



COLEGIO PARROQUIAL SAN GABRIEL DE LA DOLOROSA  
PLAN DE ASIGNATURA  
ÁREA MATEMÁTICAS

Grado: Primero

Periodo: Cuarto

Fecha de inicio:

Fecha de finalización:

Intensidad Horaria Semanal: 5 horas

Docente:

**Pregunta Problematicadora:**

“Vamos de paseo”

El grado primero va de paseo y para que todo salga bien deben planificarlo, por lo que se propone el diseño del paseo a partir de la solución de las siguientes preguntas.

Preguntas orientadoras

¿Qué tenemos que tener en cuenta para hacer un paseo?

¿Cómo nos podemos organizar en el salón para organizar el paseo?

¿A qué personas podemos recurrir para organizar el paseo?

Si en el grado primero hay cuatro grupos y cada grupo tiene 36 estudiantes, ¿Cuántos estudiantes del grado primero hay en total?

¿Cuántos estudiantes confirman su asistencia al paseo?

¿Cuál es el lugar preferido: ¿la finca, el parque de diversiones o el parque acuático?

Si en un bus caben 30 niños, ¿cuántos buses se requieren para transportar la totalidad de asistentes al paseo?

Los niños más pequeños deberán ocupar los primeros puestos, para ello deben organizarse por estaturas, y de acuerdo a ello asignar un número que indique cuál será su lugar en el bus.

¿Qué prefieren los niños para el algo, perro, pastel o hamburguesa?

Si cada niño tiene derecho a dos bebidas en el día, ¿cuántas bebidas se deben comprar?

En la entrada de la piscina de pelotas disponemos de un estante para organizar los zapatos, pero deben

ser en estricto orden de mayor a menor, ¿cuál es el primer par que debemos poner? ¿Cuál es el último?

**Competencias:**

La formulación, el tratamiento y la resolución de problemas.

La modelación.

La comunicación.

El razonamiento.

La formulación, comparación y ejercitación de procedimientos.

**Estándares básicos de competencias:**

<b>Pensamiento numérico y sistemas numéricos</b> Resuelvo y formulo problemas en situaciones aditivas de composición y de transformación.	<b>Pensamiento métrico y sistema de medidas</b> Comparo y ordeno objetos respecto a atributos medibles	<b>Pensamiento aleatorio y sistemas de datos</b> Interpreto cualitativamente datos referidos a situaciones del entorno escolar.
--	---	--

**Derechos Básicos de Aprendizaje:**

1. Reconoce y compara atributos que pueden ser medidos en objetos y eventos (longitud, duración, rapidez, masa, peso, capacidad, cantidad de elementos de una colección, entre otros).
2. Reconoce el signo igual como una equivalencia entre expresiones con sumas y restas.

<b>Indicadores de Desempeño</b>		
<p align="center"><b>Cognitivo</b></p> Identifica en qué situaciones problema se requiere la aplicación de la adición y/o la sustracción de números naturales para hallar su solución. Reconoce en elementos del entorno atributos mensurables y no mensurables.	<p align="center"><b>Praxiológico</b></p> Aplica los conocimientos obtenidos para resolver problemas en los que se requieren la adición y/o la sustracción de números naturales. Clasifica elementos del entorno según los atributos y las propiedades que los caracterizan.	<p align="center"><b>Axiológico</b></p> Comprende que sus acciones pueden afectar a la gente cercana y que las acciones de la gente cercana pueden afectarle.

<b>Semana</b>	<b>Ejes Temáticos</b>	<b>Estrategias Metodológicas</b>	<b>Recursos</b>	<b>Acciones Evaluativa</b>
<b>1</b>	Números hasta el 99.	1. Trabajo Individual. 2. Trabajo en equipo. 3. Mesa redonda. 4. Exposiciones. 5. Sustentaciones. 6. Puesta en común. 7. Socio dramas. 8. Juego de roles. 9. Ilustraciones. 10. Secuencias didácticas.	Escuadras, Reglas, compas, curvígrafos, Geoplanos, vídeos alusivos a la historia de las matemáticas, Ábacos, juegos de naipes, bingo, la máquina de las sumas o el plato mágico del Hada de los Números, calculadora, dados, rompecabezas	1. Evaluaciones escritas (diagnósticas - externas) y orales 2. Trabajos de Consulta. 3. Sustentaciones. 4. Bitácoras 5. Exposiciones.
<b>2</b>	Comparación de cantidades hasta el 99.			
<b>3</b>	Adición y sustracción con números hasta 99.			
<b>4</b>	Resolución de operaciones de adiciones y sustracciones.			
<b>5</b>	Resolución de problemas con sustracción y adición.			
<b>6</b>	Sólidos geométricos (pirámide, cubo, cilindro, esfera).			

<b>7</b>	Descomposición de objetos en figuras geométricas.	11. Aprendizaje Basado en Problemas: (ABP)	matemáticos, tablero, marcador, la torta de los fraccionarios , borrador	6.Planteamiento y resolución de problemas en situaciones Diferenciadas. 7. Desarrollo de guías. 8. Desarrollo de talleres. 9. Desarrollo de competencias texto guía. 10. Manejo eficiente y eficaz del trabajo en el aula. 11. Elaboración de trabajos escritos con las normas APA. 12. Planteamiento y resolución de problemas en situaciones diferenciadas.
<b>8</b>	El reloj y sus partes, la hora en el reloj.			
<b>9</b>	Comparaciones de masa – peso			
<b>10</b>	Creación de gráficos, secuencias de tiempo, geométrica y numérica.			