



COLEGIO VILLA ELISA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR GRADO JARDÍN

2025

TRIMESTRE	PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
EJE TEMÁTICO	Así Soy Yo	El cuidado de los seres vivos y su hábitat	Conociendo y explorando un universo de culturas

OBJETIVO GENERAL:

Formar integralmente a los niños, promoviendo su creatividad, valores, gustos, necesidades; fortaleciendo los procesos de socialización y convivencia escolar

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dimensión cognitiva:

Comprender, explorar y disfrutar su entorno a través de la relación con él y sus experiencias propias, para la resolución de problemas cotidianos y la interpretación del mundo que los rodea.

Dimensión comunicativa:

Expresar sus ideas, emociones, necesidades y pensamientos de manera clara y efectiva, utilizando las diversas formas del lenguaje para representar su realidad.

Dimensión socioafectiva:

Construir su identidad y el afianzamiento de su personalidad a través de la relación con los otros, para valorar positivamente el pertenecer a una familia, cultura y mundo.



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830 033 089-8

Competencias generales:

- ✓ Comprender el mundo que los rodea.
- ✓ Adquirir habilidades lingüísticas.
- ✓ Desarrollar las capacidades de razonamiento.
- ✓ Construir nociones de espacio, tiempo y medida.
- ✓ Reconocer patrones.
- ✓ Identificar hábitos y rutinas temporales.
- ✓ Establecer relaciones lógico – matemáticas en situaciones cotidianas.
- ✓ Fomentar la curiosidad.
- ✓ Brindar oportunidades para el juego y la exploración.
- ✓ Autonomía e iniciativa personal.
- ✓ Capacidad de analizar y resolver problemas.
- ✓ Creatividad y capacidad de adaptarse a los cambios.
- ✓ Conocimiento del entorno.

Aporte de las dimensiones a la misión y visión del colegio:

Las dimensiones del desarrollo en la primera infancia aportan a la misión y visión del colegio en la medida que desarrollamos la capacidad de análisis y resolución de problemas para formar seres líderes y con capacidad de tomar decisiones con respecto a situaciones que se presentan en su contexto. Adicionalmente, se genera identidad con la institución educativa a través del ejercicio de los valores y cuidado de su espacio físico.



COLEGIO VILLA ELISA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830 033 089-8

Estrategias didácticas empleadas que permitan el aprendizaje significativo:

Las estrategias didácticas empleadas en preescolar que permiten el aprendizaje significativo se basan en los lineamientos curriculares a partir de los siguientes ejes temáticos, los cuales están representados en las tres dimensiones.

Desarrollo social y personal en la primera infancia: Este eje parte de la necesidad de desarrollar propuestas pedagógicas que afiancen la seguridad de las niñas y los niños en sí mismos y en el mundo que les rodea. Dichas propuestas deben favorecer la construcción de autonomía, participación e identidad en las niñas y los niños.

Expresión en la primera infancia: comunicación a través de los lenguajes y el movimiento: Este eje se vincula con las posibilidades de los niños y las niñas para: construir conocimientos, crear saberes, descubrir formas de actuar sobre el mundo y apropiarlo, y expresar sus comprensiones a través de palabras, representaciones gráficas, movimientos, danzas y otros lenguajes. Sus ideas, controversias y experimentaciones parten de la lectura sensible que realizan permanentemente y que se conjuga con el acercamiento a su acervo, a su lengua y a su cultura. Todo esto sucede con y a través de su experiencia corporal en el espacio, de su acción sensible, de movimiento y de representación simbólica, así como de la expresión que los identifica desde su llegada al mundo.

Experimentación y pensamiento lógico en la primera infancia: Este eje gira en torno al proceso permanente que viven las niñas y los niños de actuar sobre el mundo y situarse en él, a partir de las preguntas que les suscita lo que observan, escuchan, sienten, huelen y tocan, y que los lleva a explorar, construir hipótesis y buscar explicaciones que logren saciar su curiosidad. Se retoman intencionalmente algunos de sus descubrimientos y acciones sobre el mundo físico, natural y social que les permite comparar, clasificar, ordenar, contar, asociar, categorizar, con los cuales logran explicarse y comprender lo que observan del mundo adulto, de su cultura y de la sociedad en la que crecen.



COLEGIO VILLA ELISA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830 033 089-8

Todo lo anterior se articula con las actividades rectoras de la primera infancia, las cuales se relacionan a continuación:

- + **El arte:** Este referente tiene como propósito ampliar el marco de comprensión en torno al arte como una oportunidad de valorar, conocer y apropiarse de las tradiciones y expresiones ancestrales que caracterizan a cada territorio y comunidad.
- + **El juego:** Este referente presenta diferentes posibilidades de orden pedagógico que buscan enriquecer y favorecer el juego en el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños.
- + **La literatura:** Referente que busca ofrecer orientaciones para abordar ese vasto universo de lo literario; para descubrir en cada territorio los libros con y sin páginas que están escritos en la memoria individual y colectiva; para reconocer las palabras e historias que reafirman el presente a través de la historia y que reviven las experiencias de la comunidad.
- + **La exploración del medio:** Este referente busca ampliar el marco de comprensión en torno a la exploración del medio como una de las actividades rectoras de la primera infancia.



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COGNITIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: PRIMERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIAS	RECURSOS DIDÁCTICOS
Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.	Crea ambientes haciendo uso de objetos, materiales y espacios	1. Por medio del juego se ubica según indicaciones del adulto. 2. Manipula y se asombra con diversos objetos y materiales naturales como hojas, árboles, flores, piedras, arena, tierra, entre otros, evidenciando disfrute por la exploración de éstos. 3. Disfruta del juego de roles a través del cual representa situaciones de su cotidianidad como rutinas, hábitos y costumbres, evidenciando las dinámicas de sus entornos más cercanos: la familia o colegio.	CIENCIAS - Reconoce su imagen corporal e identifica las diferentes partes del cuerpo y los sentidos. MATEMATICAS - Reconoce y maneja elementos que se encuentran en su entorno cercano (utensilios, juguetes), los manipula y nombra alguna de sus características. - Descubre nociones topológicas básicas en relación con sus construcciones y actividades. TECNOLOGIA	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, USB, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia,
	Muestra atención y concentración en las actividades que desarrolla.			
	Participa en el desarrollo de actividades en espacios libres y naturales.			
	Coopera con otros haciendo uso de su imaginación para identificar soluciones alternativas a los desafíos que crea o se le plantean.			



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades.	Arma, desarma y transforma objetos de su entorno para descubrir, comprender su funcionamiento y darle otros usos según sus intereses o necesidades.	1. Organiza sus objetos y los materiales del entorno, donde correspondan.	- Construye estructuras de objetos y situaciones de su ambiente con fichas (armatodo, bloques lógicos, tangram, etc). CORPORAL Conoce y pone en práctica diferentes movimientos corporales. Explora habilidades motrices básicas (atrapar, lanzar, caminar)	periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
	Participa en juegos de transformaciones y construcción de juguetes con materiales cotidianos y bloques de construcción.	2. Disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos.		
	Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan.	3. Descubre relaciones espaciales cuerpo-objeto como: cerca de, lejos de; arriba de, abajo de; delante de, detrás de; encima de, abajo de; afuera de, dentro de.		

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COGNITIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: SEGUNDO

LAS DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIAS	RECURSOS DIDÁCTICOS
Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.	Identifica el patrón que conforma una secuencia teniendo en cuenta dos criterios y puede continuarla.	1. Juega y clasifica grupos de juguetes y objetos con una característica común. 2. Relaciona objetos y los clasifica por tamaño. 3. Organiza en grupos de objetos teniendo en cuenta las características de estos, estableciendo semejanzas o diferencias entre ellos.	MATEMÁTICAS -Reconoce patrones atributos y usa una sola variable para completar series - Identifica colección de objetos real y gráficamente. - Agrupa conjuntos de elementos por atributos generales.	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas,
	Identifica series de acuerdo a un atributo (del más largo al más corto, del más pesado al más liviano, etc).			
	Clasifica colecciones de objetos de acuerdo a sus atributos (por la funcionalidad, por el sabor, por la tonalidad, por el peso, entre otras).			



COLEGIO VILLA ELISA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830.033.089-8

Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar.	Determina cuántos objetos conforman una colección a partir de: la percepción global, la enumeración y la correspondencia uno a uno.	1. Muestra y clasifica cantidades hasta tres. 2. Organiza en grupos de objetos teniendo en cuenta las cantidades. 3. Realiza ejercicios de agregar y quitar objetos.	CORPORAL Identifica y pone en práctica habilidades motrices básicas (atrapar, lanzar, caminar, trotar) Se integra durante la realización de juegos grupales.	lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
	Compara colecciones de objetos y determina: ¿cuántos hay?, ¿en dónde hay más?, ¿en dónde hay menos?, ¿cuántos hacen falta para tener la misma cantidad?, ¿cuántos le sobran?, entre otras.	4. Contar los diversos elementos, correspondencia uno a uno, agrupación por cantidades, usando elementos de su entorno, juguetes, para llevar las cuentas.		
	Comprende situaciones que implican agregar y quitar, y propone procedimientos basados en la manipulación de objetos concretos o representaciones gráficas.			

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COGNITIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: TERCERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.	Mide objetos utilizando patrones de medida no convencionales (número de pasos que hay entre un lugar y otro, la palma de la mano, lanas, cordones, recipientes, entre otros).	1. Diferencia los elementos según su medida utilizando manos, pasos, lana, cordones. 2. Utiliza las nociones temporales como ayer, hoy, mañana, ahora, antes, después, para ordenar y dar continuidad al expresar su sentido de ubicación con respecto a alguna situación particular (hábitos y rutinas) 3. Descubre la posición de diversos objetos en el espacio y las variaciones de tamaño y forma que se pueden percibir como resultado de las diferentes ubicaciones	MATEMATICAS - Agrupa y cuenta conjuntos de elementos del 1 al 10. - Hace uso de su propio cuerpo y otros elementos para medir objetos. -Registra por medio de dibujos eventos y situaciones de su cotidianidad en las que relaciona causa y consecuencia y conceptos de tiempo antes, ahora y después.	Material audiovisual: videos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz
	Reconoce el antes, el ahora y el después de un evento.			
	Sitúa acontecimientos relevantes en el tiempo.			
	Reconoce y establece relaciones espaciales a partir de su cuerpo y objetos (izquierda-derecha, arriba abajo, delante-detrás, cerca-lejos, dentro- fuera) al participar en			

Dirección: Calle 132 C No. 92 A 71

Teléfono: 6822550 - 6854621

Código postal: 111131

cedvillaelisa11@educacionbogota.gov.co



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830.033.089-8

CORPORAL

	actividades grupales como juegos, danzas y rondas.	de observación como giros y acercamientos o no de las figuras.		
Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.	Observa y hace registros gráficos, sonoros o audiovisuales para explicar lo que sucede. Realiza preguntas de temas que son de su interés. Formula explicaciones para aquello que sucede a su alrededor. Resuelve situaciones cotidianas usando sus saberes, experiencias y habilidades.	1. Registra lo observado mediante el dibujo, coloreado y conteo de objetos clasificados en gráficas dadas. 2. Explica con sus propias palabras algunos procesos de cambio entre ellos de los seres humanos, las plantas y de algunos animales y lo reconoce en representaciones gráficas. 3. Deduce una respuesta frente a un hecho teniendo en cuenta sus saberes y la describe mediante dibujos.	Participa y ejecuta diferentes roles durante ejercicios propuestos y juegos grupales. - Discrimina y aplica conceptos de relación espacial en actividades corporales.	Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COMUNICATIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: PRIMERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal.	Participa en canciones, rondas y juegos tradicionales haciendo aportes personales de manera espontánea. Dramatiza diálogos con sus juguetes y otros elementos del ambiente con los que dibuja, arma o construye muñecos. Representa y simboliza diferentes roles y actividades al usar los objetos que encuentra a su alrededor. Expresa libremente sus pensamientos y emociones a través de dibujos, pinturas, figuras modeladas o fotografías.	1. Aprende canciones cortas y versos. 2. Comprende y participan de los juegos, rondas y danzas. 3. Expresa emociones como tristeza, enojo, alegría por medio de su cuerpo y gestos aplicándolo en dramatizaciones, juego de roles, rondas y danzas. 4. Realiza dibujos sencillos y delinear figuras superpuestas.	ESPAÑOL - Reconoce su nombre e identifica donde está escrito. - Ejercita expresión oral al entonar rondas y juegos de palabras. - Realiza y sigue trazos de preescritura. -Identifica personas y situaciones de su entorno próximo por medio de juegos de roles. - Comprende y sigue instrucciones de forma general.	Material audiovisual: videos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz

Dirección: Calle 132 C No. 92 A 71

Teléfono: 6822550 - 6854621

Código postal: 111131

cedvillaelisa11@educacionbogota.gov.co

Secretaría de Educación



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830.033.089-8

Reconoce instrucciones sencillas en inglés relacionadas con su entorno inmediato, y responde a ellas de manera no verbal.	Se familiariza escuchando los comandos simples en inglés (hello, thanks, sit down, please, stand up)	1. Realizan la acción correspondiente al comando escuchado.	ARTES - Expresa sus emociones por medio de sus creaciones artísticas y gráficas. INGLES -Comprende y entona canciones de saludos y partes del cuerpo en inglés.	Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
---	--	---	--	---



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002

DANE 111769003122

NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COMUNICATIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: SEGUNDO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Identifica las relaciones sonoras en el lenguaje oral.	Identifica palabras que riman en juegos con la música, las rondas, la poesía, juegos corporales, entre otros. Sigue y construye juegos de segmentación de palabras orales a través de las palmas, el zapateo, y otras estrategias Establece asociaciones entre los sonidos onomatopéyicos del entorno y los objetos que simbolizan.	1. Disfruta de la oralidad, a través de la escucha y de la producción de juegos de palabras, onomatopeyas, rondas y canciones, entre muchas otras posibilidades. 2. Conoce, comprende y usa nuevo vocabulario y estructuras sintácticas en diversas situaciones de la vida cotidiana y comunitaria	ESPAÑOL - Reconoce el sonido de las vocales por medio de juegos fonéticos. - Aplica ejercicios segmentación palabras de una y dos sílabas mediante juegos con palmas, zapateo o instrumentos caseros. - Distingue Sonidos onomatopéyicos de objetos o animales que se encuentran en su entorno. - Elabora tarjetas temáticas INGLES Asocia imágenes de Animales y objetos del entorno pronunciando su nombre en inglés.	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales en formatos con diferentes intenciones comunicativas.	Se interesa por saber cómo se escriben las palabras que escucha. Identifica y asocia los sonidos de las letras que escucha en las lecturas y los vincula con sus propias grafías o pseudolettras para escribir lo que quiere o necesita expresar (una historia, una invitación, una carta, una receta, etc). Escribe su nombre propio con las letras que conoce.	1. Se familiariza con el lenguaje escrito e infiera sentidos a partir de la lectura de imágenes e ilustraciones. 2. Elabora grafías y escribe su nombre.		
Identifica palabras en inglés que son relacionadas entre sí sobre temas que le son familiares	Pronuncia adecuadamente vocabulario basico en inglés: animals, parts of body,	1. Escucha canciones en inglés con expresiones y elementos de su entorno. 2. Juego de roles pronunciando la expresión en inglés.		



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COMUNICATIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: TERCERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Establece relaciones e interpreta imágenes, letras, objetos, personajes que encuentra en distintos tipos de textos.	Lee imágenes, hace preguntas, formula ideas y crea historias a propósito de lo que percibe en diferentes registros (textos escritos, pinturas, aplicaciones, páginas web, entre otros).	1. Describe láminas, secuencias de viñetas, en forma clara y coherente.	ESPAÑOL Lee y describe lo que observa en imágenes de manera coherente. - Interpreta y crea historias por medio de imágenes y pictogramas. - Reconoce el sonido de las vocales por medio de Juegos fonéticos INGLES -Pronuncia la expresión My name is, - Comprende y entona canciones de miembros de la familia y números en inglés.	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
	Identifica letras que le son cotidianas y las asocia en diferentes tipos de textos (pancartas, avisos publicitarios, libros álbum, revistas, entre otros).	2. Realiza el dibujo de secuencia de eventos cotidianos, decora creativamente y lo socializa.		
	Explora diferentes tipos de texto y reconoce su propósito (recetarios, libro álbum, cuento, diccionarios ilustrados, enciclopedias infantiles, cancioneros, entre otros).	3. Lectura conjetural de cuentos: Predice el personaje, el contenido, anticipa sucesos, inventa un final.		
	Establece relaciones sobre lo que le leen y situaciones de su vida cotidiana u otros temas de su interés.	4. Representa personajes de cuentos y canciones integrando y fortaleciendo los diferentes lenguajes.		
Apropia expresiones y vocabulario en inglés como segunda lengua	Asocia imágenes con sonidos de palabras relacionadas con su entorno en ingles	5. Comente sus programas favoritos de televisión y amplíe sus horizontes culturales, a través de videos y otros materiales audiovisuales.		
		1. Se familiariza escuchando vocabulario en inglés relacionándolo con eventos cotidianos		



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN SOCIOAFECTIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: PRIMERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Se apropia de hábitos y prácticas para el cuidado personal y de su entorno.	Muestra independencia en la realización de prácticas de higiene y alimentación saludables.	1. En el colegio y en la casa cuida sus pertenencias y la de los otros. 2. Se sienta seguro cuando se separa de su madre o maestra y tranquilamente inicie una actividad de manera independiente. 3. Se adapte tranquilamente a rutinas cotidianas como los momentos de comer, higiene y juego dentro del contexto de la institución educativa. 4. Hace uso adecuado del punto ecológico ubicado en el aula. 5. Reconoce las herramientas básicas de la mejora y calidad de vida, las 5S (clasifica y descarte, organización, limpieza, disciplina y compromiso, higiene y visualización)	SOCIALES -Comprende el cuidado de sí mismo, de los demás y su entorno próximo en forma autónoma. - Reconoce normas y participa en acuerdos de convivencia. - Identifica situaciones que pone en riesgo su seguridad. - Se apropia de hábitos y prácticas para su cuidado.	Material audiovisual: videos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
	Identifica algunas situaciones que ponen en riesgo su salud y seguridad.			
	Contribuye a mantener el aseo y organización de los espacios físicos que utiliza.			
	Practica acciones individuales y colectivas que ayudan a prevenir problemas ambientales y a conservar su entorno.			
Participa en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes.	Propone su punto de vista en espacios de construcción colectiva.	1. Participa activamente en la elección del Gobierno Escolar 2. Identifica los miembros de la comunidad educativa y valora la colaboración de estos. 3. En su comportamiento diario refleja respeto por el otro, aplica normas de convivencia en las actividades. 4. Participa en la concertación y aplicación de las normas de convivencia en el aula. 5. Reconoce que el mundo y él mismo son creación de Dios.	-Participa en la elección del personero.	
	Reconoce que los demás pueden tener un punto de vista diferente al suyo y los escucha.			
	Acepta sus equivocaciones y busca restablecer las relaciones cuando por alguna razón incumple sus acuerdos.			
	Muestra respeto por los acuerdos de convivencia que se construyen en su familia, con sus pares y otros miembros de su comunidad.			



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN SOCIOAFECTIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: SEGUNDO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Identifica y valora las características corporales y emocionales en sí mismo y en los demás.	Menciona algunas similitudes y diferencias que encuentra entre él y sus compañeros.	1. Reconoce diferentes estímulos sensoriales y los relaciona con los sentidos.	SOCIALES - Dibuja su cuerpo, sus partes, las señala en sí mismo y se reconoce como ser vivo. CIENCIAS - Reconoce a los animales de compañía como seres vivos, sus cuidados, su hábitat y los relaciona con otros tipos de animales. - Realiza el proceso de germinación, siembra, observa y registra con sus propios dibujos. - Pone en práctica acciones que reflejan el cuidado y respeto de su medio ambiente.	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
	Representa su cuerpo a través de diferentes lenguajes artísticos (dibujo, danza, escultura, rondas, entre otros).	2. Siente placer en juegos que impliquen aparecer y desaparecer su imagen y la de los demás, por tanto, se interese por el juego con telas u objetos que lo permitan.		
	Manifiesta sus gustos y disgustos frente a diferentes situaciones y reconoce paulatinamente sus emociones.	3. Asume diferentes posiciones para representar a través de su cuerpo a personas, animales y situaciones de la vida diaria, bien sea siguiendo instrucciones o imitando acciones corporales		
Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros.	Comprende que una misma situación puede generar reacciones diferentes en las personas.	1. Participa en situaciones comunicativas cotidianas que propicien la necesidad de explicar y argumentar sus ideas y puntos de vista.		
	Asume actitudes colaborativas y solidarias en las actividades en las que participa	2. Observa y aplica el cuidado de una planta o una mascota.		
	Reconoce que existen diversos seres vivos a los cuales conoce y cuida.	3. Participa de oración y los diálogos sobre las historias y personajes bíblicos escuchados y los representa.		



COLEGIO VILLA ELISA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO
Resolución No. 2720 del 9 de septiembre de 2002 DANE 111769003122 NIT 830.033.089-8

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN SOCIOAFECTIVA

GRADO: JARDIN

TRIMESTRE: TERCERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	COMPETENCIA	RECURSOS DIDÁCTICOS
Toma decisiones frente a algunas situaciones cotidianas.	Explica las razones por las que hace una elección.	1. Comprende los beneficios y riesgos de los elementos con los que interactúa en su entorno (medios de transporte, medios de comunicación, tecnologías) y los aplica en sus juegos. 2. Participe en grupos de trabajo en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto inicialmente con ayuda de otros.	SOCIALES Representa, costumbres, de regiones de Colombia y otros países de interés como Bailes, platos típicos, expresiones literarias - Reconoce y relata las funciones de los miembros de la familias, roles, oficios y profesiones por medio de expresiones artísticas como el dibujo o dramatizaciones - Diferencia características de los medios transporte y comunicación de la actualidad.	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas. Material tecnológico: pantalla táctil, video beam, computador, televisor, grabadora. Material de consumo: Plastilina, espejo, temperas, crayolas, trapos, material reciclado, material de la naturaleza, palitos de pincho y de paleta, cauchos, disfraces, lupas, punzones, tablero picado, arcilla, papel bond, seda, craf, pegante, escarcha, lana, rodillos, pinceles, revistas, marcadores, tizas, anilinas, lijas, retazos, tijeras, silicona, foamy, cintas, aserrín, cartulina, paletas, colores, lápiz Material informativo e ilustrativo: cuentos, láminas, revistas, mapas, enciclopedia, periódico, álbumes, afiches, animaciones, pósteres, fotos, fichas nemotécnicas, guías, libro taller. Material didáctico: juguetes, loterías, rompecabezas, disfraces, bloques lógicos, tangram, títeres, máscaras, geoplano, ábacos, regletas, material de ensartado, instrumentos musicales. Material deportivo: aros, pelotas, lazos, conos, raquetas, gimnasio, colchonetas.
	Muestra iniciativa en la realización de actividades.			
	Demuestra constancia al realizar sus actividades.			
	Anticipa algunas consecuencias de las decisiones que toma.			
Reconoce que es parte de una familia, de una comunidad y un territorio con costumbres, valores y tradiciones.	Identifica características del lugar donde vive.	1. Participa activamente de juego de roles, elige personajes y los representa. 2. Participa en las actividades culturales con respeto y reconoce a Colombia como su país. 3. Se relaciona con características propias de su cultura como juegos, canciones y costumbres. 4. Diferencia los roles de las personas que habitan en la ciudad y otros entornos familiares. 5. Reconoce que se puede relacionar con los demás practicando las enseñanzas que Jesús nos dejó en su palabra, y el significado de vivir la navidad en familia.		
	Reconoce que todas las personas tienen valores y cada una es importante.			
	Describe roles de personas de su familia y entorno cercano.			
	Reconoce que tiene unos derechos y los vive en la interacción con otros.			