

INSTITUTO CAMPESTRE SENDEROS
PLAN DE AREA - 2024
TRANSICIÓN

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. Reconoce los números hasta el 10 y cuenta 2. Identifica su sexo según su género	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Reconoce correctamente las vocales y las consonantes m,p y s	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Observa coordinación viso - pédica y viso - manual
	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Clasifica las figuras según su forma 2. Explica su género según su vestuario y características	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Relaciona los comandos en inglés y medios tecnológicos con su entorno social.	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	Explica las funciones de la motricidad fina y gruesa
	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Desarrolla direccionalidad y lateralidad según su ubicación 2. Desarrolla hábitos de higiene	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Realiza trazo con direccionalidad adecuada de vocales y consonantes. 2. Evidencia uso de renglón	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	Desarrolla ejercicios de coordinación
2	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Reconoce los números del 20 hasta el 50. 2. Identifica los recursos naturales y su función.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Conoce y reconoce los trazos y sonidos de las consonantes vistas.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Reconoce formas básicas del movimiento
	Año 2	Eco aventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Clasifica objetos de acuerdo a su cantidad (docena) 2. Clasifica los animales del campo y la ciudad según sus características.	Año 2	Eco aventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Relaciona el sonido de los animales e identifica su hábitat según sus características.	Año 2	Eco aventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Clasifica las formas básicas del movimiento
	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	1. Identifica el signo de la suma y realiza ejercicios sencillos. 2. Dibuja medios de transporte acuáticos y terrestres.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	Use with property the vocabulary about animals, numbers and colours seen during the term.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	1. Emite ejercicios básicos de movimiento
3	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Identifica los números hasta el 90, los cuenta y los escribe 2. Reconoce las características de la simetría	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Identifica los trazos y sonidos de las consonantes vistas	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Distingue conceptos básicos de equilibrio (coordinación y relajación)
	Año 2	Un mundo de Colores El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Argumenta los estados de la materia y sus funciones.	Año 2	Un mundo de Colores El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Argumenta su escritura con la construcción de palabras y oraciones simples con las consonantes vistas.	Año 2	Un mundo de Colores El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	Aplica la percepción temporal y la orientación espacial
	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	1. Propone solución de problemas restando. 2. Identifica la función del reloj y su utilidad	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	1.Use properly the vocabulary about food, numbers and colours.	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	Desarrolla ejercicios con los conceptos vistos
4	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Identifica el orden de los números de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10 2. Identifica la conformación del sistema solar	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Identifica y realiza los trazos de las consonantes vistas	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Identifica habilidades básicas del movimiento
	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Argumenta los medios de transporte aéreos 2. Argumenta los planetas del sistema solar y sus características	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Argumenta su habilidad escrita con la transcripción de palabras con las letras del alfabetario.	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Realiza ejercicios de desplazamiento con obstáculos
	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	1. Desarrolla conteo de números y planetas de forma sencilla.	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	1. Recognize and use the vocabulary about the solar system and verbs	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	Participa en circuitos de desplazamiento
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.									

INSTITUTO CAMPESTRE SENDEROS
PLAN DE AREA - 2024
TRANSICIÓN

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 y emocionales en sí mismo y en los demás.	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Reconoce que es parte de una familia, comunidad y territorio con costumbres, valores y tradiciones
	Año 2	Intensamente		1. Compara y analiza el ciclo de la vida Dios como ser supremo y 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. Comprende normas fuera y dentro del aula para una sana convivencia y se adhiere a ellas.
	Año 3	El monstruo de colores		1. Demuestra respeto en los momentos de oración y diálogo con Dios	Año 3	El monstruo de colores		1. Participa, valora y disfruta de las fiestas tradicionales, costumbres y experiencias culturales que son propias de su contexto.	Año 3	El monstruo de colores		Identifica hábitos de orden, higiene y hábitos saludables para su crecimiento y desarrollo, respetando su cuerpo y el de sus pares.
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 y cuidado del entorno por medio del reciclaje
	Año 2	Eco aventura	Zoo Party	1. Representa de forma gráfica el templo de Dios y sus características	Año 2	Eco aventura	Zoo Party	1. Dramatiza y crea personajes a través de juego de roles, representaciones, y canciones que le permiten interactuar y explorar con sus pares.	Año 2	Ecoaventura	Zoo Party	1. 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		Representa de forma corporal relatos bíblicos significativos, trabajando en equipo.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		Elabora figuras con distintos tipos de papel, modela figuras creativas con distintos materiales.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		1. Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos.
3	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Chefcitos en acción	Proyecto N° 5	1. Reconoce la sagrada familia como comunidad de amor y obediencia.	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Chefcitos en acción	Proyecto N° 5	1. Crea historias 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	Explica y comprende los relatos bíblicos y conoce 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	1. Argumenta el beneficio de consumir alimentos saludables. 2. Clasifica los alimentos en los grupos vistos.
	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	Establece la oración como medio eficaz para pedir perdón y dar gracias.	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	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	1. Aplica en su diario vivir el valor del 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 el círculo cromático y plasma diferentes técnicas que le ayudan a explorar 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		Conoce la historia de la Natividad como creencia cultural con 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 sus símbolos patrios
	Año 3	El Safari de la diversión		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 y la generosidad y los aplica a 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.								