



Institución Educativa Técnica Comercial

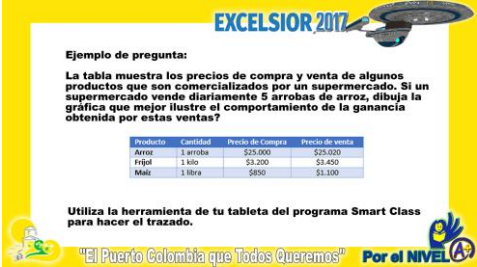
“FRANCISCO JAVIER CISNEROS”

FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASES



AREA DE MATEMATICAS (Estadística)	GRADO: 11	DOCENTE: Wilman E. Pérez	PERÍODO : 2
FECHA: Lunes 8 de Mayo / 2017	<u>MODALIDAD:</u>		SESIÓN : 04
<u>DURACIÓN TOTAL: Módulo de 80 horas</u>	<u>TIEMPO TOTAL DE CLASE:</u> 2 HORAS		TOTAL SESIONES: 10
<u>UNIDAD TEMÁTICA:</u> Estadísticas - Diferentes tipos de representación de datos (Tablas y gráficas).	<u>TEMA Y SUBTEMAS:</u> Representación de datos. 1.1. Gráficos y Tablas. 1.2. Análisis e Interpretación de datos. 1.3. Tendencias de datos. 1.4. Operaciones financieras y comerciales. <u>TEMA TRANSVERSAL:</u> Comunicación y Tecnología.	<u>OBJETIVO DEL TEMA:</u> 1. Que el estudiante organice información relevante de un problema o situación y la represente matemáticamente: En una tabla, en una gráfica, en un esquema, en una función (lineal y exponencial). 2. Que el estudiante interprete y analice la información de un problema o caso y pueda hacer inferencias a partir de cálculos y modelos matemáticos. 3. Que el estudiante apruebe simulacros ICFES prototipo en una valoración superior al 80%	
<u>ESTÁNDARES:</u> 1. Interpreto y comparo resultados de estudios con información estadística provenientes de medios de comunicación. 2. Justifico o refuto inferencias basadas en razonamientos estadísticos a partir de resultados de estudios publicados en los medios o diseñados en el ámbito escolar.	<u>COMPETENCIAS A DESARROLLAR:</u> 1. Interpretativa: Identifico y comunico el comportamiento de los datos reflejados en una tabla o gráfico. 2. Argumentativa: Analizo información tabulada y graficada y construyo o identifico razones a partir de relaciones y comparaciones. 3. Propositiva: Identifico o propongo representaciones gráficas a partir de tablas y viceversa.	<u>ACTITUDES A DESARROLLAR:</u> 1. Interés por los problemas y situaciones matemáticos. 2. Rapidez en el razonamiento cuantitativo y matemático. 3. Dominio del Tiempo.	
<u>CONOCIMIENTOS PREVIOS:</u> 1. Agrupación de datos. 2. Operaciones básicas de las matemáticas. 3. Elaboración de gráficas en Excel y exportación a otros aplicaciones.	<u>RECURSOS FÍSICOS Y TECNOLÓGICOS:</u> 1. Tablet para Educar. 2. Video Beam con sistema LMS audio multimedia. 3. Conectividad en Internet. 4. Herramienta de diseño gráfico Fireworks.	<u>RECURSOS DIDÁCTICOS TIC:</u> 1. Software: Plataforma Drive Microsoft: Word, Exel y Power Pt 2. Software: Smart Class 3. Software: Socrative, Polleverywhere. 4. Aula virtual Edmodo. 5. Red Social Facebook – Grupo Excelsior 2017	

ETAPA DE APERTURA	FASE DE INTRODUCCIÓN:	TIEMPO
	<p>1) Saludo.</p> <p>2) Verificación de asistencia.</p> <p>3) Reflexión.</p> <p>4) El docente recalca la importancia de las matemáticas y que su dominio conlleva a niveles de desarrollo mayores en el ser humano a nivel personal y profesional. Pregunta sobre las tareas de descarga de aplicativos para trabajar en la clase.</p>	10"
	FASE DE INDUCCIÓN TEMÁTICA	TIEMPO
	<p>Se enuncia el objetivo de la clase:</p> <p>Exploración (Preconceptos, pre-habilidades, predisposición): Con los profesores de aula aprendieron ...</p> <p>Motivación: El docente pregunta al azar a un estudiante o dos por qué es importante el tema, presenta un ejemplo: etc.</p>	10"
	<p>Slide : Ejemplo.</p>	

ETAPA DE DESARROLLO	MÉTODO DE ENSEÑANZA: MÉTODO DE DEMOSTRACIÓN Y EJERCITACIÓN¹	
	FASE DE PRESENTACIÓN	TIEMPO
	<p>Presentación de los propósitos del trabajo y de las expectativas de realización. Organización del ambiente de aprendizaje y de los materiales, recursos y herramientas.</p> <p>Demostración: Ejercicio de investigación de un fenómeno: Edad y Estatura de los niños en una Escuela.</p> <p><u>Datos de Encuesta:</u> Nombre, Identificación, Fecha de Nacimiento, Edad, Grado, Lugar de Residencia, número de hermanos, intereses.</p> <p>Presentar información en el tablero, organizar, tabular y proponer cuál sería la mejor forma de representar gráficamente. (Permitirles que lo hagan en la tableta).</p>	35"
	FASE DE APROPIACIÓN O ASIMILACIÓN	TIEMPO
	<p>Ejercitación con práctica guiada y controlada: Organizar y estimular la ejercitación progresiva de los alumnos. Apoyar, dar pistas y corregir. Solucionar dudas y ampliar la información, brindando nuevos ejemplos prácticos. Retroalimentar en forma permanente.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Sequencia de Slides: en software Smart Class en la tableta.</p> </div> <p>7 diapositivas combinadas con interacción de audiencia en vivo en Pollweverywhere.</p>	20"
FASE DE APLICACIÓN DE COMPETENCIAS	TIEMPO	
<p>Práctica cooperativa: El docente compartirá una Hoja Electrónica en OneDrive de Microsoft con las cuentas de correos de los estudiantes, la cual se proyectará en pantalla. La Hoja electrónica tendrá varias hojas o worksheed por grupos de 3 a 5 estudiantes. Los estudiantes realizarán gráficos de acuerdo con la información que se les entrega también compartida en Word, los cuales deberán graficar dependiendo del mejor tipo de representación de acuerdo con las competencias tecnológicas integradas de la asignatura de Informática. Luego por grupo harán un análisis de cada gráfica (en total 3) en el documento compartido de Word donde integrarán de manera colaborativa las gráficas elaboradas.</p> <p>Práctica independiente: Los estudiantes realizarán un simulacro de 7 preguntas en el aula virtual Socrative y recibirán la retroalimentación inmediata de su desempeño.</p> <p>Como tarea los estudiantes realizarán una presentación de sus trabajos en Power Point y compartirán los enlaces en la plataforma Edmodo donde todos deben responder a la pregunta: ¿Qué dificultades tuviste en la elaboración de las gráficas y cómo integra el lenguaje matemático con el lenguaje cotidiano? La tarea tiene un valor de 20% sobre el trabajo independiente de evaluación y la participación individual en el foro es evaluable críticamente.</p>	15"	
FASE DE EVALUACIÓN DEL PROCESO	TIEMPO	
<p>El docente evalúa el proceso; si la evaluación es óptima, programa la secuencia de la próxima clase. Si la evaluación no alcanza el nivel óptimo, se continúa trabajando en el mismo tema la próxima clase. En el diseño del currículo y evaluación del proceso enseñanza – aprendizaje por competencias se avanza cuando se han obtenido resultados óptimo en el proceso. En caso de no alcanzar el nivel óptimo el docente debe revisar el plan de clase y rediseñar nuevas estrategias, teniendo en cuenta la población que presentó dificultades en la asimilación y apropiación de las competencias. Esta evaluación es concluyente del resultado del instrumento o técnica aplicada para evaluar que los estudiantes hayan aprendido las competencias propuestas en la clase.</p>	10"	
ETAPA DE CIERRE	FASE DE CIERRE DE LA CLASE	TIEMPO
	<p>El docente expresa una conclusión describiendo brevemente lo que se aprendió en la clase, ligado íntimamente con el objetivo de la clase, si éste se alcanzó; o trata acerca de las debilidades encontradas y las estrategias que implementará para reforzar las enseñanzas.</p>	5"

¹ DAVINI, María Cristina. Métodos de Enseñanza: Didáctica general para maestros y profesores. Buenos Aires, Editorial Santillana. 2008.

	FASE DE ASIGNACIONES	TIEMPO
		5"

BIBLIOGRAFÍA	BIBLIOGRAFÍA DEL DOCENTE
	BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA AL ESTUDIANTE

CONTROL	RETROALIMENTACIÓN:
	OBSERVACIONES:

Firma del docente: _____

Revisión: JEFE DE ÁREA / Coordinador /Rector