer números primos y números compuestos. ➤ Descomponer un número en sus factores primos. ➤ Encontrar el m.c.m entre números. ➤ Encontrar el MCD de Dos o más números. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Múltiplos y divisores. ➤ Criterios de divisibilidad. ➤ Números primos y compuestos. ➤ Descomposición en factores primos. ➤ Mínimo común múltiplo ➤ Máximo Común Divisor. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Repartir a los estudiantes varias tarjetas con diversos números, escribir en el tablero otras cifras y pedirles que determinen si sus números son múltiplos o divisores de los números escritos en el tablero. ➤ Exploración de los conocimientos previos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar la diferencia que hay entre los conjuntos de múltiplos y los conjuntos de divisores (finito e infinito) en uno de los términos son menores e iguales al número y en otros mayores e iguales. ➤ Analizar este tema con el de conjuntos analizando la contención del conjunto de divisores y conjunto de múltiplos de un número. ➤ Hacer énfasis en que los criterios de divisibilidad son herramientas que permiten determinar si un número es divisible por otro o no, sin realizar la división. ➤ Clasificar números primos y compuestos. ➤ Descomponer en factores primos un número natural. ➤ Calcular el m.c.m de dos o más números utilizando los dos métodos conocidos. ➤ Solucionar problemas utilizando el máximo común divisor entre dos o más números. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza el análisis para determinar si el 0 y el 1 son divisores o múltiplos de algún número. ➤ Propone hallar múltiplos o divisores comunes a dos números dados. ➤ Propone ejercicios de aplicación en los que se den ciertas características y se deban encontrar los números que las cumplan. ➤ Escribe una lista de números de tres y cuatro cifras, determina si son primos o compuestos. ➤ Descompone números en sus factores primos. ➤ Expresa de manera oral y escrita el significado de m.c.m. ➤ Realiza ejercicios de aplicación del m.c.m y el M.C.D

TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD N° 4: Geometría y medición (Pensamientos espacial y métrico)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">➤ Identifico ángulos como giros, aberturas, inclinaciones en situaciones estáticas y dinámicas.➤ Comparo y clasifico figuras bidimensionales y tridimensionales de acuerdo con sus componentes y características.➤ Diferencio atributos y propiedades de los objetos tridimensionales.➤ Utilizo diferentes procedimientos de cálculo para hallar la medida de superficies y volúmenes.	<ul style="list-style-type: none">➤ Identificar, construir y clasificar las distintas clases de ángulos.➤ Reconocer y clasificar los polígonos.➤ Realizar construcciones con regla y compas.➤ Calcular el perímetro de un polígono regular.➤ Calcular el área del círculo.➤ Calcular el área total y lateral de algunos sólidos.➤ Calcular el volumen de un cubo y un prisma.	<ul style="list-style-type: none">➤ Ángulos y sus medidas.➤ Polígonos.➤ Construcciones con regla y compás.➤ Perímetro de polígonos regulares.➤ Área del círculo.➤ Área lateral y total de algunos sólidos.➤ Volumen de un cubo y de un prisma.	<ul style="list-style-type: none">➤ Indagar sobre conocimientos previos.➤ Dibujar figuras geométricas.➤ Realizar dibujos con regla y compás.➤ Presentación y explicación de las figuras geométricas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Aprender a manejar el transportador jugando a aproximaciones a las medidas de los ángulos.➤ Identificar diferentes ángulos, medirlos y clasificarlos.➤ Enfatizar en la importancia de determinar el vértice, lado inicial y final para medir un ángulo.➤ Dibujar y recortar varios polígonos y realizar rotaciones y traslaciones de las figuras.➤ Reseña histórica de la importancia de las construcciones geométricas.➤ Hacer construcciones geométricas.➤ Construir polígonos regulares con hilos y hallar su perímetro.➤ Hacer distinción entre círculo y circunferencia.➤ Forrar distintas cajas con papel reciclable y analizar cómo se determina la cantidad de papel a utilizar.➤ Estimar el volumen de un prisma.	<ul style="list-style-type: none">➤ Realiza ejercicios para hallar el complemento o suplemento de un ángulo.➤ Elabora un cuadro resumen de la clasificación de polígonos.➤ Emplea el uso del transportador para verificar la construcción de rectas perpendiculares.➤ Determina el uso del compás y la regla común.➤ Halla la longitud de los lados de un polígono regular.➤ Propone ejercicios en los que por simple inspección determina si el área o perímetro de un círculo es mayor.➤ Construye algunos sólidos.➤ Calcula el volumen del cubo y del prisma

TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD N°: Números fraccionarios (Pensamiento numérico)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">➤ Describo situaciones de medición utilizando fracciones comunes.➤ Analizo y explico las distintas representaciones de un mismo número fraccionario.➤ Interpreto las fracciones en diferentes contextos.	<ul style="list-style-type: none">➤ Calcular la fracción de un número.➤ Reconocer fracciones equivalentes.➤ Utilizar la amplificación y simplificación de fracciones determinando las equivalencias.➤ Determina cuándo una fracción es mayor, menor, o igual a otra.➤ Identificar números mixtos y convertirlos en fracciones.➤ Realizar adiciones y sustracciones entre fraccionarios.➤ Realiza multiplicaciones y divisiones entre fraccionarios	<ul style="list-style-type: none">➤ Fracción como parte de un número.➤ Fracciones equivalentes.➤ Amplificación y simplificación de fracciones.➤ Comparación de fracciones➤ Números mixtos.➤ Adición y sustracción de fraccionarios.➤ Multiplicación y división de fraccionarios.	<ul style="list-style-type: none">➤ Se les pide a los niños que lleven frutas para dividir las en el salón y hacer ejemplos de fracciones.➤ Representar con dibujos las fracciones que se formaron con las frutas	<ul style="list-style-type: none">➤ Buscar en periódicos y revistas avisos o información similar a la que tienen en el texto guía para expresar los datos encontrados como una fracción e identificar el numerador y denominador.➤ Representar gráficamente algunas fracciones dadas.➤ Hallar la mitad, los dos cuartos, los tres sextos de cierta cantidad de dinero, comparar los resultados.➤ Representación de cantidades en la recta numérica y comparación de fracciones determinando la equivalencia.➤ Dar ejemplos de números mixtos y transformarlos en fracciones.➤ Amplifica y simplifica algunas fracciones para encontrar las equivalencias.➤ Resolver problemas empleando la adición y sustracción de fracciones.➤ Crear secuencias de números fraccionarios como estrategia para hallar el producto o uno de los factores de la multiplicación.➤ Realizar ejercicios de aplicación directa del algoritmo de la división entre fraccionarios.	<ul style="list-style-type: none">➤ Elabora un cuadro con los distintos tipos de números, sus características y usos.➤ Argumenta el uso de las fracciones equivalentes.➤ Realiza ejercicios de completación de sucesiones de fracciones equivalentes a otras.➤ Determina fracciones equivalentes usando los procesos de amplificación y simplificación.➤ Compara fracciones y números naturales.➤ Realiza ejercicios de falso y verdadero en los que se deba justificar cada respuesta.➤ Expresa números mixtos en fracciones impropias.➤ Emplea de manera directa el algoritmo de adición y sustracción para fraccionarios.➤ Resuelve problemas empleando la multipli

TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD N° 6: Números Decimales (Pensamiento numérico)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">➤ Uso representaciones concretas y pictóricas para realizar equivalencias de un número en diferentes unidades del sistema decimal.➤ Analiza y explica las distintas representaciones de un mismo número.➤ Utiliza la notación decimal para expresar las fracciones en diferentes contextos.	<ul style="list-style-type: none">➤ Reconocer fracciones decimales.➤ Reconocer expresiones decimales.➤ Identificar cuándo un número decimal es mayor, menor o igual a otro.➤ Aproximar números decimales a la décima, centésima o milésima más cercana.➤ Realizar adiciones, sustracciones, multiplicaciones y divisiones de n números naturales.➤ Multiplicar un número decimal	<ul style="list-style-type: none">➤ Fracciones decimales.➤ Número decimales➤ Comparación de números decimales.➤ Aproximación de números decimales.➤ Adición y sustracción de números decimales.➤ Multiplicación y división de un decimal por un natural.➤ Multiplicación y división de números decimales.	<ul style="list-style-type: none">➤ Exploración de los conocimientos previos.➤ Hacer ejercicios de amplificar y simplificar fracciones para convertirlas en fracciones decimales.	<ul style="list-style-type: none">➤ Verificar el concepto de fracciones decimales.➤ Elaborar un cuadro comparativo entre un número fraccionario, su representación gráfica y su expresión decimal.➤ Utilizar representaciones gráficas para explicar el concepto de número decimal.➤ Representar números decimales, leerlos e interpretarlos.➤ Ubicar números decimales en la recta numérica.➤ Solucionar ejercicios con números decimales.➤ Proponer ejercicios de preguntas abiertas que relacionen naturales, fracciones y decimales.➤ Recordar y aplicar el proceso de multiplicar un decimal por un natural.➤ Solucionar problemas empleando multiplicación de decimales.➤ Expresar el significado de la división de números naturales.	<ul style="list-style-type: none">➤ Propone el ejercicio de escribir un número natural como fracción y como decimal.➤ Realiza ejercicios de pareamiento entre una fracción y su expresión decimal.➤ Identifica el valor posicional de las cifras de un número decimal.➤ Ubica números decimales en la recta.➤ Propone ejercicios que relacionen adición, sustracción, recta numérica y resolución de problemas.➤ Plantea ejercicios de afianzamiento del tema.➤ Trabaja el algoritmo de la división entre núme

TABLA DE SABERES GRADO: 5°

UNIDAD N° 7: Razones y proporciones (Pensamiento variacional)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">➤ Interpreto las fracciones en diferentes contextos: situaciones de medición, relaciones parte todo, cociente, razones y proporciones.➤ Modelo situaciones de dependencia mediante la proporcionalidad directa o inversa.➤ Resuelvo y formulo problemas en los cuales se usa la proporción directa y la inversa.➤ Describo e interpreto variaciones presentadas en gráficos.➤ Analizo y explico las relaciones de dependencia.	<ul style="list-style-type: none">➤ Establecer razones o proposiciones entre dos o más cantidades.➤ Reconocer magnitudes directamente proporcionales.➤ Aplicar la regla de tres simple directa en la solución de problemas.➤ Reconocer magnitudes inversamente proporcionales.➤ Aplicar la regla de tres simples inversas en la solución de problemas.➤ Reconocer el tanto por ciento de una cantidad.➤ Expresar un porcentaje como fracción decimal y vice	<ul style="list-style-type: none">➤ Razones y proporciones➤ Magnitudes directamente proporcionales.➤ Regla de tres simple directa.➤ Magnitudes inversamente proporcionales.➤ Regla de tres simple inversa.➤ Porcentaje.➤ Fracciones decimales y porcentajes.	<ul style="list-style-type: none">➤ Hacer comparaciones en forma de juego de determinadas características entre los estudiantes (niños, niñas, edades, color o largo del cabello entre otros) para expresarlos como razones.➤ Exploración de conocimientos previos.➤ Analizar situaciones presentadas sobre el tema.	<ul style="list-style-type: none">➤ Mostrar cómo se pueden establecer proporciones con las razones obtenidas sobre las comparaciones de las características de los estudiantes.➤ Enfatizar sobre los términos medios y extremos de las proporciones trabajadas.➤ Encontrar el producto de los términos explicados y comprobar que el producto es igual y las razones forman una proporción.➤ Analizar la razón entre la longitud de la circunferencia y el diámetro en un círculo.➤ Resolver problemas que requieran de la aplicación de una regla de tres➤ Enfatizar en la diferencia con las magnitudes inversamente correlacionadas.➤ Destacar la diferencia entre las magnitudes inversamente proporcionales y las directamente proporcionales.➤ Resolver problemas donde se aplique la regla de tres simple inversa.➤ Calcular el porcentaje de una cantidad.	<ul style="list-style-type: none">➤ Hace comparaciones usando razones.➤ Identifica los términos medios y extremos de una proporción.➤ Encuentra el término que falta en una proporción.➤ Realiza ejercicios en los que se propongan situaciones de magnitudes directamente proporcionales.➤ Elabora un cuadro comparativo entre las cantidades inversas y directamente proporcionales.➤ Resuelve problemas que requieran de la aplicación de la regla de tres.➤ Interpreta el porcentaje como una fracción.

TABLA DE SABERES GRADO QUINTO

UNIDAD N° 8: Estadística (Pensamiento aleatorio)

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">➤ Represento datos usando tablas y gráficas.➤ Comparo diferentes representaciones del mismo conjunto de datos.➤ Interpreto fracciones presentadas en tablas y gráficas.➤ Resuelvo y formulo problemas a partir de un conjunto de datos provenientes de observaciones, consultas y experimentos.	<ul style="list-style-type: none">➤ Determinar la frecuencia y la moda de un conjunto de datos.➤ Calcular e interpretar la media aritmética y la mediana de un grupo de datos.➤ Representar diversas situaciones a través de diagramas de doble barra y líneas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Frecuencia y moda de un grupo de datos.➤ Media aritmética y mediana.➤ Diagrama de doble barra y de líneas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Proponer temas para que por grupos de trabajo realicen una encuesta a los compañeros de otros grupos.➤ Explorar conocimientos previos de los temas a tratar.	<ul style="list-style-type: none">➤ Efectuar la recolección de datos, la tabla de frecuencias, la moda y determinar el significado de este dato respecto al tema escogido.➤ Intercambiar los datos con otros compañeros de trabajos para realizar la tabla de frecuencia y hallar la moda e interpretarla.➤ Escribir diferentes situaciones con sus tablas de frecuencias, hallar la mediana y media aritmética. Solicitar a los estudiantes la interpretación de la situación concreta.➤ Profundizar cada uno de los conceptos para facilitar el trabajo de estadística.➤ Solucionar ejercicios hallando la mediana y la media aritmética.➤ Analizar y elaborar diagramas de doble barra y de líneas para un conjunto de datos.	<ul style="list-style-type: none">➤ Realiza ejercicios de falso y verdadero que involucren el significado de la moda y una tabla de frecuencia en la representación de datos.➤ Realiza ejercicios de selección múltiple en donde dada una serie de datos, se debe determinar cuál de ellos cumple la definición de moda.➤ Realiza ejercicios en los cuales propone situaciones y realiza todo el análisis correspondiente.➤ Realiza el análisis de la mediana para un conjunto de datos pares e impares.➤ Elabora posibles conjeturas respecto a la información que se presenta en los diagramas.

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Identificar las estructuras de los seres vivos que les permiten desarrollarse en un entorno vivo y que pueden utilizarse como criterio de clasificación	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer que los seres vivos están organizados en cinco reinos (Plantas, animales, móneras, protistas y hongos) Aplicar y entender algunos criterios de clasificación Aumentar el interés y respeto por la vida al reconocer y ejemplificar su utilidad y variedad Identificar varios ejemplos para ilustrar que la unión de tejidos forman los órganos Plantear preguntas basadas en las observaciones con el microscopio 	<ul style="list-style-type: none"> *Los seres vivos *¿Cómo se clasifican los seres vivos? *¿ Como se formaron los primeros seres vivos *Reinos (animales, plantas, móneras, protistas y hongos) *Origen y organización de los seres vivos *La célula *La membrana plasmática *El núcleo *El citoplasma *Tejidos *Animal *Vegetales *Órganos *Sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración sobre los preconceptos propios de los estudiantes. Relato conceptual sobre el origen y evolución de su propio ser Analizar laminas ilustrativas relacionadas con el tema Relacionar términos alusivos al tema, con sus respectivos significados 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar una mesa redonda donde intercambien los datos obtenidos en el relato conceptual Identificar características de enfermedades producidas por organismos de los reinos bacterias y protistas Observar diversos tipos de hongos para identificar en ellos características y diferencias Observar graficas de la célula animal y vegetal y elaborar una lista de parte y organelos que tienen cada una de ellas Elaborar célula animal y vegetal utilizando como material plastilina 	<ul style="list-style-type: none"> Establece diferencias y características entre los diferentes reinos Conoce las características generales de los seres vivos Conoce los beneficios y perjuicios que causan los organismos de los diferentes reinos Establece diferencia entre la célula animal y vegetal Conoce los órganos y sistemas que conforman el cuerpo de la célula animal y vegetal

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
-	<ul style="list-style-type: none"> Analizar las funciones que se dan entre los sistemas para realizar los sistemas vitales Demostrar la interrelación entre los sistemas que conforman nuestro cuerpo Mencionar las partes del sistema nervioso y explicar las funciones que realizan cada una de ellas Proponer pruebas que permitan verificar mecanismos de coordinación en animales 	<ul style="list-style-type: none"> *¿Cómo se relacionan los sistemas de nuestro cuerpo? *Los sistemas del cuerpo trabajan en equipo *La función de nutrición, relación y reproducción *Estímulos *¿Cómo captamos estímulos y respondemos a ellos? *Órganos de los sentidos *los sistemas de coordinación del cuerpo *El sistema endocrino *El sistema nervioso *Central y periférico *Las neuronas *¿Cómo se transmiten los impulsos nerviosos? 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar una feria gastronómica dentro del aula para identificar los nutrientes que contiene los diferentes alimentos Inducción con videos y laminas 	<ul style="list-style-type: none"> Definir los conceptos de nutrición y relación Consultar sobre las relaciones que existen entre el sistema nervioso y el sistema endocrino durante las etapas de embarazo y lactancia Completar el mapa conceptual alusivo a los sistemas de control del cuerpo humano Realizar prácticas experimentales 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar un cuadro comparativo en el cual se relacionen las funciones biológicas básicas: nutrición, relación y reproducción Elaborar ensayos, cuentos, narraciones o caricaturas relacionadas con el tema Realizar un modelo explicativo con materiales reciclables sobre los órganos de los sentidos estudiados Representar por medio de dramatización, ¿Cómo se deben cuidar los órganos de los sentidos y que ocurriría si nos faltara uno de ellos

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Identificar las estructuras de los seres vivos que les permite desarrollarse en un entorno y que pueden clasificarse como criterios de clasificación.	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar información relacionada con los diferentes componentes de un ecosistema y distinguir la diversidad de estos. • Realizar experimentos que permitan recoger datos para estudiar el comportamiento de los ecosistemas. 	*Los seres vivos y su ambiente. *La biosfera *Ecosistema *Poblaciones y comunidades. *Adaptación de los seres vivos (plantas y animales) *La materia y la energía *Las cadenas alimentarias. *Redes alimentarias *Los ciclos biogeoquímicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de la creación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar los preconceptos adquiridos por los estudiantes • Definir concepto como: Equilibrio ecológico, población, comunidad, cadenas y redes alimentarias 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relaciones entre los diferentes componentes de un ecosistema • Identificar y diferenciar los factores que integran un ecosistema

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
-	<ul style="list-style-type: none"> Analizar las características ambientales del entorno y los factores que lo deterioran Identificar y establecer las prácticas que puedan disminuir los diferentes tipos de contaminación. 	<ul style="list-style-type: none"> *¿Cómo se alteran los ecosistemas? *Un problema ambiental *Contaminación(aire, agua y suelo) 	<ul style="list-style-type: none"> Analizar laminas y video Observar mediante prácticas experimentales, los diferentes tipos de contaminación 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar una lista de consecuencias favorables y desfavorables, del aumento de la contaminación de nuestro entorno Explicar como la tecnología genera contaminación en el suelo Completar mapas conceptuales 	<ul style="list-style-type: none"> Establecer relaciones entre los factores que deterioran el medio ambiente Identificar los tipo de contaminación que se dan en nuestro entorno

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Ubicarse en el universo y en la tierra e identificar características de la materia, fenómenos físico y manifestaciones de la energía en el entorno	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y escribir algunos cambio físicos y químicos de la materia Utilizar e identificar algunas propiedades físicas de la materia. Identificar y describir algunas fuerzas que actúan por contacto y a distancia Reconocer la importancia de las maquinas para la vida 	*La materia y sus transformaciones *La materia y sus propiedades físicas *La masa *El peso *El volumen *La densidad *Cambios de estados de la materia *¿Cómo actúan las fuerzas? *La fuerza eléctrica *Los circuitos eléctricos *Fuerza y maquina simples y complejas	<ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercicios experimentales dentro del aula Presentar al estudiante tijeras, alicates, pinzas entre otras cosas, para que el estudiante identifique el tipo de maquinas y el género de las palancas presentes en ellas 	<ul style="list-style-type: none"> Consignar y explicar los conceptos como: materia, masa, peso, volumen, densidad y cambios físicos y químicos de la materia Escribir concepto sobre fuerza, circuitos y maquina simple y complejas 	<ul style="list-style-type: none"> Presentar palabras para completar frases relacionadas con el tema Determinar de forma teórica o experimental la masa, el peso y el volumen de algunos objetos Propiciar un ejercicio para que los estudiantes identifiquen las fuerzas que actúan cuando halan o empujan un cuerpo

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Ubicarse en el universo y en la tierra e identificar características de la materia, fenómenos físico y manifestaciones de la energía en el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Describir los principales movimientos y características físicas de la tierra y sus capas • Identificar acciones para disminuir la emisión de dióxido de carbono y otros gases contaminantes de la atmosfera 	<p>*¿Cómo es la dinámica de la tierra?</p> <p>*La tierra se mueve</p> <p>*Las capas de la tierra</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de conceptos previos por los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Levantar información sobre los principales movimientos de la tierra, con sus características físicas y sus capas, movimientos sísmicos entre otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer relación y diferencias entre las capas externas e interna de la tierra

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: FORMAS BÁSICAS DE MOVIMIENTO

EJE GENERADOR: el movimiento

PRIMER PERIODO

ESTANDAR 1: Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos de movimientos como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones niveles y ritmos.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
1.1 Gatear 1.2 Rodar 1.3 Caminar (caminata). 1.4 Trotar 1.5 Correr 1.6 Saltar 1.7 Lanzar 1.8 Traccionar 1.9 Tregar 1.10 Pasar	<p>Nocional: Muestra armonía corporal en la ejecución de las normas básicas de los movimientos y tareas motrices, reflejando su participación dinámica en las actividades de grupo.</p> <p>Proposicional: Coordina movimientos integrando las formas básicas de movimiento.</p> <p>Desarrolla actividades motrices y las aplica en los ejercicios físicos dirigidos.</p> <p>Incrementa su armonía corporal y la aplica en diferentes ejercicios prácticos.</p> <p>Conceptual :identifica ejercicios y movimientos que incrementan y mejoran</p> <p>Las formas básicas de movimiento</p>	<p>Nocional: demostración y ejecución de ejercicios básicos en las practicas físicas. Con y sin implementos.</p> <p>Proposicional: realización de ejercicios básicos en juegos pre deportivos.</p> <p>Conceptual: ponerlos en práctica ejercicios nuevos; haciendo descripción escrita en el cuaderno.</p>	<p>Realización de ejercicios físicos. Con y sin implementos.</p> <p>Descripción de ejercicios en forma oral.</p> <p>Implementar ejercicios en los diferentes deportes.</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 10 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 2: DIRECCIONALIDAD

EJE GENERADOR: AJUSTE POSTURAL

PRIMER PERIODO

ESTANDAR 2: Realiza actividades motrices en distintos y diversos espacios utilizando patrones básicos de movimiento.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
2.1 Desplazamientos 2.2 Piques 2.3 Carreras	<p>Nocional: Establece relaciones dinámicas entre sus movimientos corporales y el uso de implementos deportivos; coordina sus movimientos de acuerdo con los diferentes ritmos y posiciones.</p> <p>Proposicional: Realiza actividades motrices en distintos y diversos espacios utilizando patrones básicos de movimiento como: caminar, correr, saltar, lanzar, Traccionar, en diferentes direcciones.</p> <p>Conceptual: Desarrolla favorablemente las formas básicas en la carrera y los piques.</p>	<p>Nocional: demostración práctica y motivación en la realización de piques y carreras cortas durante el calentamiento</p> <p>Proposicional: empleando el calentamiento; incrementando los piques cortos y las carreras en espacios reducidos.</p> <p>Conceptual: poner en práctica durante el desarrollo y Fundamentación de los deportes.</p>	<p>Promoviendo la competencia de piques y carreras cortas tomando los respectivos tiempos.</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 10 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 3 COORDINACION GENERAL EJE GENERADOR: coordinar movimientos

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR 3: Establece relaciones dinámicas entre sus movimientos corporales y el uso de implementos deportivos coordinando sus movimientos de acuerdo con los diferentes ritmos y posiciones.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
3.1 Coordinación óculo-manual 3.2 Coordinación óculo – pedial 3.3 Ritmo y movimiento	<p>Nocional: Se orienta en el espacio y ubica objeto relacionados entre si y consigo mismo, aplica esa orientación a situaciones de la vida diaria.</p> <p>Proposicional: Trabaja coordinadamente con diferentes objetos.</p> <p>Adquiere movimiento coordinado y fluido.</p> <p>Se ubica con facilidad en posición adecuada según el medio.</p> <p>Conceptual: identifica y establece ejercicios de coordinación ojo mano y ojo pie. Ajusta su ritmo al tiempo y el espacio.</p> <p>Realiza actividades físicas con un buen grado de coordinación. Crea en sus movimientos coordinados.</p>	<p>Nocional: demostrar en forma practica variados ejercicios de coordinación óculo manual y óculo pedial, utilizando varios implementos.</p> <p>Proposicional: realización de juegos pre deportivos; rondas y canciones.</p> <p>Conceptual: hacer descripciones orales y por escrito de varios ejercicios vistos en la practica; donde maneja los conceptos ojo, mano, ojo pie</p>	<p>Creatividad en la propuesta de realización de ejercicios.</p> <p>Ejecución de ejercicios prácticos.</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación física

GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 16 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 4: VALENCIAS FISICAS

EJE GENERADOR: las destrezas

SEGUNDO PERIODO

ESTANDAR 4: Realiza movimientos y ejercicios a partir de instrucciones dadas como expresión de actividad deportiva.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
<p>4.1 Coordinación</p> <p>4.2 Equilibrio</p> <p>4.3 Velocidad</p> <p>4.4 Fuerza</p> <p>4.5 Flexibilidad</p> <p>4.6 Agilidad</p> <p>4.7 Resistencia</p> <p>4.8 Potencia</p>	<p>Nocional: Realizar movimientos a partir de instrucciones. Como expresión de actividades imaginativas y de su propia expresión lúdica.</p> <p>Proposicional: Mejora su actividad motriz general.</p> <p>Tiene facilidad de ejecución de varias destrezas físicas.</p> <p>Estimula y afianza las valencias físicas fundamentales.</p> <p>Conceptual: identifica ejercicios que mejoran determinada valencia física, y los pone en practica</p>	<p>Nocional: exposición de los conceptos de las valencias físicas. Motivación y puesta en práctica de varios ejercicios básicos.</p> <p>Proposicional: Motivación y puesta en practica de varios ejercicios que mejoran estas valencias físicas en varios deportes.</p> <p>Conceptual: poner en practica en la ejecución de varios deporte como atletismo, gimnasia, voleibol, baloncesto, fútbol y fútbol sala</p>	<p>Presentar en clase practica ejercicios planeados; para ser ejecutados pos sus compañeros demostrando que puede mejorar el despeño en determinado deporte.</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º, 3º,4 y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 5: AGRUPACION SOCIAL EJE GENERADOR: socialización

TERCER PERIODO

ESTANDAR 5: Usa el tiempo extra escolar en actividades recreativas, deportivas, artísticas y en general, en la percepción y aprovechamiento de un entorno más amplio desarrollando de manera creativa actividades lúdicas en grupo asumiendo roles de responsabilidad.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACION
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
5.1 Deporte escolar 5.2 Actividades complementarias 5.3 Juegos pre deportivos	<p>Nocional: Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidad en las prácticas deportivas</p> <p>Proposicional:Participa y práctica libremente en los ejercicios rítmicos con y sin implementos.</p> <p>Acepta y aplica normas en las prácticas de juegos deportivos.</p> <p>Conceptual: Posee condiciones innatas para el deporte.</p> <p>Se integra con sus compañeros en actividades grupales y juegos pre deportivo.</p> <p>Aprende normas y reglamentación deportiva.</p>	<p>Nocional: motivar e inculcar la práctica del deporte y diferentes actividades complementarias</p> <p>Proposicional: participar activamente en juegos ínter aulas, y todo tipo de actividad lúdico deportiva</p> <p>Conceptual: participar en forma voluntaria en el desarrollo del deporte escolar y formación en la Fundamentación en tiempo extraescolar.</p>	Integrar un grupo deportivo, recreativo o cultural en la sede dirigidos por el docente del area.

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 10 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 6: MEDIO AMBIENTE Y ECOLOGIA

EJE GENERADOR: interacción con el medio ambiente **TERCER PERIODO**

ESTANDAR 6: Participa con agrado en actividades de conservación del medio ambiente, cuida y mejora su ecosistema institucional asumiendo compromisos.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
6.1 Ornamentación 6.2 Uso adecuado del agua 6.3 Sensibilización 6.4 Caminatas ecológicas	<p>Nocional: Participa activamente con agrado en actividades de conservación del medio ambiente, cuida y mejora el ecosistema que lo rodea.</p> <p>Proposicional: Adelanta campañas de conservación del medio ambiente y uso racional del agua.</p> <p>Conceptual: incrementa su formación integral haciendo más competente en formación ciudadana.</p>	<p>Nocional: promover campañas, realizar carteleras, conformar comités que hagan énfasis en la conservación del medio ambiente</p> <p>Proposicional: poner en práctica por medio de un comité ecológico en el entorno escolar.</p> <p>Conceptual: mostrar y dar a conocer grandes problemas ecológicos de nuestro entorno. Contaminación de la madre vieja de madrigal. Manipulación de residuos sólidos en la escuela.</p>	<p>Por participación en proyectos ecológicos.</p> <p>Muestra artística de problemas ecológicos que nos amenazan.</p> <p>Por observación el cuidado y el uso del agua en el entorno escolar</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º, 3º,4ºy 5º

TIEMPO ESTIMADO: 10 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 7: VALORES HUMANOS

EJE GENERADOR: la convivencia

TERCER PERIODO

ESTANDAR 7: Asume compromisos con sus problemas de su entorno en defensa de los derechos humanos fundamentales, como contribución a una sociedad más justa, expresando el reconocimiento de la dignidad del otro y de su derecho a existir en su diferencia mediante el respeto al espacio.

ESTANDAR 8: Reconoce y asume actitud de respeto y valoración de las personas independientemente de su convicción, diferencia socio económica, culturales y genero religioso o etnia, procedencia geográfica, capacidad y limitaciones.

ESTANDAR 9: Propicia el cumplimiento de las normas y juzga los actos derivados de su aplicación, en función del valor que las fundamenta.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
7.1 La vida 7.2 El respeto 7.3 La justicia 7.4 responsabilidad 7.5 La honestidad 7.6 reglamento manual de convivencia	<p>Nocional: Propicia el cumplimiento de las normas de convivencia y juzga los actos derivados de su aplicación en función del valor que las fundamenta.</p> <p>Acepta y asume constructivamente el ejercicio y el reconocimiento del liderazgo a favor de la práctica democrática dentro de los grupos.</p> <p>Proposicional: Reconoce y asume actitudes de respeto y valoración de las personas independiente mente de sus diferencias socioeconómicas, culturales, de genero, religión, etnia, procedencia geográfica, capacidades y limitaciones.</p>	<p>Nocional: desarrollando y apoyando el proyecto de cátedra de paz</p> <p>Proposicional: implementando la cátedra de paz en el desarrollo del área durante el año lectivo escolar</p> <p>Conceptual: participar del comité de solución de conflictos, respetando y acatando el manual de convivencia de la institución.</p>	<p>En el desempeño y formación integral haciendo énfasis en la hora de dirección de grupo.</p> <p>Durante la observación del compañerismo y relación interpersonal</p> <p>Según observador del alumno y comité de convivencia escolar.</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º,3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 10 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 8: DEPORTE ESCOLAR

EJE GENERADOR: reglamentación

CUARTO PERIODO

ESTANDAR 10 :Acepta y aplica normas en las prácticas de juegos pre deportivos Desarrollado su tendencia lúdico social mediante la participación en clubes y comités deportivos en festividades escolares de acuerdo con su interés..

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
10.1 normas y reglas en diferentes disciplinas	<p>Nocional: Investiga temas relacionados con la educación física la recreación y el deporte.</p> <p>Valora la práctica deportiva y el buen uso del tiempo libre.</p> <p>Proposicional: desarrolla interés por conocer la normatividad de algunos deportes.</p> <p>Acepta y aplica normas en las prácticas de juegos deportivos</p> <p>Conceptual: pone en practica las reglas que rigen los deportes las respeta y acata.</p>	<p>Nocional: socializando la reglamentación de los deportes y poniendo en práctica su complemento durante el juego.</p> <p>Proposicional: comentar y dialogar determinaciones sobre reglamento, poner en práctica durante el juego.</p> <p>Conceptual: debatiendo en clase las faltas a los respectivos reglamentos. Comentando diferentes facetas de juego.</p>	<p>Durante la práctica deportiva.</p> <p>Exposiciones en carteleras por grupos.</p> <p>Socialización de los reglamentos que rigen varios deportes.</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 10 ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

EJE GENERADOR: participación

CUARTO PERIODO

ESTANDAR 11: Emplea el tiempo extraescolar en actividades recreativas, culturales, artísticas y en general en un buen aprovechamiento del tiempo libre en un entorno más amplio, Valorado la competencia deportiva como elemento para su desarrollo personal.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
11.1Conformación de comités	<p>Nocional: Emplea el tiempo extra escolar en actividades recreativas, deportivas, culturales artísticas y en general en un aprovechamiento de un entorno más amplio.</p> <p>Proposicional: Desarrolla actividades recreativas y deportivas con sus compañeros y su comunidad.</p> <p>Conceptual: Practica mini deportes.</p> <p>Participa en festivales deportivos escolares.</p> <p>Incrementa su participación en proyectos y actividades deportivas</p>	<p>Nocional: difundir la impotencia que tiene participar en la conformación de comités. Socializar e implementar comités escolares</p> <p>Proposicional: apoyar a los comités en las actividades realizadas.</p> <p>Hacer sugerencias para un mejor funcionamiento de los comités</p> <p>Conceptual: enunciar comités escolares para ser conformados e implementados</p>	Periódicamente según las actividades realizadas y de forma muy constructiva creando un mejor ambiente escolar.

PLAN DE AULA

AREA: Educación física

GRADO: 1º,2º, 3º,4º y 5º

TIEMPO ESTIMADO: 14 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 12 LA RECREACIÓN EL DEPORTE Y LA CULTURA EJE GENERADOR: FORMACIÓN INTEGRAL **CUARTO PERIODO**

ESTANDAR 12: Demuestra interés y agrado en actividades específicas de tipo recreativo deportivo y cultural.

ESTANDAR 13: Coordina movimientos básicos de los movimientos con los fundamentos adquiridos en las prácticas deportivas durante la clase de educación física.

ESTANDAR 14: Se integra con facilidad en los espacios destinados a la recreación y actividades deportivas.

ESTANDAR 15: Participa activamente en las actividades rítmicas, folklóricas, ejecutando algunos ritmos musicales

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
12.1 Fundamentación 12.2 folklore	<p>Nocional: Participa activamente en actividades rítmicas y folklóricas ejecutando algunos ritmos musicales.</p> <p>Proposicional: Se integra y participa activamente en las actividades culturales y folklore.</p> <p>Conceptual: identifica y pone en practica diferentes ritmos folklóricos haciendo énfasis en sus pasos básicos</p>	<p>Nocional: practicas demostrativas de ritmo y movimiento empleando grabadora y diferentes pistas.</p> <p>Proposicional: ejecución de diferentes ritmos con creatividad y empeño</p> <p>Conceptual: poner en práctica coreografías de bailes típicos</p>	<p>Por su interés y motivación en la ejecución de bailes folklóricos.</p> <p>Conformación de grupos de baile y asimilación de coreografías</p>

PLAN DE AULA

AREA: Educación Física

GRADO: 1,2, 3°,4°y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD 13: FORMACIÓN EN DEPORTES

EJE GENERADOR: FUNDAMENTACIÓN DEPORTIVA **CUARTO PERIODO**

ESTANDAR 16: integra las categorías de calidad y eficiencia del movimiento, a los fundamentos de las destrezas deportivas y a manifestaciones estéticas culturales y deportivas.

ESTANDAR 17: practica los fundamentos básicos de varios deportes y utiliza adecuadamente los escenarios e implementos deportivos.

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
<p>16.1 <u>voleibol</u> volea antebrazo, recepción saque remate técnica y táctica</p> <p>16.2 <u>Baloncesto</u> drible desplazamientos pases lanzamientos recepción técnica y táctica</p> <p>16.3 <u>fútbol y Microfútbol</u> recepción dominio y control cabeceo pases y remates técnica y táctica</p> <p>16.4 <u>a gimnasia</u> rollo adelante rollo a tras zambullida media luna</p>	<p>Nocional: conoce los fundamentos básicos de los deportes del voleibol, Baloncesto, gimnasia, fútbol y Microfútbol.</p> <p>Proposicional: desarrolla actitudes y destrezas deportivas que fortalecen la practica y competencia</p> <p>Conceptual: identifica y fortalece Fundamentos de los diferentes deportes mejorando su desempeño en la practica deportiva</p>	<p>Nocional: demostración práctica de gestos técnicos para el mejoramiento de la Fundamentación deportiva en los diferentes deportes. Fortalecimiento de la fundamentación en clases prácticas de educación física.</p> <p>Proposicional: demostración de ejercicios que mejoran la fundamentación en cada uno de los deportes planeados</p> <p>Conceptual: poner en práctica la Fundamentación durante el juego de equipo.</p>	<p>Repetición de ejercicios prácticos para el mejoramiento de la fundamentación deportiva.</p> <p>Demostración de la fundamentación por medio del juego de equipo en la competencia.</p> <p>Buena ejecución de gestos técnicos.</p> <p>Asimilación y motivación en clase de educación física</p>

PLAN DE AULA

AREA: Tecnología Informática

GRADO: 3°,4° y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 4 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 1 La tecnología

EJE GENERADOR: Conceptos

PRIMER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Concepto e influencia de la tecnología.	<p>Nocional: asimila el concepto de tecnología y como la tecnología ha influenciado en el desarrollo de los inventos.</p> <p>Proposicional: plantea algunos cambios tecnológicos en diferentes inventos.</p> <p>Conceptual; identifica cambios tecnológicos de la vida real, asimila el concepto de tecnología.</p>	<p>Nocional: definición del concepto de tecnología e influencia de la misma en los inventos realizados por el hombre a través de la historia de la humanidad.</p> <p>Proposicional: planteamiento de algunos cambios tecnológicos trascendentales.</p> <p>Conceptual: enunciar cambios tecnológicos Relacionados con el entorno. (Casa, Calle, escuela)</p>	<p>Oral, asimilación del concepto de tecnología y asocio con el desarrollo de los inventos.</p> <p>Expresar algunos cambios tecnológicos del entorno.</p> <p>Describe con breves palabras los adelantos tecnológicos que han tenido varios inventos</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 3°,4° Y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 20 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 1 La tecnología

EJE GENERADOR: Pequeños y grandes inventos

PRIMER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
<p>El ábaco</p> <p>La pascalina</p> <p>La rueda</p> <p>La pólvora</p> <p>El hierro</p> <p>El acero</p> <p>La imprenta</p> <p>Los lentes</p> <p>El reloj</p> <p>El ferrocarril</p> <p>El automóvil</p> <p>El teléfono</p> <p>La televisión</p> <p>La radio</p> <p>La calculadora</p>	<p>Nocional: conoce la importancia de algunos pequeños inventos y la influencia que ha tenido la tecnología para mejorarlos.</p> <p>Proposicional: comenta la importancia de estos pequeños inventos y su trascendencia en la historia de la humanidad.</p> <p>Conceptual: asocia el desarrollo de los inventos gracias a la tecnología e identifica pequeños inventos asociados a su función.</p> <p>Reconoce y distingue soluciones tecnológicas sencillas.</p>	<p>Nocional: presentación, exposición e importancia de pequeños inventos.</p> <p>Funcionalidad y trascendencia en la vida diaria de algunos pequeños inventos</p> <p>Proposicional: asociar el invento y su función.</p> <p>Explorar el software educativo pequeños inventos y hacer ejercicios de asociación.</p> <p>Conceptual: describir y comentar sobre pequeños inventos de la vida diaria.</p> <p>Describir la importancia y función de algunos pequeños inventos.</p>	<p>Hacer listados de pequeños inventos relacionándolos con su función.</p> <p>Clasificar inventos según su función.</p> <p>Dibujar pequeños inventos; realizando carteleros para ser expuestas al final de la unidad.</p> <p>Observar detalladamente lugares y nombrar aparatos tecnológicos de su entorno</p>

Las herramientas			
Los electrodomésticos			
El cajero electrónico			
Los electrodomésticos			
Los computadores			

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 3°,4° y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 1 La tecnología.

EJE GENERADOR: Biografías

PRIMERO Y SEGUNDO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Pequeños y grandes inventores de la historia	<p>Nocional: conocer diferentes inventores Y sus aportes a la tecnología</p> <p>Proposicional: asociar algunos</p>	<p>Nocional: exposición de biografías de diferentes inventores.</p> <p>Investigación de biografías de varios inventores.</p> <p>Proposicional: comparación y análisis del aporte a las tecnologías por parte de</p>	<p>Asociar inventos con inventores.</p> <p>Realización del libro de inventores más destacados de la historia.</p> <p>Nombrar inventos y sus autores.</p>

	<p>inventos con su inventor.</p> <p>Comentar datos importantes de determinados inventores.</p> <p>Conceptual: identificar invento y autor.</p> <p>A demás de la importancia de su invención su desarrollo y aporte a la sociedad.</p>	<p>varios inventores.</p> <p>Recocer la importancia de los inventos.</p> <p>Conceptual: enunciar inventores de mayor trascendencia y hacer explicación de la importancia de sus inventos.</p>	
--	--	--	--

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática

GRADO: 3°,4° Y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: La tecnología.

EJE GENERADOR: Como funcionan las cosas

SEGUNDO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
<p>Funcionalidad de los inventos</p> <p>Pequeños y grandes inventos.</p> <p>Electrodomésticos y herramientas básicas</p> <p>Los servicios básicos</p>	<p>Nocional: comprender la importancia de la función de los inventos.</p> <p>Conocer la funcionalidad y aplicación de los inventos en las diferentes actividades del ser humano.</p> <p>Proposicional: descubrir la importancia de varios inventos y aplicarla en la vida diaria.</p> <p>Reconocer los inventos más trascendentales en la historia de la humanidad</p>	<p>Nocional: señalar diferentes funciones de los inventos y el aporte a la sociedad y la ciencia.</p> <p>Valorar el desarrollo de algunos inventos.</p> <p>Proposicional: poner en práctica los conocimientos básicos adquiridos.</p>	<p>Asociar el invento y su función, por medio de pequeños dibujos y listas de funciones.</p> <p>Justificar la importancia de algunos inventos en forma verbal.</p> <p>Clasificar los inventos según su importancia para la humanidad.</p> <p>Observación y funcionalidad de objetos, espacios y cosas.</p>

	<p>Conceptual: medir la importancia de los inventos en la ciencia, educación, la industria, el campo etc.</p> <p>Identificar pequeños problemas tecnológicos y su solución.</p>	<p>Comentar y presentar la funcionalidad y desarrollo de inventos que son trascendentales en la vida diaria.</p> <p>Conceptual: comparar la función y el uso de algunos inventos especialmente los que empleamos en la vida diaria.</p>	
--	--	--	--

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 3°,4° Y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 10 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 2 Historia y evolución

EJE GENERADOR: Generaciones

SEGUNDO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Las computadoras y sus generaciones	<p>Nocional: identifica los cambios más trascendentales que ha tenido los computadores a través de su historia.</p> <p>Conoce la importancia de varios aparatos tecnológicos que han mejorado notablemente el desarrollo de las computadoras</p> <p>Proposicional: ilustra ejemplos de varias computadoras de la primera generación y comentar sobre las funciones que realizaban.</p> <p>Conceptual: describe la importancia de los tubos al vacío, del transistor, el chip, el circuito integrado, el microprocesador, el procesador en los sistemas de cómputo.</p> <p>Compara el desarrollo tecnológico de la actualidad con el de las primeras generaciones de los computadores</p>	<p>Nocional: presentar, exponer los adelantos tecnológicos de los computadores en cada una de sus generaciones.</p> <p>Investigar los adelantos tecnológicos de los computadores.</p> <p>Proposicional: relatar la historia de los computadores haciendo énfasis en los adelantos tecnológicos en sus 5 generaciones</p> <p>Conceptual: comparar los adelantos tecnológicos en cada una de sus generaciones y relacionar los con según su importancia.</p>	<p>Realización de pequeñas reseñas históricas sobre cada una de las generaciones.</p> <p>Comparar los adelantos y la importancia de cada generación de computadores.</p> <p>Justificar la importancia de</p> <p>Los tubos al vacío el transistor, el chip, el circuito integrado, microprocesador, el procesador</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO:3°,4°y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 4 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 2

EJE GENERADOR: Revolución informática

SEGUNDO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
La inteligencia artificial y los sistemas inteligentes	<p>Nocional: reconoce la importancia y desarrollo de los sistemas inteligentes, además de la aplicabilidad que se les da.</p> <p>Destaca la importancia de la revolución informática en los diferentes medios donde el hombre participa.</p> <p>Proposicional: investiga datos y aportes relacionados con la revolución tecnológica e informática.</p> <p>Conceptual: identifica adelantos tecnológicos de los computadores en cada una de sus generaciones.</p> <p>Organiza ideas de cómo mejorar algunos adelantos tecnológicos.</p>	<p>Nocional: plantear, presentar y exponer datos importantes sobre la revolución informática desde sus inicios.</p> <p>Sustentar la relación del desarrollo tecnológico con la revolución informática.</p> <p>Hacer visitas a diferentes lugares donde se implementan computadores para una tarea en especial.</p> <p>Proposicional: relacionar sitios donde la revolución informática presta un gran servicio.</p> <p>Investiga sobre los actuales inventos y el aporte a la sociedad</p> <p>Conceptual: identifica casos específicos de sistemas inteligentes y su aplicación</p>	<p>Después de visitar diferentes sitios.</p> <p>Nombra funciones importantes de los sistemas inteligentes.</p> <p>Examinar y revisar la importancia de la revolución informática. Haciendo cortos resúmenes.</p> <p>Realizar dibujos de posibles inventos del futuro y colocarles un nombre.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 3°,4°Y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 14 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 3

EJE GENERADOR: periféricos o dispositivos

SEGUNDO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Partes del computador entrada y salida (Hardware) El monitor El Mouse La C.P.U La impresora Los bafles El micrófono El teclado El escáner El plotter	<p>Nocional: conocer la importancia y función que cumplen cada uno de los diferentes dispositivos; a demás de datos relacionados con el buen manejo y su utilización.</p> <p>Proposicional: aplique y desarrolle los conocimientos de utilización básica de los diferentes partes del computador.</p> <p>Ilustrar las funciones de cada una de las partes del computador.</p> <p>Conceptual: reconocer las diferentes partes del computador y asociarlas con su función.</p> <p>Identificar y reconocer cada una de las partes de un computador.</p>	<p>Nocional: estudiar por separado cada una de las partes que componen un computador.</p> <p>Exponer láminas ilustrativas a cada una de las partes.</p> <p>Registrar datos importantes particulares de cada una de las partes.</p> <p>Proposicional: poner en práctica utilizando la sala de sistemas o computador de la escuela.</p> <p>Mostrar cada una de las partes por separado utilizando elementos propios de la computación.</p> <p>Conceptual: hacer prácticas continuas en la sala de sistemas.</p> <p>Investigar sobre la importancia y función de cada una de las partes.</p>	<p>Asesorar continuamente el aprendizaje.</p> <p>Desempeño en el manejo básico de cada una de las partes, utilizando el computador.</p> <p>Exposiciones sobre los diferentes temas.</p> <p>Determinar en evaluaciones escritas la función de los diferentes componentes a demás de datos importantes.</p> <p>Incrementar los conocimientos tecnológicos por medio de exposiciones de carteleras.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 3°,4°Y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 12 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 4 y 5

EJE GENERADOR: Sistemas operativos

TERCER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Plataforma de Windows	<p>Nocional: conocer la importancia y aplicabilidad de los sistemas operativos</p> <p>Proposicional: desarrollar y aplicar las diferentes herramientas, menús, barras, iconos, botones y ventanas que nos brinda el Sistema operativo Windows.</p> <p>Conceptual: identificar y poner en práctica los conocimientos del Sistema Windows.</p>	<p>Nocional: presentación y aplicación de las diferentes ventajas, manejo de herramientas, menús, barras, iconos, botones y ventanas etc.</p> <p>Proposicional: realización de pequeños trabajos en el computador.</p> <p>Investigación y análisis de diferentes formas de hacer un trabajo.</p> <p>Conceptual: argumentar diferentes formas para realizar un trajo.</p> <p>Proponer posibles soluciones para mejorar una presentación de un trabajo.</p> <p>Poner en practica las herramientas que brinda Microsoft Word.</p>	<p>Presentar trabajos escritos que van a ser pasados a computador.</p> <p>Realizar listados en medio magnéticos.</p> <p>Realizar pequeños dibujos en Paint.</p> <p>Evaluaciones escritas sobre los conocimientos y generalidades del Sistema Windows.</p> <p>Comparar el MS_DOS y el Sistema operativo Windows.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO:

TIEMPO ESTIMADO: 2 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 2 Historia

EJE GENERADOR: Historia y evolución

PRIMER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
<p>El ábaco</p> <p>La pascalina</p> <p>La rueda escalada</p>	<p>Nocional: conocer importantes inventos que sirvieron de base para el desarrollo de las computadoras.</p> <p>Proposicional: hacer cálculos matemáticos empleando el ábaco</p> <p>Conceptual: reconoce la importancia de estos inventos y los relaciona con la época.</p> <p>Compara la tecnología actual de algunos aparatos como la calculadora con los aparatos antiguos.</p>	<p>Nocional: presentación y manejo del ábaco como invento para sumar y restar.</p> <p>La función y manejo de la pascalina y la rueda escalada</p> <p>Proposicional: construir y realizar pequeños cálculos matemáticos con el ábaco</p> <p>Conceptual: comparar la efectividad de estos inventos con inventos más modernos</p>	<p>Asimilación del grado de tecnologías de la época antigua.</p> <p>Buscar semejanzas y diferencias con las nuevas tecnologías.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 5º

TIEMPO ESTIMADO: 6 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 6 Microsoft Word

EJE GENERADOR: concepto

TERCER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
El procesador de texto	<p>Nocional: reconocer limitaciones y alcances que ofrece el procesador de texto</p> <p>Proposicional: desarrollar un concepto claro de importancia de la buena utilización del procesador de texto.</p> <p>Conceptual: comprobar la efectividad y manejo de un procesador de texto aplicándolo a las actividades en la oficina y escuela. etc.</p>	<p>Nocional: presentar las virtudes y el manejo que tiene un procesador de forma práctica y sencilla.</p> <p>Proposicional: hacer una pequeña lista de los mejores amigos del salón. Y diferentes actividades por escrito en el computador.</p> <p>Conceptual: enfatizar y aplicar manejos sencillos del procesador por medio de diferentes actividades lúdicas.</p>	<p>Escribir frases cortas. Hacer pequeños dictados.</p> <p>Organizar pequeños listados. Empleando el computador.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 5º

TIEMPO ESTIMADO: 5 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 6 Microsoft Word

EJE GENERADOR: los menús

TERCER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Menú ver Menú edición Menú Insertar Menú Formato Menú Herramienta Menú traducir Menú Tabla Menú Ventana Menú Ayuda	<p>Nocional: conocer las funciones de las diferentes opciones que brindan los diferentes menús</p> <p>Proposicional: utilizar o aplicar de la mejor forma las opciones de los diferentes menús. En la elaboración de trabajos en clase.</p> <p>Conceptual: aplica en forma funcional l</p>	<p>Nocional: mostrar y exponer por separado todas las opciones que brinda cada menú.</p> <p>Proposicional: utilizar en forma apropiada los diferentes menús.</p> <p>Conceptual: pone en práctica la utilización de los menús para sacar un mejor rendimiento de ellos.</p>	<p>Demostración practica de la utilización de los disertes menús.</p> <p>Enunciar los nombres de los menús.</p> <p>Presentar en forma escrita las opciones que brindan los diferentes menús</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 4° Y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 3 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 6 Microsoft Word

EJE GENERADOR: Las barras de herramientas, iconos y botones TERCER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Barras de herramientas e iconos	<p>Nocional: conocer la importancia y funcionalidad de las diferentes barras de herramientas e iconos que las conforman.</p> <p>Proposicional: identificar y reconocer las los iconos que conforman las barras de herramientas como la estándar, la de formato, la de dibujo.</p> <p>Conceptual: indica funciones varias que pueden realizar las diferentes barras y los iconos que las conforman, para un mejor manejo del procesador.</p>	<p>Nocional: presentar en forma clara y sencilla la utilización de las barras de herramientas e iconos.</p> <p>Proposicional: hacer pequeños dibujos que ilustran los iconos para relacionarlos con su función.</p> <p>Conceptual: poner en practica la utilización de iconos para dar formato y organización a un texto</p> <p>Reconocer un icono y su función viéndolo en pantalla.</p>	<p>Dibujando las diferentes barras de herramientas y los respectivos iconos que las conforman</p> <p>Recortando u ubicando las diferentes barras.</p> <p>Reconociendo en pantalla los iconos que conforman determinada barra de herramientas.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 4° y 5°

TIEMPO ESTIMADO: 3 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: 6 Microsoft Word

EJE GENERADOR: creación de carpetas

CUARTO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
El explorador de Windows y la creación de las carpetas	<p>Nocional: demostrar en forma clara como se crean algunas carpetas y se les asigna el respectivo nombre para guardar información.</p> <p>Proposicional: crear algunas carpetas para guardar información utilizando el explorador.</p> <p>Conceptual: asimilar el concepto de carpeta y conocer sus funciones</p>	<p>Nocional: utilizando de manera practica el computador.</p> <p>Explorando la funciones de explorador de Windows</p> <p>Proposicional: crear varias carpetas en forma práctica.</p> <p>Conceptual: dar buen uso en la administración de las carpetas.</p>	<p>Con la ayuda del explorador crear nuevas carpetas y asígnale el respectivo nombre</p> <p>Escribir los pasos para la creación de carpetas.</p> <p>Guardando diferente información en las carpetas creadas.</p>

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO:

TIEMPO ESTIMADO:

TIEMPO REAL:

UNIDAD:

EJE GENERADOR: El software educativo

SEGUNDO PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Manejo y aplicación de Paint o editor grafico	<p>Nocional: conocer la importancia y funcionalidad de las diferentes barras de herramientas e iconos que las conforman.</p> <p>Proposicional: :identificar y reconocer y trabajar con los iconos que conforman las barras de herramientas de la aplicación de dibujo 0 editor de dibujo .</p> <p>Conceptual: indica funciones varias que pueden realizar las diferentes barras y los iconos que las conforman, para un mejor manejo del editor de dibujo.</p>	<p>Nocional: presentar en forma clara y sencilla la utilización de las barras de herramientas e iconos de la aplicación</p> <p>Proposicional: crear y dibujar con habilidad y manejo en forma practica.</p> <p>Conceptual: : poner en practica la utilización de iconos y herramientas para dar forma a diferentes proyectos escolares</p> <p>Reconocer unos iconos y herramientas además de su función viéndolo en pantalla del escritorio.</p>	Por su creatividad y manejo de la aplicación en diferentes proyectos especialmente artísticos.

PLAN DE AULA

AREA: tecnología informática GRADO: 3º y 4º

TIEMPO ESTIMADO: 2 horas

TIEMPO REAL:

UNIDAD: diagnostico

EJE GENERADOR: ambientación a clases

PRIMER PERIODO

NUCLEO TEMATICO	INDICADORES DE LOGRO	INDICADOR DE GESTIÓN	EVALUACIÓN
	Nocional- Proposicional- Conceptual	Nocional- Proposicional- Conceptual	
Proceso de ambientación y diagnostico general de los grupos	<p>Nocional: conocer el nivel de de manejo de la computadora en programas básicos</p> <p>Conocer el estado de conocimientos con que cuenta el niño en el concepto de la tecnología y de algunos inventos</p> <p>Proposicional: identifica y opera la computadora</p> <p>Conceptual: comentar sobre funciones varias que puede realizar en los diferentes programas</p>	<p>Nocional: abrir el espacio a que el niño cree y tenga la oportunidad de manipular la computadora</p> <p>Proposicional: operar la computadora y mostrar la capacidad de manejo</p> <p>Abrir el espacio para comentar sobre la función de varios inventos del hombre a través de la historia</p> <p>Conceptual: poner en practica el manejo adquirido en años lectivos anteriores</p>	<p>Por su creatividad y manejo del computador en sus funciones básicas</p> <p>Practica en el aula de sistemas y por parejas o grupos de trabajo.</p> <p>Oral en la descripción y función de algunos inventos</p>

INSTITUCION EDUCATIVA LA INMACULADA
PLAN DE AREA – MATEMATICAS
TABLA DE SABERES GRADO: _4° _

UNIDAD: 1 Conjuntos y sistemas de numeración decimal

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comprende los conceptos básicos de la teoría de conjunto. ❖ Analiza y explica las distintas representaciones de un número. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Establecer las relaciones de pertenencia entre elementos y un conjunto y de contenenencia entre conjuntos. ❖ Hallar la unión o la intersección entre dos o más conjuntos. ❖ Comprender el significado de diferencia entre conjunto y hallarla. ❖ Entender las reglas que rigen el sistema de numeración decimal. ❖ Reconocer el valor de una cifra según su posición en el número. ❖ Descomponer un número según el valor de sus cifras. ❖ Leer y escribir números mayores. ❖ Establecer relación de orden entre números mayores. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Relación de pertenencia y de contenenencia. ❖ Unión e intersección entre conjuntos. ❖ Diferencia entre conjuntos. ❖ Sistema de numeración decimal. ❖ Valor de posición y descomposición polimomial. ❖ Lectura y escritura de números. ❖ Relaciones de orden. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realizara el juego el barco va a naufragar. ❖ Exploración de conceptos previos. ❖ Juego patos al agua. ❖ Presentación del ábaco y explicación de su utilización 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Proponer ejercicios de relaciones de pertenencia y contenenencia, para que los estudiantes identifiquen que son relaciones anti simétricas ❖ Realización de talleres de competencia y análisis. ❖ Proponer ejercicios de clasificación de figuras geométricas, en los que se establezcan las relaciones de pertenecía y contenenencia. ❖ Confrontación de conceptos. ❖ Representar gráficamente operaciones estudiadas. ❖ Representar la diferencia entre dos conjuntos empleando diagramas de venn. ❖ Enfatizar en la importancia de la base en un sistema decimal. ❖ Realizar ejercicios de afianzamiento de valores de posición. ❖ Realizar dictados de escritura de número 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica la relación de pertenencia entre un elemento y un conjunto. ➤ Escribe varios subconjuntos de un conjunto. ➤ Representa la diferencia entre dos conjuntos empleando diagramas de ven. ➤ Genera agrupaciones múltiples en base diez. ➤ Realiza dictados de escritura de números. ➤ Usa distintas representaciones para explicar el orden entre una lista o pareja de números.

UNIDAD: 2 OPERACIONES CON NÚMEROS NATURALES

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
❖ Resuelve problemas que requieran de las relaciones y propiedades de los números naturales y sus operaciones.	<ul style="list-style-type: none">❖ Aplicar los algoritmos de adición y sustracción para resolver situaciones.❖ Identificar que la adición y la sustracción son operaciones inversas.❖ Reconocer las propiedades de la adición y aplicarlas cuando sea conveniente para abreviar procesos.❖ Interpretar y resolver situaciones multiplicativas.❖ Identificar las propiedades que cumple la multiplicación y utilizarlas para facilitar cálculos.❖ Interpretar y realizar divisiones con números naturales.❖ Reconocer que la multiplicación y la división con residuo cero, son operaciones inversas.❖ Estimar números y resultados haciendo aproximaciones a decenas, centenas o algún otro valor posicional.	<ul style="list-style-type: none">❖ Adición y sustracción de números naturales.❖ Relación entre adición y sustracción.❖ Propiedades de adición.❖ Multiplicación de números naturales.❖ Propiedades de la multiplicación.❖ División de números naturales.❖ Relación entre multiplicación y división.Estimación de números y resultados.	<ul style="list-style-type: none">❖ Organización y manejo de una tienda escolar.❖ Exploración de preconceptos.❖ Presentación en forma organizada de materiales o recursos relacionados con el tema.❖ Realización de juego alcanzar una estrella.	<ul style="list-style-type: none">❖ Hacer ejercicios de adición y sustracción.❖ Explicación de los contenidos.❖ Hacer ejemplos de cada una de las propiedades de la adición .❖ Identificar las propiedades aplicadas en la solución de problemas.❖ Multiplicar cantidades dadas aplicando algoritmo.❖ Resolver problemas aplicando la multiplicación.❖ Explicar cada una de las propiedades de la multiplicación y ponerlas en práctica.❖ Afianzar el algoritmo de la división proponiendo varias actividades.❖ Contextualizar algunas divisiones e interpretar el residuo cuando este sea diferente de cero.❖ Resolución de problemas que involucren las cuatro operaciones.❖ Aproximar números dependiendo de la cantidad de dígitos que posea	<ul style="list-style-type: none">❖ Resuelve situaciones aditivas de composición, transformación y comparación.❖ Resuelve problemas multiplicativos de tipo conversión de medidas.❖ Explica las propiedades de la multiplicación y las aplica en la resolución de problemas.❖ Identifica la secuencia para seguir en la aplicación del algoritmo de la división.❖ Establece diferencias entre los problemas de la multiplicación y la división.

UNIDAD: 3 TEORÍA DE NÚMEROS

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
❖ Representa y relaciona patrones numéricos con tablas y reglas verbales.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar y representar el conjunto de múltiplos y divisores de un número. ❖ Identificar los criterios de divisibilidad más utilizados para descomponer números. ❖ Identificar números primos y números compuestos. ❖ Hallar el m.c.m de dos o mas números y utilizarlo en la resolución de situaciones concretas. ❖ Hallar el m.c. d. de dos o más números y utilizarlo en la resolución de situaciones concretas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Múltiplos y divisores. ❖ Criterio de divisibilidad. ❖ Números primos y números compuestos. ❖ Mínimo común múltiplo. ❖ Máximo común divisor. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Exploración de conceptos previos ❖ Juego cabeza y cola. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explicación sobre como hallar los múltiplos y divisores de un numero. ❖ Resolver ejercicios para hallar múltiplos. ❖ Clasificar números en el tablero según el criterio dado. ❖ En una lista de números indicar los que son primos. ❖ Explicar el significado de m.c.m y m. c. d. ❖ Hallar en varias parejas de números el m. c. m. ❖ Hacer ejercicios para determinar si un número es o no m. c. d de dos o más números 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifica las relaciones entre multiplicidad y divisibilidad. ❖ Interpreta hechos que justifican el establecimiento de los criterios de divisibilidad. ❖ Interpreta diferencias entre números primos y compuestos. ❖ Calcula el m.c. m de un grupo de números. ❖ Calcula el máximo común divisor de un grupo de números.

UNIDAD: 4 GEOMETRÍA

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades	Desarrollo	Evaluación
			Motivación		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Compara y clasifica figuras bidimensionales de acuerdo con sus componentes. ❖ Describe, construye y clasifica figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar rectas, rayos y segmentos. ❖ Identificar rectas paralelas y perpendiculares. ❖ Identificar ángulos y utilizar el transportador para obtener su medida. ❖ Clasificar polígonos regulares e irregulares. ❖ Identificar las características de los triángulos y clasificarlos según sus lados. ❖ Identificar las características de los cuadriláteros y clasificarlos. Identificar las características y las líneas notables de una circunferencia y del círculo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rectas, rayos y segmentos. ❖ Rectas paralelas y perpendiculares. ❖ Ángulos y sus medidas. ❖ Polígonos regulares e irregulares. ❖ Triángulos y su clasificación. ❖ Cuadriláteros. ❖ Círculo y circunferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentar carteleras con figuras geométricas ilustradas y comentarlas. ❖ Exploración de preconceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explicación de los diferentes temas. ❖ Hacer ejercicios donde se den las características de un elemento, para que los niños encuentren el elemento con dichas características. ❖ Trazar en hojas de block rectas paralelas y perpendiculares, utilizando regla, lápiz y compas. ❖ Pedir a los niños que dibujen los diferentes clases de ángulos. ❖ Pedir que dibujen polígonos y los clasifiquen según su número de lados. ❖ Dibujar y clasificar triángulos. ❖ Trazar varias circunferencias con un radio indicado. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Determina variaciones cualitativas de rectas, rayos y segmento. ❖ Clasifica y dibuja ángulos según el criterio de sus medidas. ❖ Construyes figuras clasificándolas como regulares e irregulares. ❖ Dibuja y clasifica triángulos según la medida de sus lados. ❖ Identifica en un círculo las características de la circunferencia y el círculo. ❖

UNIDAD: 5 NUMEROS FRACCIONARIOS

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">❖ Analiza las distintas representaciones de una fracción.❖ Interpreta las fracciones en distintos contextos.	<ul style="list-style-type: none">❖ Usar fracciones para representar partes iguales de regiones o conjuntos.❖ Hallar partes fraccionarias de un número natural.❖ Reconocer fracciones propias e impropias.❖ Comprender el proceso de convertir mixtos en fracciones y viceversa.❖ Usar figuras para encontrar fracciones equivalentes a una dada❖ efectuar correctamente operaciones entre números fraccionarios.	<ul style="list-style-type: none">❖ Fracciones términos y representación.❖ Fracción de un número.❖ Fracciones propias, impropias y números mixtos.❖ Conversión de números mixtos a fracciones y viceversa❖ Ubicación de fracciones y números mixtos en la recta numérica.❖ Fracciones equivalentes, amplificación y simplificación.❖ Comparación de fracciones.❖ Adición de fracciones homogéneas y heterogéneas.❖ Sustracción de fracciones.❖ Multiplicación de fracciones.	<ul style="list-style-type: none">❖ Pedir a los niños llevar frutas para fraccionarla en varias partes.❖ Repartición de tortas a través de un juego.❖ Exploración de conceptos previos.	<ul style="list-style-type: none">❖ Explicación del concepto de fracciones.❖ Hacer ejercicios en los que dada una fracción se pida su representación gráfica y viceversa.❖ Explicar las fracciones propias y después la impropias.❖ Hacer dictados de fracciones.❖ Resolver Talleres.❖ Dibujar representaciones de fracciones.❖ De varios números mixtos pedir que los escriban como fracciones impropias.❖ Representar números en la recta numérica.❖ Ordenar fracciones ascendentes y descendentemente.❖ Colocar ejercicios de adición y sustracción de fracciones.❖ Proponer estrategias y ejercicios donde tengan que multiplicar fracciones.	<ul style="list-style-type: none">❖ Usa diferentes tipos de representación para las fracciones.❖ Determina la fracción de un número a partir de una representación gráfica o por medio de un producto.❖ Realiza conversiones entre números mixtos y fracciones, describiendo la forma como procede.❖ Representa los números mixtos y las fracciones en la recta numérica.❖ Explica por qué dos fracciones son equivalentes.❖ Explica el proceso seguido para adicionar fracciones.❖ Reconoce el proceso y estrategias para sustraer fracciones.

UNIDAD: 6 NÚMEROS DECIMALES

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none">❖ Analiza las distintas representaciones de un número decimal.❖ Utiliza la notación decimal para explicar las fracciones en diferentes contextos.	<ul style="list-style-type: none">❖ Leer y escribir números decimales.❖ Interpretar décimas, centésimas y milésimas.❖ Reconocer decimales equivalentes.❖ Establecer relación de orden entre varios números decimales.❖ Resolver problemas que requieran adiciones y sustracciones de números decimales.❖ Efectuar multiplicaciones entre decimales.	<ul style="list-style-type: none">❖ Fracciones decimales.❖ Décimas, centésimas y milésimas.❖ Decimales equivalentes.❖ Orden de los números decimales.❖ Adición y sustracción de números decimales.❖ Multiplicación de números decimales.	<ul style="list-style-type: none">❖ A través de juegos, canciones, rondas.❖ Exploración de preconceptos.	<ul style="list-style-type: none">❖ Explicación de la forma como se pueden representar las fracciones decimales.❖ Realizar ejercicios de pareamiento de dos columnas; en una de ellas puede ir una fracción decimal y en la otra su correspondiente expresión matemática.❖ Escribir y leer números decimales hasta milésimas.❖ Realizar dictados para escribir en números y en letras expresiones decimales.❖ Hacer y explicar representaciones gráficas para facilitar el concepto de décimas, centésimas y milésimas.❖ Ordenar expresiones decimales de mayor a menor.❖ Comparar decimales utilizando los símbolos de mayor que, menor que o igual a.❖ Escribir y resolver adiciones, sustracciones y multiplicaciones de decimales.❖ Resolver talleres y problemas que tengan que ver con el tema.	<ul style="list-style-type: none">❖ Identifica las características de fracciones decimales y da ejemplos.❖ Reconoce las relaciones entre el sistema decimal y las décimas, centésima y milésimas.❖ Hace dictados de números decimales.❖ Establece decimales equivalentes.❖ Establece el orden entre un par de decimales o una lista de ellos.❖ Calcula la suma y diferencia de números decimales.❖ Conoce el procedimiento para multiplicar decimales y lo pone en práctica.

UNIDAD N° 7: MEDICIÓN

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Diferencia atributos mensurables de los objetos. ❖ Selecciona medidas adecuadas en las diferentes mediciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconocer en el sistema métrico decimal unidades para medir longitudes. ❖ Expresar unidades de longitud en otras equivalencias. ❖ Reconocer múltiplos y submúltiplos del m^2 y establecer equivalencias. ❖ Encontrar procedimientos para calcular perímetros y áreas de algunas figuras. ❖ Reconocer el m^3, el dm^3, y el cm^3 como unidades estandarizadas para medir volúmenes. ❖ Reconocer las unidades de capacidad y sus equivalencias. ❖ Reconocer el gramo como unidad de masa y sus equivalencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Longitud y sus unidades. ❖ Conversión de unidades de longitud. ❖ Área, sus unidades y algunas equivalencias. ❖ Perímetro y área de algunas figuras.. ❖ Volumen y sus unidades. ❖ Capacidad y sus unidades de medida. ❖ Masa, sus unidades y algunas equivalencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentación de materiales de medición como el metro, la regla, etc. ❖ Medición de lugares y distintas áreas de la institución por los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explicación y consignación de las unidades de longitud y del sistema métrico. ❖ Construcción de un metro con cartulina por los niños. ❖ Determinar la pertinencia de una unidad de medida dependiendo de la longitud. ❖ Taller sobre medidas, áreas, sus unidades y algunas equivalencias. ❖ Explicación de las fórmulas para hallar el perímetro y área de algunas figuras. ❖ Taller de refuerzo sobre volumen, capacidad y masa. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preguntas sobre las medidas de equivalencia, por los múltiplos del metro. ❖ Evaluación a través de la medición del salón de clases utilizando el metro. ❖ Resuelve problemas y ejercicios para expresar unidades de longitud y considerar las equivalencias del sistema métrico. ❖ Establece relaciones entre la capacidad de varios recipientes dados. ❖ Resuelve problemas de conversión entre unidades de masa.

UNIDAD N° 8: DATOS Y PROBABILIDAD

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Interpreta información en tablas y gráficos. ❖ Hace conjeturas relacionadas con la probabilidad de un evento. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar la frecuencia y la moda de un conjunto de datos. ❖ Reconocer sucesos en los que interviene el azar. ❖ Calcular la probabilidad teórica de un suceso. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Frecuencia y moda. ❖ Sucesos en los que interviene el azar. ❖ Probabilidad de un suceso. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Juegos en los que los alumnos tengan que recoger, relacionar, representar y analizar datos para resolver preguntas sobre algún asunto explorado. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizar los estudiantes en grupos para que resuelvan problemas teniendo en cuenta una información estadística con el fin de poder establecer frecuencias. ❖ Resolver talleres y problemas formulados sobre sucesos en los que interviene el azar. ❖ Realizar juegos con dados, monedas, cartas para presentar el mayor número de situaciones en las que la certeza de un resultado o un evento no se tiene. ❖ Hacer ejercicios en los que se calcule la probabilidad de un evento. ❖ Hacer juegos con bolitas de pimpón de varios colores para que con los ojos cerrados saquen la de color blanco y luego resolver talleres donde se calcule la probabilidad teórica de un suceso. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifica el evento de mayor frecuencia en un conjunto de datos. ❖ Representa a través de diagramas de barras y tablas un conjunto de datos. ❖ Interpreta un diagrama de barras o de tablas y determina la moda en ellos. ❖ Identifica situaciones en las que interviene el azar. ❖ Determina los casos posibles de una situación y los relaciona con los casos favorables de que un suceso ocurra. ❖ Calcula la probabilidad de un suceso a partir de una razón entre casos favorables y casos posibles.

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
-	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los órganos que constituyen los sistemas digestivos, circulatorios, respiratorios, excretores y reproductores de los seres humanos. Conocer las funciones y los órganos de los sistemas digestivo, circulatorio, respiratorio excretor y reproductor Realizar actividades practicas para identificar algunas estructuras de los sistemas que constituyen el cuerpo humano 	*Que sistemas forman mi cuerpo *El sistema Digestivo *El Sistema Circulatorio *La sangre *Los vasos sanguíneos *El corazón *La respiración *La fase pulmonar *La fase sanguínea *La fase celular *La excreción *El sistema urinario *El sistema reproductor masculino y femenino	<ul style="list-style-type: none"> Analizar laminas ilustrativas relacionadas sobre el tema Elaborar dibujos sobre los órganos de los sistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> Breve explicación y exploración con los preconceptos de los estudiantes Realizar comparaciones entre los órganos de un ser humano con los de animales Redactar párrafos en los que se relacionen conceptos alusivos a los diferentes sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y analiza la función que cumple cada sistema del ser humano. Diseñar modelos de los diferentes sistemas del cuerpo humano visto en clase.

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
-	<ul style="list-style-type: none"> Conocer los principales cuidado que deben tenerse con algunos de los sistemas corporales Identificar algunos de los principales primeros auxilios que aplicados a tiempo en caso de emergencia pueden salvar una vida Adquirir hábitos de higiene que proporcionen una buena salud 	<p>¿Cómo cuido mi cuerpo?</p> <p>*¿Cómo tener una buena salud?</p> <p>*Los primeros auxilios en caso de problema respiratorio y en caso de problemas digestivo</p> <p>*El botiquín de primeros auxilios</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mini drama realizado con el tema a tratar Charla de un profesional sobre los primeros auxilios 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar encuestas más comunes que sufren la comunidad educativa Consultar sobre situaciones de emergencia y primeros auxilios aconsejados para cada caso Realizar una representación de la información encontrada 	<ul style="list-style-type: none"> Organizar una campaña para dotar el botiquín escolar Suministrar a los estudiantes diferentes elementos que puedan formar parte de un botiquín, y solicitarles, que los clasifiquen e identifiquen si son o no son utiles

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
-	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los órganos que constituyen los sistemas digestivos, circulatorios, respiratorios, excretores y reproductores de los seres humanos. Conocer las funciones y los órganos de los sistemas digestivo, circulatorio, respiratorio excretor y reproductor Realizar actividades practicas para identificar algunas estructuras de los sistemas que constituyen el cuerpo humano 	*Que sistemas forman mi cuerpo *El sistema Digestivo *El Sistema Circulatorio *La sangre *Los vasos sanguíneos *El corazón *La respiración *La fase pulmonar *La fase sanguínea *La fase celular *La excreción *El sistema urinario *El sistema reproductor masculino y femenino	<ul style="list-style-type: none"> Analizar laminas ilustrativas relacionadas sobre el tema Elaborar dibujos sobre los órganos de los sistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> Breve explicación y exploración con los preconceptos de los estudiantes Realizar comparaciones entre los órganos de un ser humano con los de animales Redactar párrafos en los que se relacionen conceptos alusivos a los diferentes sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y analiza la función que cumple cada sistema del ser humano. Diseñar modelos de los diferentes sistemas del cuerpo humano visto en clase.

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
-	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los principales cuidado que deben tenerse con algunos de los sistemas corporales• Identificar algunos de los principales primeros auxilios que aplicados a tiempo en caso de emergencia pueden salvar una vida• Adquirir hábitos de higiene que proporcionen una buena salud	<p>¿Cómo cuido mi cuerpo?</p> <p>*¿Cómo tener una buena salud?</p> <p>*Los primeros auxilios en caso de problema respiratorio y en caso de problemas digestivo</p> <p>*El botiquín de primeros auxilios</p>	<ul style="list-style-type: none">• Mini drama realizado con el tema a tratar• Charla de un profesional sobre los primeros auxilios	<ul style="list-style-type: none">• Realizar encuestas más comunes que sufren la comunidad educativa• Consultar sobre situaciones de emergencia y primeros auxilios aconsejados para cada caso• Realizar una representación de la información encontrada	<ul style="list-style-type: none">• Organizar una campaña para dotar el botiquín escolar• Suministrar a los estudiantes diferentes elementos que puedan formar parte de un botiquín, y solicitarles, que los clasifiquen e identifiquen si son o no son utiles

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Identificar transformaciones en el entorno en el entorno, a partir de la aplicación de algunos principios físicos, químicos y biológicos que permiten el desarrollo de tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> Analizar ecosistemas que nos rodean y compararlo con otros Proponer alternativa para cuidar el entorno y para evitar los peligros que lo amenazan Identificar adaptaciones de los seres vivos, teniendo en cuenta las características de los ecosistemas en que viven 	<p>*Ecosistemas</p> <p>*El ecosistema los organismos y su medio</p> <p>*Los factores abióticos</p> <p>*La radiación solar, base de la vida, el agua, la temperatura, el viento y el suelo</p> <p>*influencia del clima en los seres vivos, el clima de Colombia, pisos térmicos: cálido, templado, frío, paramo, pisos térmicos de zonas glaciales o nieves perpetuas</p> <p>*Ecosistemas terrestres agua dulce y saladas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observación de láminas alusivas al tema, dinámicas. Lectura de cuentos y reflexiones 	<ul style="list-style-type: none"> Conceptualización de los temas, conceptos previos Definir conceptos relacionados en los contenidos Desarrollar actividades en clase y en la casa 	<ul style="list-style-type: none"> Para la evaluación de esta unidad se tendrá en cuenta criterios como: Participación del estudiante. Observación directa, practica de campo, preguntas tipo icfes, mapas conceptuales, desarrollo de guía de campo

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
	<ul style="list-style-type: none">• Diferenciar los conceptos de cadena alimentaria, pirámide alimentaria y red trófica.• Describir relaciones tróficas que ejemplifiquen la circulación de la energía dentro de un ecosistema.• Reconocer la importancia de los seres descomponedores dentro de las redes tróficas	<ul style="list-style-type: none">*Relaciones entre los seres vivos*Los seres vivos de una comunidad se relacionan*Circulación de energía y nutrientes en los ecosistemas*Relaciones alimentarias en los seres vivos*Los niveles tróficos en un ecosistema*Pirámides y redes tróficas*El ser humano y la conservación de los ecosistemas			

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Ubicarse en el universo y en la tierra e identificar características de la materia, fenómenos físicos y manifestaciones de la energía en el entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer sustancias puras y mezclas • Proponer y verificar diferentes métodos de separación de mezcla • Valorar la utilidad de las mezclas y sustancia en la vida diaria • Formular explicaciones que permitan caracterizar fenómenos ópticos • Desarrollar el interés por la descripción de fenómenos físicos relacionados con la óptica 	<ul style="list-style-type: none"> *La materia *Sustancias puras *Las mezclas *Método de separación de mezclas *Objetos luminosos e iluminados *La reflexión y refracción de la luz * El ojo y la luz 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de videos, practica experimentales • Reflexión • Lectura • Observación de calidoscopio 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización de los temas • Definir de términos • Actividades complementarias • Conceptualización de los temas • Actividad complementaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Proveer a los estudiantes de los diferentes sustancias para que las clasifiquen en sustancias pura y mezclas • Elaboración de un calidoscopio

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	MOTIVACION	DESARROLLO	Evaluación
- Describe los movimientos de la tierra y de los demás planetas en términos de trayectoria y rapidez, y lo relaciona con unidades de tiempo como el día, el año y otros fenómenos	<ul style="list-style-type: none"> Describe los principales elementos del sistema solar y establecer relaciones tamaño, movimiento y posición. Describir a las características de los principales elementos del sistema solar Establecer semejanzas y diferencias entre los cuerpos que forman el sistema solar 	<p>*El sistema solar y sus planetas</p> <p>*Los planetas se mueven</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observación de láminas ilustrativa, reflexión y dinámica 	<ul style="list-style-type: none"> Conceptualización de los temas, conceptos previos, definir conceptos relacionados con los contenidos Desarrollo de actividades complementarias 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un modelo de sistema solar utilizando materiales del medio Realizar semejanzas y diferencias entre los diferentes planetas que forman el sistema solar

<p>-Identificar las estructuras de los seres vivos que les permiten desarrollarse en un entorno y que pueden utilizarse como criterio de clasificación.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Explicar la importancia de la célula como unidad básica de los seres vivos identificando los niveles de los seres vivos.• Identificar en el entorno objetos que cumplen funciones similares a la de los órganos y sustentar la comparación.• Representar los diversos sistemas de órganos en el ser humano y explicar sus funciones.	<p>*Los seres vivos están formados por células.</p> <p>*La estructura de la Célula</p> <p>*La membrana</p> <p>*El citoplasma</p> <p>*El núcleo.</p> <p>*Los organelos celulares.</p> <p>*Los diferentes tipos de células</p> <p>*Los procariota y eucariotas</p> <p>¿Cómo se organizan internamente los seres pluricelulares?</p>	<ul style="list-style-type: none">• Explorar los preconceptos previos que manejan los estudiantes con relación a los seres vivos	<ul style="list-style-type: none">• Dibujar organismos unicelulares y pluricelulares• Completar mapas conceptuales a alusivos a la célula• Analizar graficas de barras que muestran datos sobre la reproducción de organismos unicelulares a medida que transcurre el tiempo.	<ul style="list-style-type: none">• Establece relación entre los diferentes tipos de células.• Relaciona cada organelo celular con su función.• .Explica por qué la célula es importante para los seres vivos
---	--	---	--	---	---

INSTITUCION EDUCATIVA LA INMACULADA
 PLAN DE ÁREA – EDUCACIÓN ARTÍSTICA
 TABLA DE SABERES GRADO: _4° _

UNIDAD: 1 ESTÉTICA GRAFICA					
ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
Comprendo el concepto de educación artística y clasifico los componentes del área	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Elaborar trazos secuenciados con líneas, delimita formas y contornos. ❖ Trazar líneas siguiendo secuencias numéricas formando una figura. ❖ Emplear materiales sencillos en la creación de figuras manuales. ❖ Hacer uso de la caligrafía y la línea como elemento plástico para representar y expresar ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Concepto de educación artística ❖ Componentes del área. ❖ Expresividad de la línea vertical, horizontal, curva, radio, quebrados, concurrentes. ❖ Trazo de la margen. ❖ Trazos de líneas en movimiento. ❖ Diseño y expresión de trazos de líneas a color en secuencias numéricas. ❖ Elaboración de trabajos manuales. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A través del cuento Gigante. ❖ Dibujos libres. ❖ Dinámicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lectura de cuentos y análisis de los mismos. ❖ Explicación del área y sus componentes. ❖ Realización de dibujos libres.} ❖ Conceptualización sobre las clases de líneas. ❖ Realizar dibujos utilizando las diferentes clases de líneas. ❖ Trazar márgenes en diferentes materiales (hojas de block, cartulina, papel periódico). ❖ Elaboración de trabajos manuales (diseño y expresión de los hilos de colores, tabla, tela, espejo). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza correctamente la regla al trazar márgenes. ➤ Utiliza las diferentes líneas para realizar dibujos. ➤ Representa a través de dibujos los componentes del área de educación artística. ➤ Elabora figuras manuales a partir de instrucciones dadas y de la utilización de materiales sugeridos.

UNIDAD: 2 ARTES PLÁSTICAS

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
Afianzo conocimientos a través de habilidades motrices	<ul style="list-style-type: none">❖ Expresa creatividad y armonía mediante el desarrollo de actividades.❖ Hacer uso del color como elemento importante dentro de las artes estableciendo diferencia entre cálidos y fríos.❖ Identificar algunos elementos compositivos.❖ Aplicar correctamente técnicas artísticas como el vinilo y el collage en sus trabajos.	<ul style="list-style-type: none">❖ El color.❖ Tonalidades del color.❖ El collage.❖ Origami.❖ El punto.❖ El modelado.❖ El esgrafiado.❖ El boceto.❖ Recortado y estarcido.❖ Técnica de filigrana.	<ul style="list-style-type: none">❖ Ronda el trompo de 3 colores.❖ Lectura del mito el arcoíris.❖ Presentación.❖ Composición artística.	<ul style="list-style-type: none">❖ Explicación del color y sus tonalidades.❖ Representación de la naturaleza utilizando la mezcla de colores.❖ Concurso de dibujos.❖ Dibujar contornos y llenarlos con los colores trabajos utilizando puntos.❖ Explicar la técnica del modelado.❖ Realizar modelado con diferentes materiales.❖ Explicación de las diferentes técnicas como: esgrafiado, boceto, recortado, estarcido, collage y aplicación de otros.	<ul style="list-style-type: none">➤ Combina colores en forma armónica.➤ Aplica la técnica del collage con materiales del medio.➤ Realiza modelados con barro y plastilina.➤ Practica la técnica del esgrafiado en composiciones artísticas.➤ Realiza bocetos siguiendo instrucciones.➤ Plasma su creatividad aplicando la técnica del estarcido.

UNIDAD: 3 ARTES CORPORALES

ESTÁNDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
Coordina y orienta activamente su motricidad hacia la construcción de formas expresivas a través de bailes y creaciones artísticas.	<ul style="list-style-type: none">❖ Identificar ritmos de la música colombiana.❖ Participar en ejercicios de expresión corporal.❖ Aprender los pasos básicos de las danzas colombianas.❖ Establecer diferencias entre la música colombiana y pop.❖ Representar creativamente situaciones propias de la vida cotidiana a través de teatros, títeres y mimos.	<ul style="list-style-type: none">❖ Música colombiana.❖ Ejercicios predancísticos.❖ Danzas colombianas (cumbias, bambuco).❖ Bailes modernos (música pop).❖ Teatro, títeres y mimos.❖ Elaboración de títeres.	<ul style="list-style-type: none">❖ Presentación de videos con diferentes músicas colombianas.❖ Exploración de conocimientos previos a través de preguntas.❖ Dinámicas.	<ul style="list-style-type: none">❖ Explicación sobre la música colombiana.❖ Presentación de videos.❖ Realización de diferentes predancísticos.❖ Explicación de las diferentes danzas colombianas (cumbia, bambuco).❖ Practicar la coreografía de la cumbia y el bambuco.❖ Explicación y práctica de teatro.❖ Elaboración de personajes a través de títeres.	<ul style="list-style-type: none">➤ Establece diferencias entre la música colombiana y la pop.➤ Identifica las danzas colombianas.➤ Participa con entusiasmo en ejercicios de expresión corporal.➤ Realiza dramatizaciones y representación de mimos.➤ Elabora títeres y hace uso de ellos para el montaje de obras teatrales.

UNIDAD: 4 ARTES AUDITIVAS

ESTANDAR	SABERES ESENCIALES		COMPETENCIAS		SER
Estándar	Logros	Contenidos	Actividades		Evaluación
			Motivación	Desarrollo	
Desarrolla en forma expresiva las sensaciones, sentimientos e ideas a través de experiencias corporales, auditivas y vocales	<ul style="list-style-type: none">❖ Identificar con claridad lo que es ruido y sonido.❖ Distinguir sonidos y los instrumentos que lo producen ejecutando a la vez movimientos rítmicos.❖ Identificar los espacios y las notas del pentagrama.❖ Entonar cantos populares, religiosos y folclóricos propios de las regiones colombianas.❖ Identificar autores, compositores y aires folclóricos de la región Caribe.❖ Identificar los aires e instrumentos propios de la música vallenata.❖ Reconocer la importancia de las orquestas sinfónicas, sus instrumentos e influencias en el medio artístico.❖ Participar y dar aportes espontáneos en la ejecución de rondas.❖ Entonar villancicos navideños.❖ Elaborar arreglos navideños.	<ul style="list-style-type: none">❖ Concepto de ruido y sonido.❖ Los sonidos y los instrumentos que lo producen.❖ El pentagrama.❖ Canciones colombianas.❖ Autores y compositores de la región Caribe.❖ Instrumentos de la música vallenata.❖ Orquestas, sinfonías e instrumentos.❖ Concepto de rondas.❖ Arreglos navideños.	<ul style="list-style-type: none">❖ Imitar en forma lúdica varios sonidos escuchados en la naturaleza.❖ Entonación de canciones.❖ Dinámicas.	<ul style="list-style-type: none">❖ Lectura la música de la naturaleza para que los alumnos respondan a preguntas como: ¿De qué se trata la lectura, que hace la naturaleza? ¿En qué se inspiró el hombre para inventar los instrumentos musicales?❖ Confrontación de conceptos sobre ruido y sonido.❖ Explicación del sonido y los instrumentos que lo producen.❖ Presentación real o amins de diferentes instrumentos musicales, comentarios sobre los mismos.❖ Presentación de un pentagrama y explicación de la utilización del mismo.❖ Dibujar en el cuaderno un pentagrama y ubicar las notas musicales.❖ Enseñar y entonar cantos infantiles, religiosos y folclóricos.❖ Charla con los niños referentes a los cantautores colombianos.❖ Entonar y representar rondas infantiles.❖ Explicación paso a paso de arreglos navideños y elaboración de los mismos.	<ul style="list-style-type: none">➤ Entona canciones colombianas e identifica el mensaje de cada una.➤ Establece diferencias entre ruido y sonido.➤ Identifica las diferentes clases de sonidos y produce algunos de ellos.➤ Inventa una melodía combinando sonidos con diferentes botellas.➤ Interpreta canciones leyendo en el pentagrama.➤ Ubica en forma ordenada las notas musicales en un pentagrama.➤ Reconoce y escribe los nombres de algunos autores colombianos.➤ Dibuja con creatividad instrumentos de la música vallenata.➤ Participa

					<div>espontáneamente en ejecución de rondas.</div> <div>➤ Expresa su creatividad al realizar trabajos navideños.</div>
--	--	--	--	--	--

