



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTOS ÁNGELES CUSTODIOS
PLANEACIÓN DE CLASE POR COMPETENCIAS

Versión 2. Feb/2025

Docente: Natalia Arrubla González Año: 2026 Área/Asignatura: integradas Grado: cuarto Semanas: 26 Horas: 30 semanales

Retos:	Preguntas Orientadoras:
LENGUA CASTELLANA Y LECTURA CRÍTICA ❖ A Simón se le ocurrió hacer un juego de amigo secreto, donde el regalo final sea una carta que contenga rimas, poemas y además que hable un poco de la historia de vida de cada persona, por eso te invitamos a hacer parte de este divertido juego. ❖ Simón se da cuenta revisando la biblioteca de la casa, que la tradición oral es muy importante, por eso quiere saber las maneras como sus padres y abuelos se comunicaban con las personas tanto en el siglo XX como en el siglo XXI, para presentar una exposición creativa con la información recolectada. ❖ Simón le quiere contar a Luciana lo encantador que son las estampillas postales y que debe contener el sobre de una carta, para así crear su propio sobre y estampilla postal. ❖ Luciana se entusiasma con el asunto de las cartas y el telégrafo e invitó a Simón a indagar por la historia del telégrafo y la carta en Colombia: y le contará lo recolectado sobre Colombia y las historias de estos medios de comunicación por medio de un texto informativo. ❖ Luciana sueña con su primer beso de cuento de hadas, por eso, tú debes acompañarla a analizar cómo se desarrolla la temática del enamoramiento en los cuentos infantiles. INGLÉS ❖ Para el juego de amigo secreto la profesora le pide a Simón que realice una tarjeta de invitación para sus compañeros en inglés, con el fin de que todos participen de la actividad. ÉTICA, COMPETENCIAS CIUDADANAS Y RELIGIÓN	¿De qué modo los medios de comunicación y los diferentes tipos de textos permiten conocer sobre la historia de vida, los sucesos históricos y los procesos de un producto? ¿De qué modo la comunicación se ha transformado con el paso del tiempo? ¿De qué formas las tradiciones culturales, morales y religiosas permean nuestros comportamientos, ideas y gustos?

❖ Simón, quiere saber el origen y significado de los nombres de sus compañeros de curso, para eso debe realizar un texto expositivo.

SOCIALES

❖ Simón se siente héroe de la historia colombiana porque comparte su nombre con el prócer Simón Bolívar y además de su gusto por la escritura y las cartas de amor, por eso, te invitamos a leer las cartas de Simón Bolívar a Manuela Sáenz a la luz del proceso de la colonización e independencia.

TECNOLOGÍA CIENCIAS Y ARTÍSTICA

❖ Simón quiere que indagues y muestres en un esquema gráfico con pergaminos sobre: el elemento natural del cual proviene el papel, su proceso para convertirse en hojas de papel, y cómo esto ha permitido que la escritura se transforme a diario.

TECNOLOGÍA

❖ Luciana le pide a Simón que le haga dos cartas, una a mano y la otra en computador, por esto tú tienes que ayudarle para aprovechar los recursos y enseñarle las normas APA 7 para el diseño de márgenes, espaciado, tipo de letra, etc.

EDUCACIÓN FÍSICA

❖ Vamos a realizar un intercambio de cartas con estudiantes de cuarto grado de una institución de un municipio de Antioquia, donde cada estudiante le va contar a otro niño cuales son los principales juegos callejeros que se juegan actualmente y cuales jugaron sus padres y abuelos y con esa información vamos a ponerlos en práctica.

ÉTICA Y RELIGIÓN

❖ Vamos a tener un encuentro intergeneracional de estudiantes, padres y abuelos a través del correo de cartas, por eso, los padres y abuelos les van escribir una carta a sus hijos y nietos, donde compartan las principales costumbres, tradiciones, valores, la moral y la importancia de la iglesia en los noviazgos del siglo XX en Antioquia y Colombia.

CIENCIAS ❖ Simón, en su clase de ciencias está viendo sobre las sustancias químicas y sus propiedades en la escuela y quiere saber si cuando se está enamorado produce cambios físicos y químicos en el ser humano. MATEMÁTICAS, ESTADÍSTICA Y GEOMETRÍA ❖ La escuela de Simón y Luciana va a participar en un desfile de caballos en el pueblo. Estás tan emocionado que decides ofrecer tu apoyo a los organizadores, quienes aceptan tu ayuda y te piden escoger un modelo de caballeriza para albergar a los caballos. ❖ Simón se dio cuenta de la importancia de las coordenadas para resolver misterios, por eso te invita aprender sobre ellas.	
Objetivo de clase:	
Desarrollar en los estudiantes de cuarto grado competencias comunicativas, científicas, sociohistóricas, matemáticas y expresiones artísticas a través del análisis de la evolución de los medios de comunicación y las tradiciones culturales, promoviendo la indagación crítica, el uso de herramientas tecnológicas bajo normas estándar (APA 7), el fortalecimiento de los valores familiares y la resolución creativa de problemas en su entorno.	
Desempeños esperados: <i>(de la malla)</i>	Conceptos básicos o temáticas:
CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL. - Justifica que la materia se compone de unas propiedades que posibilita que pueda clasificar en sustancias y mezclas. MATEMÁTICAS - Justifica problemas que involucren la interpretación, comparación y uso de decimales en situaciones reales (como dinero, medidas o datos), mostrando estrategias personales de cálculo. - Resuelve divisiones exactas e inexactas con comprensión del residuo, aplicando el algoritmo convencional en problemas sencillos del entorno. ESTADÍSTICA - Analiza problemas en situaciones de proporcionalidad directa, inversa y medidas tendencia central.	Ciencias Naturales y Educación Ambiental: - Propiedades de la materia y clasificación en sustancias y mezclas. - Cambios físicos y químicos en el ser humano (relacionados con las emociones/enamoramiento). Matemáticas: - Interpretación, comparación y uso de decimales en situaciones reales. - Divisiones exactas e inexactas con comprensión del residuo y algoritmo convencional. Estadística: - Proporcionalidad directa e inversa. - Medidas de tendencia central.

GEOMETRÍA - Justifica el sistema de coordenadas para especificar localizaciones y describir relaciones espaciales. - Construye diseños geométricos utilizando transformaciones combinadas y justifica los cambios realizados en las figuras con base en sus propiedades. LENGUA CASTELLANA - Sustenta el uso de estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para procesos de producción y comprensión textual. - Elabora hipótesis críticas sobre las relaciones entre el texto literario y su contexto, justificando cómo este influye en los personajes, las acciones o los valores presentes. LECTURA CRÍTICA - Crea y evalúa textos literarios propios (mitos, leyendas, cuentos, fábulas, poemas y obras teatrales), aplicando sus características y propósitos comunicativos de manera coherente y original. INGLÉS - Diseña tarjetas con mensajes cortos de felicitación o invitación. CIENCIAS SOCIALES, HISTORIA, GEOGRAFÍA, CONSTITUCIÓN POLÍTICA Y DEMOCRACIA - INSTRUCCIÓN CÍVICA. - Sustenta causas y consecuencias que dieron lugar los diferentes periodos históricos en Colombia (descubrimiento, colonia, independencia). COMPETENCIAS CIUDADANAS	Geometría: - Sistema de coordenadas para especificar localizaciones y relaciones espaciales. - Construcción de diseños geométricos mediante transformaciones combinadas y propiedades de las figuras. Lengua Castellana: - Estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información para producción y comprensión textual. - Tipos de textos (textos informativos, expositivos). - Relaciones entre el texto literario (cuentos infantiles, poesía/rimas) y su contexto. Lectura Crítica: - Creación y evaluación de textos literarios propios (mitos, leyendas, cuentos, fábulas, poemas y obras teatrales). Inglés: - Diseño de tarjetas con mensajes cortos de felicitación o invitación. Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia: - Causas y consecuencias de los periodos históricos en Colombia (descubrimiento, colonización e independencia). - Historia de medios de comunicación en Colombia (la carta y el telégrafo). Competencias Ciudadanas: - Formulación de enunciados asertivos para expresar ideas propias con claridad y respeto.
---	---

- Formular enunciados asertivos que expresen ideas propias, con claridad y respeto. TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - Examina distintos productos tecnológicos y productos naturales, teniendo en cuenta recursos, procesos y sistemas involucrados en su surgimiento, y la utilidad para las comunidades. EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTES - Aplica y combina de manera creativa sus capacidades físicas en diferentes ejercicios, juegos y juegos tradicionales, ajustando sus movimientos según el contexto o la situación de juego. EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL - Crea y evalúa producciones artísticas propias con creatividad y reflexión. - Justifica con ejemplos cómo el arte refleja e interpreta su contexto. EDUCACIÓN ÉTICA Y EN VALORES HUMANOS - Relaciona los valores que se practican en la familia y la importancia de la corresponsabilidad para el bien común. EDUCACIÓN RELIGIOSA ESCOLAR - Analiza la vocación innata como proceso de vida de cada ser humano, el cual se descubre desde el reconocimiento.	Tecnología e Informática: - Examen de productos tecnológicos y naturales (recursos, procesos y sistemas, como la transformación del papel y la evolución de la escritura). - Aplicación de normas de presentación de documentos (Normas APA 7: márgenes, interlineado, tipo de letra) y uso de computadores. Educación Física, Recreación y Deportes: - Capacidades físicas aplicadas a juegos - Juegos tradicionales/callejeros. Educación Artística y Cultural: - Creación y evaluación de producciones artísticas. - Representación del contexto a través del arte (esquemas gráficos, diseño de estampillas y sobres). Educación Ética y en Valores Humanos: - Valores practicados en la familia y corresponsabilidad para el bien común. - Origen y significado de la identidad/nombres. - Tradiciones, moral y costumbres en las relaciones familiares e intergeneracionales. Educación Religiosa Escolar: - La vocación innata como proceso de vida a través del reconocimiento propio y el papel de la iglesia en las tradiciones.
---	---

PLANEIO MI CLASE		
MOMENTOS		
Exploración de saberes previos	Estructuración y Práctica	Transferencia y valoración

PLANEO MI CLASE				
MOMENTOS				
LUNES				
CIENCIAS NATURALES				
FESTIVO				
ESTADÍSTICA				
FESTIVO				
GEOMETRÍA				
FESTIVO				
RELIGIÓN				
FESTIVO				
MARTES				
EDUCACIÓN FÍSICA				
Calentamiento (10 min) – "La Lleva" • <i>Actividad:</i> Dinámica de persecución suave para elevar la frecuencia cardíaca. Un estudiante "lleva" la toca a sus compañeros. • <i>Movilidad:</i> Estiramientos dinámicos imitando movimientos tradicionales (caminar sobre talones, círculos de brazos, trote con elevación de rodillas).	Juego	Espacio y Materiales	Habilidad Motriz	Reglas / Dinámica Principal
	La Golosa (Rayuela)	Patio o cancha, tiza y una piedra plana o tapita	Salto unipodal y coordinación visomotora	Dibujar la golosa en el piso (números del 1 al 10). Lanzar la piedra a la casilla correspondiente y recorrer la figura saltando en un pie sin pisar las líneas ni la casilla de la piedra.
Vuelta a la Calma (10 min) – "El Ciempiés / El Trompo Imaginario" • <i>Actividad:</i> Caminata lenta en ronda cantando "La Pájara Pinta" o realizando ejercicios de respiración guiada. • <i>Reflexión:</i> Conversatorio breve en círculo sobre qué juegos conocían, cuáles jugaban sus padres o abuelos y la importancia de jugar en equipo.				

PLANEAMIENTO MI CLASE

MOMENTOS

Ponchados (Quemados)

Espacio amplio,
1 o 2 pelotas
blandas de
espuma

Lanzamiento,
esquive y
agilidad

Un grupo lanza
la pelota
intentando
"ponchar" a los
demás. Quien
sea tocado
pasa al fondo a
rescatar a sus
compañeros
recuperando la
pelota.

Carrera de Encostalados

Pista recta de
15-20 metros,
costales de
fique o tela
resistente

Salto bipodal y
equilibrio

Los niños
entran en el
costal
sosteniéndolo
con las manos y
avanzan
saltando hasta
la meta en
carreras de
relevos por
equipos.

LECTURA CRÍTICA

Escuchar algunos mitos que conocen los niños. Establecer diferencias entre mitos y leyendas.

Escribir en el cuaderno la guía para escribir un mito

Componente

Guía de Creación

Fenómeno Natural

Elegir qué van a explicar (*Ej: por qué llueve, por qué las rosas tienen*

Compartir algunos mitos con los compañeros, hacemos comentarios sobre el trabajo de los compañeros

PLANEO MI CLASE

MOMENTOS

		<i>espinas, por qué los relámpagos brillan).</i>	
	Personajes	Un ser divino o fantástico + un héroe o criatura terrenal.	
	Conflicto / Desafío	Un problema entre los personajes que desencadena una transformación en la naturaleza.	
	Transformación / Explicación	El resultado final que da origen al fenómeno natural elegido.	
	Ver el video  ¿Qué es un Mito, una Leyenda y una Fábula? ¿Cuál es la diferencia? Vid... Crear un mito siguiendo la estructura propuesta.		
ESPAÑOL			
Vamos a contar el cuento de caperucita roja, después conversaremos en torno a estas preguntas - ¿Por qué creen que esta historia fue escrita?, ¿Cuál fue la intención del autor? - ¿En qué época creen que fue escrita la historia? - Si la historia fuera escrita hoy ¿qué creen que cambiaría?	Analizaremos el cuento de acuerdo a la época en la que fue escrita con ayuda del video Veremos este video donde cuentan una historia basada en caperucita  Lo que no te contaron de Caperucita Roja I Tenemos que Hablar ¿Qué piensan sobre esta historia? ¿Creen que la historia de caperucita le pasó a alguien en la vida real, o la escribieron para enseñarles a los niños a obedecer a sus padres y no dejarse engañar? ¿Por qué creen que los niños aprenden a través de la lectura de cuentos? Escribamos una historia basada en Caperucita roja pero adaptada a la época actual	Compartimos algunas historias creadas	
ARTÍSTICA			

PLANEEO MI CLASE

MOMENTOS

Conversar sobre lo que sabemos de cómo se hace el papel	Ver video  Como se Hace el Papel (niños)	Escribir una reflexión sobre el uso del papel vs el cuidado del ambiente
---	---	--

MIÉRCOLES

COMPETENCIAS CIUDADANAS (Maria Eugenia)

Ver el siguiente video  LAS NORMAS DE CONVIVENCIA...	scribir en el cuaderno lo siguiente Contenido: Objetivo: Caso 1: El recreo compartido En el recreo, Juan está jugando fútbol con sus amigos. De repente, llega Camila y pide entrar al juego, pero algunos niños le dicen que no porque “es niña y no sabe jugar”. Pregunta: ¿Qué podría hacer Juan para que Camila se sienta respetada y pueda participar en el juego? Caso 2: El cuaderno prestado Andrés olvidó su cuaderno de matemáticas en casa. Le pide a Sara que le preste el suyo para copiar la tarea, pero Sara duda porque teme que se lo ensucien o dañen. Pregunta: ¿Cómo puede Andrés demostrar respeto y buen trato para que Sara confíe en él? Caso 3: El dibujo en grupo En clase de arte, el profesor pide hacer un dibujo en parejas. Laura quiere dibujar flores, mientras que Felipe quiere dibujar carros. Comienzan a discutir porque ninguno quiere ceder. Pregunta: ¿Qué podrían hacer Laura y Felipe para respetar las ideas del otro y lograr un trabajo en equipo? Caso 4: El comentario ofensivo Durante una exposición, Mateo se equivoca al leer y algunos compañeros se ríen. Él se siente avergonzado y guarda silencio.	Socializar las respuestas de cada uno de los casos
---	---	---

PLANEO MI CLASE						
MOMENTOS						
	Pregunta: Si fueras uno de los compañeros, ¿qué podrías decir o hacer para que Mateo se sienta apoyado y respetado? Caso 5: El pupitre compartido En el salón, dos estudiantes deben compartir el mismo pupitre porque no hay suficientes mesas. Uno de ellos se queja porque el otro ocupa mucho espacio y no lo deja escribir cómodo. 👉 Pregunta: ¿Qué acuerdos podrían hacer entre los dos para convivir con respeto y buen trato?					
SOCIALES (Maria Eugenia)						
Discute con tu grupo ¿a qué te suena la palabra conquista? ¿Qué grupos indígenas habitaban en Colombia antes de la llegada de los españoles?	Leer en voz alta la siguiente información y analizarla con los estudiantes ¿Qué es la conquista? Es el periodo comprendido entre 1500 y 1550, durante el cual los españoles y otros europeos exploraron y colonizaron América.  Periodos de la conquista en Colombia La conquista en Colombia está dividida en cuatro periodos. Primer periodo Corresponde a los viajes realizados por Cristóbal Colón en los que recorrió las islas y costas del continente americano.  Segundo periodo Durante este periodo, los conquistadores llegaron a la costa atlántica de nuestro país. Rodrigo de bastidas descubrió las bahías de Santa Marta y de Cartagena y el río Magdalena.  Tercer periodo Después de Ojeda llegó Vasco Núñez de Balboa, quien en 1510, fundó la ciudad de Santa María del Darién, cerca de la frontera con Panamá. Además, en 1513, Ojeda descubrió el océano Pacífico o mar del Sur.  Cuarto periodo Los conquistadores iniciaron la exploración del interior del país. La exploración estuvo a cargo de los conquistadores Gonzalo Jiménez de Quesada y Pedro de Urbea. Durante este periodo, Quesada fundó las ciudades de Santa Fe de Bogotá, el 6 de agosto de 1538.  Algunas consecuencias de la Conquista La conquista alteró la forma de vida de los indígenas. Además, fueron sometidos a malos tratos. Muchos indígenas se enfermaron y murieron por las enfermedades que trajeron los españoles. Los indígenas descubrieron la religión católica. Los esclavos negros introdujeron sus costumbres como las danzas y los carnavales. Se inició mezcla racial a la que se le conoce como mestizaje. 	Después de haber leído los periodos de la conquista hacer un cuadro comparativo				
ESPAÑOL						
Conversar con los niños sobre esta pregunta ¿Por qué creen que existe el mal, la enfermedad, los desastres naturales?	Escucharemos el mito de la caja de Pandora 📺 El mito de la caja de Pandora Shackleton Kids Mitología para niños	De acuerdo a lo escuchado sobre el mito de Pandora, analiza su estructura <table><tr><th>Componente</th><th>Guía de Creación</th></tr><tr><td>El mito explica el origen de</td><td></td></tr></table>	Componente	Guía de Creación	El mito explica el origen de	
Componente	Guía de Creación					
El mito explica el origen de						

PLANEO MI CLASE			
MOMENTOS			
		Personajes	
		Qué problema tenían los personajes	
		Opina sobre el mito	
INGLÉS			
Conversaremos en torno a la pregunta: "¿Cómo nos comunicamos hoy en día?" (WhatsApp, correo) vs. "¿Cómo se enviaban mensajes antes?"	Aprenderemos a marcar un sobre para enviar una carta, dibujar un sobre y marcar cada parte con su nombre Vocabulario clave (Español / Inglés): <i>Remitente (Sender)</i> <i>Destinatario (Recipient)</i> <i>Sobre (Envelope)</i> <i>Estampilla (Stamp)</i> Crearemos un sobre y lo marcaremos de acuerdo a lo aprendido, guardar el sobre ya que la próxima clase escribiremos una carta que deben guardar dentro del sobre	Vamos a mostrar el sobre a un compañero y revisamos entre los dos si quedó bien o es necesario hacer ajustes	
JUEVES			
EDUCACIÓN FÍSICA			
Calentamiento: trote suave, movilidad articular	Jugaremos la vuelta al mundo  VUELTA AL MUNDO - Juegos Educación Física	Respiración profunda, hidratación. Conversatorio sobre la clase, quienes tuvieron comportamientos que afectaron a los compañeros, qué consejos les podemos dar para mejorar.	
ÉTICA Y VALORES			

PLANEO MI CLASE

MOMENTOS

Hablaremos sobre los noviazgos, como se comportan los novios de ahora, cómo se presentan a la familia de la pareja, en qué se parecen a los de antes

Ver el video  Así eran los noviazgos de antes
Realizar un comparativo entre los novios antiguos y los de ahora.

En casa vamos a entrevistar a un familiar para preguntarle cómo eran los noviazgos de su época, cómo se hicieron novios papá y mamá o mi abuelo y mi abuela. Además van a pedir que escriban un consejo para los niños y jóvenes de ahora antes de tener un noviazgo.

MATEMÁTICAS (Maria Eugenia)

Ver el siguiente video

 Los números decimales

Escribir en el cuaderno lo siguiente

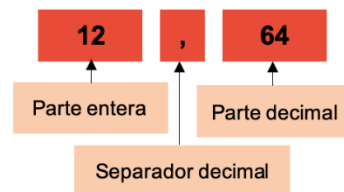
Contenido: Números decimales

Objetivo: Identificar que es un numero decimal y como se organiza.

Los números decimales

Los números decimales son aquellos que incluyen una parte entera seguida de una fracción decimal. Se representan con la coma (en algunos países) o el punto (en otros) para separar la parte entera de la parte decimal.

De esta definición, se distinguen tres partes fundamentales de un número decimal:



El sistema de numeración decimal tiene dos características:

1.º Es **decimal**: 10 unidades de un orden forman 1 unidad del orden siguiente.

2.º Es **posicional**: el valor de cada cifra depende de su posición en el número.

PARTE ENTERA			PARTE DECIMAL		
Centena	Decena	Unidad	Décima	Centésima	Milésima
C	D	U	d	c	m

VIERNES

TECNOLOGÍA (Maria Eugenia)

Ver el siguiente video

 Ciencias Sociales - Produc...

 Productos Tecnológicos

Escribir lo siguiente en el cuaderno:

Contenido:

Objetivo:

Producto natural

Realiza la siguiente ficha

PLANEO MI CLASE

MOMENTOS

Un producto natural es un elemento obtenido directamente de la naturaleza sin que intervenga la mano del ser humano, como las frutas, el agua de un río o la madera en el bosque.

Características de los productos naturales

Origen: Vienen de plantas, animales, minerales o el agua.

Sin cambios: No tienen procesos de fabricación humana previa.

Ejemplos: Frutas frescas, piedras, agua de manantial, flores.

Producto tecnológico

Un producto tecnológico es un objeto o servicio creado por el ser humano mediante la ciencia y la técnica para satisfacer necesidades, como un teléfono celular, un carro o una medicina.

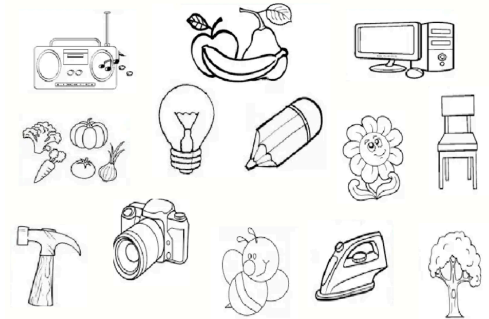
Características de los productos tecnológicos

Creación humana: Se hacen transformando materias primas mediante herramientas y conocimientos.

Utilidad: Resuelven problemas o mejoran la vida de las personas.

Ejemplos: Computadoras, ropa, sillas de madera elaboradas, bombillas.

1. Colorea de color verde, los objetos NATURALES, y con azul, los objetos tecnológicos. 2 puntos c/u.



ESPAÑOL

Contaremos el cuento de Hansel y Gretel

Analizaremos el cuento de Hansel y Gretel, ¿en qué época creen que fue escrita?, ¿en qué creen que se inspiró el autor para escribirla?

Ver el video

 HANSEL Y GRETTEL SU VERDADERA Y OSCURA Hª | Draw My Life Cuentos I...

Conversaremos sobre la historia

- ¿Qué haría la familia de Hansel y Gretel si tuvieran estos problemas hoy en día?
- ¿Qué pasa ahora con los niños que son abandonados por sus familias?

Escribir una carta a uno de los personajes del cuento

Pondremos las cartas en un buzón y compartiremos algunas de las cartas escritas al azar.

Recursos

Textos y literatura:

- Cartas escritas a mano y cartas históricas (como

Evaluación

1. Evaluación a través de Productos Elaborados

PLANEAMIENTO MI CLASE

MOMENTOS

las de Simón Bolívar a Manuela Sáenz).

- Cuentos infantiles (para analizar temáticas de enamoramiento).
- Textos informativos y expositivos.
- Historias y textos sobre la historia del telégrafo y la carta en Colombia.

Materiales escolares, de papelería y manualidades:

- Papel (hojas de papel), sobres de carta y estampillas postales.
- Tarjetas para invitaciones en inglés.
- Pergaminos y esquemas gráficos.
- Materiales para la elaboración de modelos de caballerizas.

Tecnología y herramientas digitales:

- Computadores / equipos informáticos (para la redacción de cartas digitales y aplicación de Normas APA 7: márgenes,

- Textos escritos y exposiciones: Creación de textos expositivos (origen de nombres), cartas escritas a mano y en computador con formato APA 7, tarjetas de invitación en inglés y textos informativos sobre la historia de los medios de comunicación.
- Producciones artísticas y esquemas: Diseño de un sobre y estampilla postal, esquemas gráficos en pergaminos sobre la transformación del papel y modelos geométricos/caballerizas.

2. Evaluación de Desempeños y Competencias (por área)

- Ciencias Naturales: Argumentación sobre las propiedades y clasificación de la materia (sustancias y mezclas), así como la explicación de los cambios físicos y químicos asociados a las emociones.
- Matemáticas, Estadística y Geometría: Resolución de problemas con decimales y divisiones, análisis de datos (proporcionalidad y tendencia central), uso del sistema de coordenadas y transformaciones geométricas.
- Lengua Castellana y Lectura Crítica: Sustento de estrategias de búsqueda y selección de información, creación y evaluación de textos literarios propios (poemas, cuentos, etc.) y análisis crítico de la literatura en su contexto.
- Ciencias Sociales e Historia: Sustento de las causas y consecuencias de los periodos históricos de Colombia (descubrimiento, colonia e independencia).
- Tecnología e Informática: Examen de productos tecnológicos/naturales y aplicación práctica de herramientas de edición de texto y normas de formato (APA 7).
- Educación Física: Aplicación y combinación creativa de capacidades físicas en la ejecución de juegos tradicionales y callejeros.
- Ética, Valores y Religión: Expresión de ideas con asertividad y respeto, análisis del rol de la familia, la corresponsabilidad, los valores y la vocación de vida.

PLANEO MI CLASE

MOMENTOS

interlineado, tipo de letra).

Medios de comunicación e interacción comunitaria:

- Servicio o dinámica de correo de cartas para el intercambio escolar con estudiantes de otro municipio de Antioquia.
- Correo de cartas para el encuentro intergeneracional (estudiantes, padres y abuelitos).

Recursos de Educación Física y recreación:

- Materiales y espacios para el desarrollo y práctica de juegos callejeros tradicionales.

DIARIO DE CAMPO

SEMANA

REFLEXIÓN

26