

	COLEGIO GIMNASIO SABIO CALDAS IED Nuestra escuela: una opción para la vida FORMATO PLAN DE MEJORAMIENTO ESCOLAR	Código	FPME - 01
		Versión	003
		Fecha	13/06/2025
		Proceso	Gestión Académica

Cordial saludo estimados padres/madres, cuidadores y estudiantes:

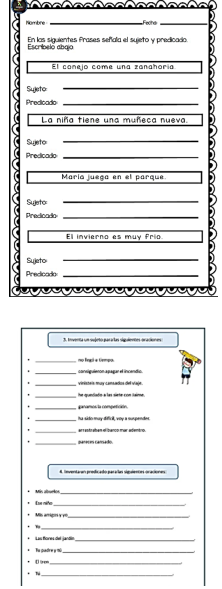
Con el fin de brindar una nueva oportunidad para mejorar y subsanar algunas dificultades presentadas en el transcurso del **CORTE DEL TERCER PERIODO ACADÉMICO**, se ha modificado desde el Consejo Académico, la metodología para el proceso de entrega de los **Planes de Mejoramiento** en las diferentes áreas. Lo anterior, con el propósito de garantizar un desarrollo oportuno y veraz durante las clases.

Para esto, los docentes brindarán a cada estudiante que lo requiera una serie de **contenidos o temáticas** abordadas durante el periodo en ejecución, los cuales desarrollan las competencias necesarias para su aprobación. Asimismo, estarán **los criterios y formas de evaluación** los cuales serán utilizados a la hora de presentar o sustentar durante cada clase. Cabe resaltar que, **YA NO HABRÁ ENTREGABLES** para realizar en el receso escolar, por el contrario, se garantizará el espacio para presentar sus planes de mejoramiento en aula y durante las clases correspondientes.

Es importante tener presente que es un proceso integral que involucra activamente a los padres de familia y estudiantes, que les permita avanzar en su proceso académico.

GRADO: PRIMERO

ÁREA/ ASIGNATURA	COMPETENCIAS Y HABILIDADES ESPERADAS	TEMÁTICAS MEDIADORAS O CONTENIDOS ABORDADOS	APOYO AUDIOVISUAL	CRITERIOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS QUE DEBE TRAER EL ESTUDIANTE
MATEMÁTICAS	Verificar la comprensión y el uso práctico de los números hasta 800, la resolución de restas de dos cifras llevando con solución de problemas matemáticos	- Familias numéricas del 300 hasta el 800 - Restas de dos cifras prestando. - Problemas matemáticos	https://wordwall.net/es/resource/5271298/familia-del-700 https://www.youtube.com/watch?v=3ZfNH9GthPM	En la semana de sustentación del plan de mejoramiento, se realizará un taller evaluativo para verificación de aprendizajes con las temáticas dadas.	

PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA	Verificar la ocurrencia o no de eventos cotidianos basado en sus observaciones y en la predicción de eventos cotidianos.	• Noción de azar • Suceso seguro, posible e imposible	https://youtu.be/ovp5LdsRGXg?si=WavEIiCdyYV1qIPk https://youtu.be/yfQlqljHT5s?si=aPMjBJnVMtzkhd07	Durante la semana destinada a la sustentación del plan de mejoramiento, se llevará a cabo un taller evaluativo con el propósito de verificar la apropiación de los aprendizajes relacionados con las temáticas trabajadas.	Colorea los dibujos y une por medio de una flecha las situaciones imposibles con la palabra.  imprimir la guía y pegarla en el cuaderno para desarrollarla en clase.
HUMANIDADES ESPAÑOL	Especificar en diferentes oraciones la estructura de sujeto y predicado, reconociendo e identificando correctamente cada uno de sus elementos.	• Oraciones simples y compuestas (Sujeto y predicado).	https://www.youtube.com/watch?v=tIWUdn-pXE https://www.youtube.com/watch?v=WT9Y8vG86h0 (sujeto y predicado) Link de la primera imagen https://i0.wp.com/www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/wp-content/uploads/2021/10/sujeto-y-predicado-2.jpg?ssl=1 Link de la segunda imagen https://i0.wp.com/www.ulapt.org/wp-content/uploads/2021/10/sujeto-y-predicado-2.jpg?ssl=1	Durante la sustentación del plan de mejoramiento, se evaluarán los temas vistos mediante un taller práctico.	 Deben imprimir las guías y pegarlas al cuaderno de español.

IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS	Reforzarán y ampliarán su vocabulario en inglés relacionado con farm animals and wild animals , reconociendo, identificando y pronunciando correctamente los nombres de diferentes animales mediante imágenes, juegos, canciones y	Vocabulary: Farm Animals and Wild Animals. Farm animals: cow, pig, horse, chicken, sheep, goat, duck. Wild animals: lion, tiger, elephant, monkey, giraffe, zebra, bear. Reconocimiento y pronunciación del vocabulario de animales. Clasificación de animales: farm animals / wild animals. Asociación de imágenes con palabras en inglés.	Video repasar Farm Animals https://youtu.be/bV8MSaYISbc?si=RqdnT7qbwBeJKrXn Practice with a song https://youtu.be/zXEQ-QO3xTg?si=T0Bj9Tm4GMZltwGV https://youtu.be/mi9t5jpsDpM?si=vYPpTg2mxGDPmFAv Let's play https://wordwall.net/es/resource/13456112?wwwethod=link	- Los estudiantes visualizarán los videos asignados y practicarán en casa. - Durante la clase se realizará la sustentación mediante un trabajo guía, el cual será entregado por tu profesora durante la horas de clase.	Cuaderno al día, cartuchera con los implementos necesarios y disposición de trabajo.
ARTES ESCÉNICAS					
TECNOLOGÍA ROBÓTICA					
TECNOLOGÍA PROGRAMACIÓN					

EDUCACIÓN FÍSICA	Re - conceptualiza por medio de juegos su lateralidad. Establece metas en donde el juego en movimiento le permite identificar lo que está bien y lo que está mal	Reconocer el deporte fútbol de salón como mediador de reglas y respeto por su par e identificar su lateralidad. Reconoce por medio de juegos interactivos las fortalezas del carácter y las pone en práctica en clase.	https://www.youtube.com/watch?v=TTvyvUXPTWE link de emociones. https://wordwall.net/es/resource/15141288/juego-de-las-emociones https://wordwall.net/es/resource/2609578/juego-de-las-emociones https://wordwall.net/es/resource/5659871/el-juego-de-las-emociones https://wordwall.net/es/resource/17048972/juego-de-emociones-memotec	El estudiante junto con los padres de familia o cuidador realizará los ejercicios prácticos con el fin de fortalecer sus habilidades motoras básicas con elemento deportivo y autorregulación de sus emociones.	Ejercicios prácticos en clase. El estudiante reconocerá sus emociones y las autorregularse en clase.
TECNOLOGÍA DISEÑO					
ARTES EXPRESIÓN CORPORAL	Sincroniza calidades de movimiento con compañeros en tiempo real, combinando múltiples calidades (rápido-fuerte, lento-suave) de forma integrada.	• Expresión y representación. • Comunicación no verbal. • creación colectiva.	https://www.youtube.com/watch?v=-GMan250S0k&list=RD-GMan250S0k&start_radio=1 https://www.youtube.com/watch?v=IdWOux6kVg&list=RDI_dWOux6kVg&start_radio=1 https://www.youtube.com/watch?v=FsMpYaCiAlk https://www.youtube.com/watch?v=VJBgm7ScAQY&list=RDVJBgm7ScAQY&start_radio=1	Tema: El gesto, la acción y los mitos y leyendas de Colombia. Objetivo: Desarrollar la capacidad expresiva y comunicativa del cuerpo a través del juego dramático, la imitación y la caracterización de personajes tradicionales. Misión en casa: "Un viaje corporal por Colombia" El estudiante, con apoyo de un adulto, elegirá una de las dos opciones para ensayar en casa y presentar de manera presencial en la primera clase después del receso.	Fecha de entrega: Primera clase al regresar de la semana de receso.

			Opción 1: Mímica de una leyenda (El gesto y la acción) El estudiante representará una leyenda colombiana sin usar palabras, utilizando únicamente gestos faciales, movimientos corporales y acciones concretas. • Ejemplo (El Mohán o La Llorona): Representar la acción de pescar, asustar, caminar por el río o buscar algo con desesperación usando distintas emociones en el rostro (asombro, miedo, alegría). Opción 2: Caracterización de personaje El estudiante elegirá un personaje mítico (La Madre Monte, El Sombrerón, El Hombre Caimán) y creará una breve escena de 1 minuto donde imite su forma de caminar, sus gestos característicos y sus movimientos. Guía de preparación en 4 pasos 1.Elección y lectura del mito:Día 1 - Selección. Escoge una leyenda colombiana que te guste (ej. La Madre Monte, El Hombre Caimán, La Llorona, El Mohán). Pide a un adulto que te lea	
--	--	--	---	--

				la historia y conversen sobre cómo se mueve o qué siente ese personaje. 2.Exploración del gesto y la acción:Día 2 - Frente al espejo. Practica frente a un espejo haciendo caras y gestos: ● Gestos: Sorpresa, enojo, miedo, misterio. ● Acciones físicas: Caminar despacio, esconderse, flotar como agua, rugir con el cuerpo sin hacer sonido. 3.Creación del personaje o la mímica:Día 3 y 4 - Ensayo. Define los movimientos de tu presentación (duración máxima: 1 a 2 minutos). Puedes usar un accesorio sencillo hecho en casa si lo deseas (una máscara de papel, una pañoleta o una rama). 4.Ensayo final:Día 5 - Presentación en familia. Muéstrale la representación a tu familia en casa antes de regresar al colegio para ganar confianza.	
--	--	--	--	--	--

CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL	Verificar mediante la observación directa e indagación los cambios en los estados de la materia e identificar cómo se manifiesta la energía en situaciones de su entorno diario.	- Estados de la materia - Energía y tipos	https://www.youtube.com/watch?v=huVPSc9X61E https://www.youtube.com/watch?v=rEffBaP7Q2E	En la semana de sustentación del plan de mejoramiento, se realizará un taller evaluativo para verificación de aprendizajes con las temáticas dadas.	Cuaderno de Ciencias Naturales para realizar un cuadro comparativo de los estados de la materia y sus características. Recortes de los tipos de energía para realizar acá una cartelera y exponerla
CIENCIAS SOCIALES	Verifica que los símbolos patrios representan las tradiciones, la historia y los valores de nuestro país, reconociendo su importancia como parte de la identidad nacional.	¿Qué es un país? - Símbolos patrios. (himno de Colombia).	https://www.youtube.com/watch?v=4mXTPK3h-nA https://www.youtube.com/watch?v=SrvKADxxsgg&list=RDSrvKADxxsgg&start_radio=1 - link de la imagen (mapa). https://www.mapasparacolorear.com/colombia/mapa-colombia.php	Durante la semana se realizará una actividad evaluativa para verificar los aprendizajes adquiridos, de acuerdo con las temáticas trabajadas en clase.	 Deben escuchar el himno de Colombia, pega imágenes en el cuaderno de sociales, lo que crees que representa el himno y trata de aprenderlo.
EDUCACIÓN ÉTICA Y VALORES HUMANOS					

ANEXOS:

Nombre: _____ Fecha: _____

En las siguientes Frases señala el sujeto y predicado.
Escribelo abajo

El conejo come una zanahoria.

Sujeto: _____

Predicado: _____

La niña tiene una muñeca nueva.

Sujeto: _____

Predicado: _____

Maria juega en el parque.

Sujeto: _____

Predicado: _____

El invierno es muy frío.

Sujeto: _____

Predicado: _____

3. Inventa un sujeto para las siguientes oraciones:



- _____ no llegó a tiempo.
- _____ consiguieron apagar el incendio.
- _____ vinisteis muy cansados del viaje.
- _____ he quedado a las siete con Jaime.
- _____ ganamos la competición.
- _____ ha sido muy difícil, voy a suspender.
- _____ arrastraban el barco mar adentro.
- _____ parecéis cansado.

4. Inventa un predicado para las siguientes oraciones:

- Mis abuelos _____
- Ese niño _____
- Mis amigos y yo _____
- Yo _____
- Las flores del jardín _____
- Tu padre y tú _____
- El tren _____
- Tú _____