

INSTITUTO MARMATOS LTDA.
PLAN DE AREA - 2024
TRANSICIÓN

1 DE 2

PER.	DIMENSION COGNITIVA				DIMENSION COMUNICATIVA				DIMENSION CORPORAL			
	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS	PROYECTOS		INTERPRETATI VA	COMPETENCIAS
1	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Reconoce los números hasta el 10 y cuenta 2. Identifica su sexo según su género	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Reconoce correctamente las vocales y las consonantes m,p y s	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones		1. Observa coordinación viso - pédica y viso - manual
	Año 2	Intensamente		1. Clasifica las figuras según su forma 2. Explica su género según su vestuario y características	Año 2	Intensamente		1. Relaciona los comandos en inglés y medios tecnológicos con su entorno social.	Año 2	Intensamente		Explica las funciones de la motricidad fina y gruesa
	Año 3	El monstruo de colores		1. Desarrolla direccionalidad y lateralidad según su ubicación 2. Desarrolla hábitos de higiene	Año 3	El monstruo de colores		1. Realiza trazo con direccionalidad adecuada de vocales y consonantes. 2. Evidencia uso de renglón	Año 3	El monstruo de colores		Desarrolla ejercicios de coordinación
2	Año 1	Proyecto N° 2 Aventura en la granja Proyecto N° 3 Marineros a la mar		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		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		1. Reconoce formas básicas del movimiento
	Año 2	Eco aventura	Zoo Party	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	1. Relaciona el sonido de los animales e identifica su hábitat según sus características.	Año 2	Eco aventura	Zoo Party	1. Clasifica las formas básicas del movimiento
	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		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		Use with property the vocabulary about animals, numbers and colours seen during the term.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida		1. Emite ejercicios básicos de movimiento
3	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos	Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	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	1. Identifica los trazos y sonidos de las consonantes vistas	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos	Proyecto N° 5 Chefcitos en acción	1. Distingue conceptos básicos de equilibrio (coordinación y relajación)
	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos	El circo de los	1. Argumenta los estados de la materia y sus funciones.	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos	El circo de los	1. Argumenta su escritura con la construcción de palabras y oraciones simples con las consonantes vistas.	Año 2	Un mundo de Colores Alimentos	El circo de los	Aplica la percepción temporal y la orientación espacial
	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	1. Propone solución de problemas restando. 2. Identifica la función del reloj y su utilidad	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	1.Use properly the vocabulary about food, numbers and colours.	Año 3	El abracadabra de la ciencia	Master Kids	Desarrolla ejercicios con los conceptos vistos
4	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids		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		1. Identifica y realiza los trazos de las consonantes vistas	Año 1	Proyecto N° 6 Jurassic Kids		1. Identifica habilidades básicas del movimiento
	Año 2	Piratas Espaciales		1. Argumenta los medios de transporte aéreos 2. Argumenta los planetas del sistema solar y sus características	Año 2	Piratas Espaciales		1. Argumenta su habilidad escrita con la transcripción de palabras con las letras del abecedario.	Año 2	Piratas Espaciales		1. Realiza ejercicios de desplazamiento con obstáculos
	Año 3	El Safari de la diversión		1. Desarrolla conteo de números y planetas de forma sencilla.	Año 3	El Safari de la diversión		1. Recognize and use the vocabulary about the solar system and verbs	Año 3	El Safari de la diversión		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 MARMATOS LTDA.
PLAN DE AREA - 2024
TRANSICIÓN

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 y emocionales en sí mismo y en los demás.	Año 1	Proyecto N° 1 Explorando mis emociones	INTERPRETATI VA	1. Reconoce que es parte de una familia, comunidad y territorio con costumbres, valores y tradiciones
	Año 2	Intensamente	ARGUMENTAT IVA	1. Compara y analiza el ciclo de la vida Dios como ser supremo y 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. Comprende normas fuera y dentro del aula para una sana convivencia y se adhiere a ellas.
	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	1. Demuestra 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 tradicionales, costumbres y experiencias culturales que son propias de su contexto.	Año 3	El monstruo de colores	PROPOSITIVA	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	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 y cuidado del entorno por medio del reciclaje
	Año 2	Eco aventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	1. Representa de forma gráfica el templo de Dios y sus características	Año 2	Eco aventura Zoo Party	ARGUMENTAT IVA	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	ARGUMENTAT IVA	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	PROPOSITIVA	Representa de forma corporal relatos bíblicos significativos, trabajando en equipo.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	Elabora figuras con distintos tipos de papel, modela figuras creativas con distintos materiales.	Año 3	Atlantis la Ciudad perdida	PROPOSITIVA	1. Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos.
3	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Proyecto N° 5 Chefitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Reconoce la sagrada familia como comunidad de amor y obediencia.	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Proyecto N° 5 Chefitos en acción	INTERPRETATI VA	1. Crea historias a partir de personajes imaginarios	Año 1	Proyecto N° 4 Científicos locos Proyecto N° 5 Chefitos 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	Explica y comprende los relatos bíblicos y conoce 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	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	PROPOSITIVA	Establece la oración como medio eficaz para pedir perdón y dar gracias.	Año 3	El abracadabra de la ciencia Master Kids	PROPOSITIVA	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	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	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 el círculo cromático y plasma diferentes técnicas que le ayudan a explorar 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	Conoce la historia de la Navidad como creencia cultural con su significado	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Analiza los aspectos básicos de una composición artística mediante el coloreado y diferentes tecinas de pintura	Año 2	Piratas Espaciales	ARGUMENTAT IVA	1. Describe su país y la diversidad cultural que existe en él, asociando sus símbolos patrios
	Año 3	El Safari de la diversión	PROPOSITIVA	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 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.									