

**INSTITUTO MARMATOS LTDA.**  
**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 ondulados 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										

**INSTITUTO MARMATOS LTDA.**  
**PLAN DE AREA - 2024**  
**JARDÍN**

2 DE 2

PER.	DIMENSION ESPIRITUAL				DIMENSION ESTETICA				DIMENSION ETICA Y VALORES			
1	PROYECTOS			COMPETENCIAS	PROYECTOS			COMPETENCIAS	PROYECTOS			COMPETENCIAS
	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Disfruta de los relatos bíblicos y comprende sus enseñanzas	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Identifica y valora las características corporales si emocionales en sí mismos y en los demás	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Identifica los miembros de la familia y sus deberes
	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	Comparar y analizar el ciclo de la vida y a Dios como su creador.	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una, representándolas en la imagen corporal	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Explica el uso y función de las partes de la casa
	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	Mostrar respeto en los momentos de oración y diálogo con Dios	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	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	PROPOSITIVA	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	INTERPRETATI VA	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	INTERPRETATI VA	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	INTERPRETATI VA	1. Reconoce la importancia del cuidado del entorno por medio del reciclaje.
	Año 2	Ecoaventura                      Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Representa de forma gráfica la vida de Jesús	Año 2	Ecoaventura                      Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	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	ARGUMENTAT IVA	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	PROPOSITIVA	1. Representa de forma corporal relatos bíblicos significativos, trabajando en equipo.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	Elabora figuras con distintos tipos de papel y modelos figuras creativas con distintos materiales.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	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    Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Reconoce la sagrada familia como comunidad de amor	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos    Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Crea historias con sentido a partir de personajes imaginarios.	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos    Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	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                      El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Explica y comprende los relatos bíblicos y conocer los personajes de cada historia	Año 2	Un mundo de Colores                      El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Manifiesta diferentes expresiones corporales manejando el concepto de la orientación espacial y temporal	Año 2	Un mundo de Colores                      El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	Argumenta el beneficio de consumir alimentos saludables y clasifica frutas, proteínas y lácteos.
	Año 3	El abracadabra de la ciencia        Master Kids	PROPOSITIVA	1. Establece la oración como medio eficaz para pedir perdón y dar gracias.	Año 3	El abracadabra de la ciencia        Master Kids	PROPOSITIVA	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	PROPOSITIVA	Aplica en su diario vivir el respeto por sí mismo y por sus pares.
4	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Identifica las celebraciones religiosas y la importancia del amor y la unión familiar.	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	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	INTERPRETATI VA	1. Identifica la importancia del cuidado de su cuerpo y el respeto por sus pares.
	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Conoce la historia de la natividad como creencia cultural y su significado	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Analiza los aspectos básicos de una composición artística mediante el coloreado y diferentes técnicas de pintura	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Describe su país y la diversidad cultural que existe en él, asociando los símbolos patrios.
	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	1. Elabora manualidades alusivas a las fiestas navideñas.	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	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	PROPOSITIVA	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.									