

INSTITUTO CAMPESTRE SENDEROS
PLAN DE AREA - 2024
JARDÍN

1 DE 2

PER.	DIMENSION COGNITIVA				DIMENSION COMUNICATIVA				DIMENSION CORPORAL			
	PROYECTOS		COMPETENCIAS		PROYECTOS		COMPETENCIAS		PROYECTOS		COMPETENCIAS	
1	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Identifica os trazos de los números del 1 al 10. 2. Identificar las características del género femenino y masculino	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Identifica trazos inclinados y ondulos para realizar las vocales o, i	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Conoce la manipulación de objetos simples.
	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Reconoce las figuras en objetos de su entorno. 2. Establece diferencias entre género masculino y femenino.	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	Reconoce y pronuncia colores y emociones en inglés	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Discrimina ejercicios siguiendo secuencias
	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Propone formas diferentes de contar objetos de acuerdo a sus características. 2. Deduce habitos para el cuidado personal.	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	Usa trazos para la escritura de la vocal i y de la vocal o	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Desarrolla ejercicios de manipulación de objetos en un espacio.
2	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Reconoce lee y escribe los números del 1 al 20. 2. Identifica algunas características de los seres vivos.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Conoce las vocales "a,u,e" y las identifica en palabras.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Interpreta la ubicación espacio temporal
	Año 2	Ecoaventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Reconoce objetos triangulares y rectangulares de su entorno. 2. Identifica los seres vivos de su entorno.	Año 2	Ecoaventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	Nombra saludos en inglés de acuerdo al horario	Año 2	Ecoaventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Aplica principios de lateralidad y direccionalidad
	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	1. Relaciona objetos de su entorno, los cuenta y enumera. 2. Clasifica animales domésticos y marinos.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	Vocaliza y grafica las vocales "a,u,e" identificándolas en vocabulario visto.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	1. Desarrolla la ubicación en espacio y tiempo con objetos.
3	Año 1	Proyecto N° 4 Cientificos locos Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Identifica, lee y escribe la familia del 20 y del 30 2. Identifica los estados de la materia	Año 1	Proyecto N° 4 Cientificos locos Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Identifica las consonantes m, p y s y su sonido.	Año 1	Proyecto N° 4 Cientificos locos Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Representa la coordinación general y especifica.
	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos El circo de los	ARGUMENTAT IVA	1. Reconoce las figuras en diferentes situaciones. 2. Relaciona las actividades de acuerdo al día de la semana	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos El circo de los	ARGUMENTAT IVA	1. Nombra y clasifica colores secundarios en inglés, también alimentos como frutas y proteínas.	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos El circo de los	ARGUMENTAT IVA	Establece relaciones entre la coordinación general y especifica
	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	1. Compara y dibuja figuras 2. Compara los estados de la materia según elementos de su entorno.	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	Realiza el trazo de las consonantes m,p y s y las identifica en marcas y logotipos de su entorno	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	Recrea ejercicios de coordinación general y especifica
4	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Identifica, lee y escribe los números del 1 al 59	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Reconoce las consonantes L y T y su respectivo sonido.	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Presenta equilibrio en posturas básicas.
	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Relaciona los medios de transporte de acuerdo al entorno.	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Nombra el vocabulario visto por medio de imágenes	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	Realiza ejercicios de motricidad gruesa
	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	1. Compara figuras según su entorno realizando conteo de las mismas.	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	Asocia sonidos de las letras vistas en palabras sencillas	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	Esquematiza movimientos para desarrollar la motricidad gruesa
<div>LA COMPETENCIA FORMATIVA ES LA MISMA PARA TODAS LAS ASIGNATURAS EN TODOS LOS PER.S ACADÉMICOS</div> <div>Desarrollo actitudes positivas en la vida escolar frente a mi presentación personal, cuidado del entorno, puntualidad y asistencia, también frente a mi trabajo en clase, presentación de actividades propuestas y cumplimiento con materiales solicitados.</div>												

INSTITUTO CAMPESTRE SENDEROS
PLAN DE AREA - 2024
JARDÍN

2 DE 2

PER.	DIMENSION ESPIRITUAL				DIMENSION ESTETICA				DIMENSION ETICA Y VALORES			
	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS
1	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Disfruta de los relatos bíblicos y comprende sus enseñanzas	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Identifica y valora las características corporales si emocionales en sí mismos y en los demás	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Identifica los miembros de la familia y sus deberes
	Año 2	Intensamente		Comparar y analizar el ciclo de la vida y a Dios como su creador.	Año 2	Intensamente		1. Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una, representándolas en la imagen corporal	Año 2	Intensamente		1. Explica el uso y función de las partes de la casa
	Año 3	El monstruo de colores		Mostrar respeto en los momentos de oración y diálogo con Dios	Año 3	El monstruo de colores		1. Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, costumbres y experiencias culturales que son propias de su contexto.	Año 3	El monstruo de colores		1. Aplica los hábitos de higiene y normas de clase fomentando un entorno de paz en su diario vivir.
2	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar		1. Reconoce personajes bíblicos como ejemplos buenos y malos	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar		1. Disfruta de experiencias en las que pone en juego su curiosidad e interés por conocer, explorar y cuidar su medio natural.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar		1. Reconoce la importancia del cuidado del entorno por medio del reciclaje.
	Año 2	Ecoaventura	Zoo Party	1. Representa de forma gráfica la vida de Jesús	Año 2	Ecoaventura	Zoo Party	Dramatiza y crea personajes a través del juego de roles, representaciones y canciones que le permitan interactuar y explorar con sus pares.	Año 2	Ecoaventura	Zoo Party	Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que llevan al bienestar en el aula y en su casa.
	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		1. Representa de forma corporal relatos bíblicos significativos, trabajando en equipo.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		Elabora figuras con distintos tipos de papel y modelas figuras creativas con distintos materiales.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		1. Crea situaciones y propone alternativas de resolución de conflictos a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.
3	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Chefcitos en acción	Proyecto N° 5	1. Reconoce la sagrada familia como comunidad de amor	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Chefcitos en acción	Proyecto N° 5	1. Crea historias con sentido a partir de personajes imaginarios.	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Chefcitos en acción	Proyecto N° 5	1. Muestra interés por su comunidad, reconociendo que existen diferentes roles y profesiones recreándolos a través del juego de roles.
	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos	El circo de los	1. Explica y comprende los relatos bíblicos y conocer los personajes de cada historia	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos	El circo de los	1. Manifiesta diferentes expresiones corporales manejando el concepto de la orientación espacial y temporal	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos	El circo de los	Argumenta el beneficio de consumir alimentos saludables y clasifica frutas, proteínas y lácteos.
	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	1. Establece la oración como medio eficaz para pedir perdón y dar gracias.	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	1. Compara y analiza fenómenos físicos y comprende el adecuado uso y función de los elementos para un laboratorio.	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	Aplica en su diario vivir el respeto por sí mismo y por sus pares.
4	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids		1. Identifica las celebraciones religiosas y la importancia del amor y la unión familiar.	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids		1. Clasifica e identifica las mezclas de colores y plasma diferentes técnicas que le ayudan a explorar en su entorno.	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids		1. Identifica la importancia del cuidado de su cuerpo y el respeto por sus pares.
	Año 2	Piratas Espaciales		1. Conoce la historia de la natividad como creencia cultural y su significado	Año 2	Piratas Espaciales		1. Analiza los aspectos básicos de una composición artística mediante el coloreado y diferentes técnicas de pintura	Año 2	Piratas Espaciales		1. Describe su país y la diversidad cultural que existe en él, asociando los símbolos patrios.
	Año 3	El Safari de la diversión		1. Elabora manualidades alusivas a las fiestas navideñas.	Año 3	El Safari de la diversión		1. Realiza actividades motrices que facilitan el desarrollo de su motricidad fina y emplea las técnicas de pintura para elaborar creaciones y dibujos.	Año 3	El Safari de la diversión		1. Construye formación en valores como el amor, la generosidad y los aplica en su diario vivir
LA COMPETENCIA FORMATIVA ES LA MISMA PARA TODAS LAS ASIGNATURAS EN TODOS LOS PER.S ACADÉMICOS				Desarrollo actitudes positivas en la vida escolar frente a mi presentación personal, cuidado del entorno, puntualidad y asistencia, también frente a mi trabajo en clase, presentación de actividades propuestas y cumplimiento con materiales solicitados.								