

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

1 DE 2

PER.	DIMENSION COGNITIVA				DIMENSION COMUNICATIVA				DIMENSION CORPORAL			
1	PROYECTOS		COMPETENCIAS		PROYECTOS		COMPETENCIAS		PROYECTOS		COMPETENCIAS	
	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Reconoce las características comunes que presenta un grupo de objetos. 2. Identifica características comunes entre niño y niña.	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	Explora con su cuerpo el medio en el que se desarrolla.	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Identifica las características partes y movimientos del cuerpo
	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Expresa características de forma verbal 2. Comprende nociones espaciales	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Canta rondas y repite los sonidos onomatopéyicos	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Explica las funciones del esquema corporal.
	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Reconoce las partes de su cuerpo 2. Resuelve situaciones sencillas de la cotidianidad	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Expresa ideas , intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras.	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Desarrolla diferentes posiciones corporales.
2	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Compara los objetos de acuerdo a su tamaño y color contando hasta 5 2. Reconoce los seres vivos e identifica plantas y animales, también su función en el entorno.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la Granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Disfruta con la lectura de cuentos, poesías y canciones apropiándose de ellos.	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la Granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar	INTERPRETATI VA	1. Conoce normas para los juegos de socialización
	Año 2	Ecoaventura                      Zoo party	ARGUMENTAT IVA	1. Argumenta la diferencia entre los seres vivos y los no vivos 2. Relaciona experiencias con su aprendizaje	Año 2	Ecoaventura                      Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Reconoce palabras que inician con las vocales (i,o,a)	Año 2	Ecoaventura                      Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Analiza la importancia de los juegos de convivencia y socialización
	Año 3	Atlantis la ciudad perdida	PROPOSITIVA	1. Cuida de su entorno y da soluciones sencillas para preservarlo. 2. Emplea las relaciones logicomatemáticas aprendidas en diferentes situaciones.	Año 3	Atlantis la Ciudad Perdida	PROPOSITIVA	1. Pronuncia y representa con su cuerpo comando básicos en inglés y vocabulario.	Año 3	Atlantis la Ciudad Perdida	PROPOSITIVA	1. Crea juegos de socialización
3	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos Locos   Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Identifica nociones temporales y las relaciona con secuencias de tiempo.	Año 1	Proyecto N°4 Científicos Locos   Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Reconoce las vocales de su entorno 2. Formula y responde preguntas participando en diálogos y otras interacciones.	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos Locos   Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Reconoce la ubicación espacio - temporal
	Año 2	Un mundo de colores                      El circo de los alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Visualiza y cuenta cantidades representadas por un número y los asocia.	Año 2	Un mundo de Colores                      El circo de Alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Realiza lectura de imágenes y logotipos.	Año 2	Un mundo de colores                      El circo de los Alimentos	ARGUMENTAT IVA	1. Aplica principios de lateralidad y direccionalidad
	Año 3	El abracadabra de la ciencia            Master Kids	PROPOSITIVA	1. Compara y analiza las diferencias entre los estados de la materia y su entorno.	Año 3	El abracadabra de la ciencia            Master Kids	PROPOSITIVA	1. Menciona en inglés frutas, comandos y colores básicos.	Año 3	El abracadabra de la ciencia            Master Kids	PROPOSITIVA	1. Desarrolla la ubicación en espacio y tiempo
4	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Identifica el sol, la luna y las estrellas como parte del universo	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Reconoce el trazo de las consonantes m y p	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids	INTERPRETATI VA	1. Presenta coordinación óculo manual
	Año 2	Proyecto N° 7 Piratas espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Comprende la importancia de los medios de transporte y sus características de funcionamiento	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Relaciona el sonido, el trazo y la escritura de las consonante m y p	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Realiza ejercicios de motricidad fina
	Año 3	Safari de la diversión	PROPOSITIVA	1. Plasma escrituralmente las diferentes figuras geométricas y sus diferencias	Año 3	Safari de la Diversión	PROPOSITIVA	1. Realiza trazo con direccionalidad adecuada de vocales haciendo buen uso del renglón.	Año 3	Safari de la Diversión	PROPOSITIVA	1. Esquematiza movimientos para desarrollar la motricidad fina.
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 MARMATOS LTDA.**  
**PLAN DE AREA - 2024**  
**PRE JARDÍN**

PER.	DIMENSION ESPIRITUAL				DIMENSION ESTETICA				DIMENSION ETICA Y VALORES						
1	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS		PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS		PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS	
	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Disfruta los relatos bíblicos y comprende su enseñanza.		Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismos y en los demás.		Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.	
	Año 2	Intensamente		1. Demuestra respeto en los momentos de oración y diálogo con Dios		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 dentro y fuera del aula, adhiriéndose a ellas para una sana convivencia.	
	Año 3	El monstruo de colores		1. Compara y analiza el ciclo de la vida y a Dios como su creador.		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. Identifica hábitos de orden, higiene y alimentos 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	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. Disfruta de juegos simbólicos, acercándose a otros niños y niñas para compartir espacios y juguetes fomentando relaciones sociales.	
	Año 2	Ecoaventura													