



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 TRANSICIÓN

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



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

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.

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.



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

- ✓ 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.

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.



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

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.

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.



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

- ☺ **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
GRADO: TRANSICIÓN

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COGNITIVA

TRIMESTRE: PRIMERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	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. Descubre la posibilidad de exploración de los objetos mediante el uso de sus sentidos y el desplazamiento en el espacio cercano, para manipular diferentes tipos de objetos presentes en su entorno. 2. Disfruta del juego simbólico a través del cual representa situaciones de su cotidianidad como rutinas, hábitos y costumbres, evidenciando las dinámicas de sus entornos más cercanos: la familia y el jardín infantil o colegio.	CIENCIAS - Identifica su imagen corporal y las diferentes partes del cuerpo y los sentidos. MATEMÁTICAS - Reconoce y maneja elementos que se encuentran en su entorno cercano (utensilios, juguetes), los manipula e identifica sus características tales como formas, figuras, colores primarios y texturas - Sigue instrucciones con nociones topológicas básicas en relación con sus construcciones y actividades. - Distingue algunas composiciones geométricas. - TECNOLOGÍA - Construye estructuras y representaciones de objetos y situaciones de su ambiente con fichas (armatodo, bloques lógicos, tangram, etc). CORPORAL - Ejecuta actividades prácticas para el desarrollo de la coordinación motriz fina y gruesa. - Identifica las partes de su cuerpo sin confusión visual, a través de diferentes patrones motores.	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 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.			
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. Establece relaciones de tamaño y color mediante juegos de construcción 2. Elaboración de formas y figuras en plastilina que identifica en su entorno. 3. Explica la utilidad de algunos objetos tecnológicos para la realización de las actividades en el colegio y casa. 4. Construye aparatos que tienen el propósito de suplir alguna necesidad (construye un avión con las fichas de armo todo y se dispone a jugar con éste).		
	Participa en juegos de transformaciones y construcción de juguetes con materiales cotidianos y bloques de construcción.			
	Identifica características de las cosas que encuentra a su alrededor y se pregunta sobre cómo funcionan.			

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COGNITIVA

GRADO: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: SEGUNDO

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

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS
Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios.	Identifica el patrón que conforma una secuencia (pollo-gato-pollo) y puede continuarla (pollo-gato-pollo-gato).	1. Realiza composiciones geométricas utilizando las figuras vistas 2. Aplica colores secundarios en la elaboración de diferentes creaciones. 3. Diferencia formas, tamaños y direcciones en el espacio, desarrollando nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, etc.	MATEMÁTICAS Distingue patrones y completa secuencias. - Identifica atributos y sigue series. - Compara colección de objetos real y gráficamente. - Agrupa y cuenta conjuntos de elementos del 1 al 5. - Enumera conjuntos de elementos del 1 al 5.	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, craft, 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.
	Crea 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).			
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. Representa y resuelve operaciones matemáticas concretas sencillas de agregar y quitar. 2. Soluciona de forma lúdica problemas de agregar y quitar oral, gráfica y simbólicamente, con material concreto. 3. Agrupa y cuenta en base 10 con diferentes elementos. 4. Hace uso del conteo para resolver problemas de la vida cotidiana, como saber cuántos puntos ganó o cuántos lápices hay en el salón; lo que le permite iniciar la construcción del concepto de número.	CORPORAL - Identifica y ejecuta movimientos de locomoción, manipulación, y estabilidad en diversas situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza.	
	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.			
	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: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: TERCERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS
Construye nociones de espacio, tiempo y	Mide objetos utilizando patrones de medida no convencionales (número de pasos que hay		MATEMÁTICAS	Material audiovisual: vídeos, canciones, rondas.



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

medida a través de experiencias cotidianas.	entre un lugar y otro, la palma de la mano, lanas, cordones, recipientes, entre otros).	1. Reconoce el paso de un estado de la materia a otro mediante la realización de experimentos sencillos. 2. Soluciona de forma lúdica problemas sencillos de suma y resta oral, gráfica y simbólicamente. 3. Colorea y registra conteo con palitos de objetos clasificados en gráficas dadas	Agrupar y cuenta conjuntos de elementos del 1 al 10. - Enumera conjuntos de elementos del 1 al 10. - Hace uso de su propio cuerpo y otros elementos para medir objetos. - Discrimina y aplica conceptos de relación espacial en actividades corporales. - 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. CORPORAL - Comprende y ejecuta circuitos motores con ayuda de diferentes elementos deportivos.	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, craft, 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.
	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 actividades grupales como juegos, danzas y rondas.			
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.	1. Realiza sumas sencillas con material concreto. Ejercicios de sumas gráficas y simbólicas. 2. Reconoce e identifica la decena en colecciones y gráficos. 3. Observa láminas y describe animales según sus características y hábitat. 4. Muestra interés por los avances y utilización de los medios de comunicación. 5. Utiliza los medios de comunicación virtual acompañado de un adulto, entendiendo sus beneficios y riesgos.		
	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.			



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: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: PRIMERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	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.	1. Disfruta y participa en la lectura de cuentos y canciones y expresa sentimientos e ideas mediante el lenguaje oral.	ESPAÑOL Reconoce y repisa o transcribe su nombre. - Ejercita expresión oral al entonar rondas y juegos de palabras - Realiza y sigue trazos de preescritura. SOCIALES -Identifica personas y situaciones de su entorno próximo por medio de juegos de roles. - Escucha y sigue instrucciones de forma general. - Expresa sus emociones por medio de sus creaciones artísticas y gráficas. INGLÉS -Comprende y entona canciones de saludos, partes del cuerpo y colores en inglés. - Repite vocabulario básico en inglés.	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.
	Dramatiza diálogos con sus juguetes, títeres y otros elementos del ambiente con los que dibuja, arma o construye muñecos.	2. Relaciona su fotografía con la grafía de su nombre y lo repisa o transcribe.		
	Representa y simboliza diferentes roles y actividades al usar los objetos que encuentra a su alrededor.	3. Expresa por medio de pseudografías sus emociones, sentimientos y reflexiones.		
	Expresa libremente sus pensamientos y emociones a través de dibujos, pinturas, figuras modeladas o fotografías y grafías.	4. Disfruta, explora, comprende y representa textos literarios de diversos géneros: poesía (de tradición oral y de diversos autores); narrativa, libros-álbum y libros informativos cada vez más elaborados, según sus intereses y sus preferencias.		
Reconoce instrucciones sencillas en inglés relacionadas con su entorno inmediato, y responde a ellas de manera no verbal.	Se familiariza con una segunda lengua además de la materna. Greetings: Hello, Good afternoon, Good Bye, My name is, colors, numbers and parts of the body.	1. Realizan la acción correspondiente al comando escuchado		



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: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: SEGUNDO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	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. Comprende, disfruta y memoriza adivinanzas, trabalenguas y rimas. 2. Repite textos rítmicamente por imitación, acompañados por pulso, acento o ritmo de las palabras, lo que le permitirá reproducir cada uno en su cuerpo o en los instrumentos, (por ejemplo: arepitas de papá, que se va pa' Bogotá). 3. 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 y los caracteriza en sus juegos y grafías.	ESPAÑOL Reconoce y escribe su nombre. - Reconoce el sonido de las vocales por medio de juegos fonéticos. - Aplica ejercicios de segmentación silábica mediante juegos con palmas, zapateo o instrumentos caseros. - Distingue Sonidos onomatopéyicos de objetos o animales que se encuentran en su entorno.	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 pseudoletas 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. Reconoce las diferentes características del lenguaje oral y paulatinamente establece relaciones de éste con la escritura de sus grafías. 2. Elabora tarjetas, cartas y mensajes utilizando dibujo y texto. 3. Se familiariza con el manejo del espacio de la escritura, hojeando y “leyendo” sus libros favoritos, explorando y manipulando textos escritos.	- Se interesa por saber cómo se escribe las palabras que escucha. - Identifica palabras que riman y juegos con música y rondas. ARTES - Elabora tarjeta libremente de acuerdo a diferentes festividades.	
Identifica palabras en inglés que son relacionadas entre sí sobre temas que le son familiares	Asocia imágenes con sonidos de palabras relacionadas con su casa y salón de clases. Identifica, repite y utiliza palabras asociadas con su entorno inmediato.	1. Juego de roles pronunciando la expresión en inglés. 2. Enuncia en inglés de manera correcta los nombres de animales y objetos de su entorno mediante canciones y dinámicas lúdicas.	INGLÉS - Asocia imágenes de animales y objetos del entorno con pronunciación del nombre en inglés.	

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN COMUNICATIVA

GRADO: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: TERCERO



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

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	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. Reconoce, lee e interpreta vallas publicitarias etiquetas y letreros.	ESPAÑOL Lee, describe e interpreta diferentes textos con imágenes, símbolos y pictogramas. - Interpreta y crea historias por medio de imágenes y pictogramas. - Reconoce el sonido y la grafía de algunos fonemas por medio de juegos fonéticos. - Produce textos sencillos con sus propias grafías, de experiencias vividas o leídas. INGLÉS -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. Crea con ayuda sus propios cuentos, poemas, chistes y adivinanzas con coherencia y las expone.		
	Explora diferentes tipos de texto y reconoce su propósito (recetarios, libro álbum, cuento, diccionarios ilustrados, enciclopedias infantiles, cancioneros, entre otros).	3. Manipula diferentes materiales impresos que contengan imágenes y a los que pueda darles significado, como las caricaturas, los afiches, los anuncios publicitarios, los libros-álbum, las obras de arte, los dibujos, y los relaciona con sus producciones escritas.		
	Establece relaciones sobre lo que le leen y situaciones de su vida cotidiana u otros temas de su interés.	4. Disfruta e identifica “leyendo” a su manera los libros-álbum favoritos, reconociendo sus carátulas y descubriendo cada vez más sentidos en las ilustraciones.		
Apropia expresiones y vocabulario en inglés como segunda lengua	Comprende y responde preguntas muy sencillas sobre sus datos personales, tales como su nombre, edad y su familia.	1. Expresa verbalmente en inglés vocabulario aprendido, su nombre, miembros de la familia, mediante canciones y dinámicas lúdicas.		



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: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: PRIMERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	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.	2. Asume responsabilidades como organizar los juguetes que ha utilizado, dejar sus objetos personales en el lugar destinado para tal fin (chaquetas, sacos, maletas). 3. Muestra independencia en la realización de las actividades de higiene personal como cepillado de dientes, peinado y baño del cuerpo, entre otras, hasta desarrollarlas sin ayuda del adulto. 4. Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa 5. Reconoce y aplica 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, participa y pone en práctica acuerdos de convivencia. - Identifica situaciones que pone en riesgo su seguridad. - Se apropia de hábitos y prácticas para su cuidado e higiene personal. - Participa en la elección del gobierno escolar.	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 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. Comprende que hace parte del grupo social escolar y participa en los diferentes procesos de convivencia y elección escolar. 2. Participa en la concertación de acuerdos para una sana convivencia y las aplica en su cotidianidad. 3. Reconoce la existencia de un Dios y que somos creados a su imagen y semejanza.		
	Reconoce que los demás pueden tener un punto de vista diferente al suyo y los escucha.			
	Acepta sus equivocaciones y busca reestablecer 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
GRADO: TRANSICIÓN

MALLA CURRICULAR DE DIMENSIÓN SOCIOAFECTIVA

TRIMESTRE: SEGUNDO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	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. Dibuja su cuerpo con sus diferentes partes y los señala en sí mismo 2. Represente figuras humanas, seres, objetos y situaciones de su interés a través de la plástica en sus diversas formas, incluyendo mayores detalles y características de éstos. 3. Reconoce por medio del juego las características, diferencias y beneficios	SOCIALES - ARTES Dibuja su cuerpo, sus partes, las señala en sí mismo y se reconoce como ser vivo. CIENCIAS - Realiza el proceso de germinación. Siembra, observa y registra con sus propios dibujos. - Reconoce a los animales de compañía como seres vivos, sus cuidados, su hábitat y los relaciona con otros tipos de animales. - 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).			
	Manifiesta sus gustos y disgustos frente a diferentes situaciones y reconoce paulatinamente sus emociones.			
Demuestra consideración y respeto al relacionarse con otros.	Comprende que una misma situación puede generar reacciones diferentes en las personas.	1. Clasifica seres de la naturaleza según sus características y pone en práctica acciones de cuidado del ambiente 2. Realiza, observa y socializa el proceso de germinación de una planta. 3. Observe y relacione algunas características, hábitat de los animales, para que paulatinamente establezca comparaciones en distintos animales e identifique su relación con ellos y cuidados. 4. Practica en la vivencia cotidiana la oración y valores de amor y gratitud con Dios y con las personas que lo rodean.		
	Asume actitudes colaborativas y solidarias en las actividades en las que participa			
	Reconoce que existen diversos seres vivos a los cuales conoce y cuida.			



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: TRANSICIÓN

TRIMESTRE: TERCERO

DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE / ESTÁNDAR	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS
Toma decisiones frente a algunas situaciones cotidianas.	Explica las razones por las que hace una elección.	1. Toma decisiones respecto a situaciones cotidianas (participar o no de una actividad, en qué forma organizar un juego, etc.) y reflexiona las consecuencias de sus acciones 2. Participe en grupos en los que opine sobre cómo organizar actividades y distribuir funciones y responsabilidades. 3. Opine sobre situaciones de su colegio, de la familia, de su ciudad y su país	SOCIALES - Representa costumbres, de regiones de Colombia, como Bailes, platos típicos, expresiones literarias. - Diferencia características de los medios de transporte y comunicación de la actualidad. ARTE	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. 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. 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, costumbres, las valora y relaciona con otras. 4. Comprende paulatinamente y con mayor precisión el significado de diferentes medios de representación icónica como las convenciones de tránsito, las señales que indican la ruta de evacuación en su jardín y los símbolos de la ciudad. 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 y relata las funciones de los miembros de la familias, roles, oficios y profesiones por medio de expresiones artísticas como el dibujo o dramatizaciones.	
	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.			



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

Dirección: Calle 132 C No. 92 A 71

Teléfono: 6822550 - 6854621

Código postal: 111131

cedvillaelisa11@educacionbogota.gov.co

Secretaría de Educación