

Área o asignatura: Cognitiva (matemáticas, ciencias y tecnología)	Curso: Jardín	Año: 2025
Periodo: tercer	Docente a cargo: Sandra Niño - Milena Rojas	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN MATEMÁTICAS

OBJETIVOS	Interpretar situaciones de la vida cotidiana planteando estrategias para comprender y solucionar problemas de su vida cotidiana haciendo uso de su capacidad cognitiva
Indicadores de Logro	<p>*Cognitivo: Representa series con diferentes elementos de acuerdo a sus características de tamaño, forma y color.</p> <p>*Procedimental: Realiza actividades que le permiten fortalecer conceptos numéricos (antecesor-sucesor) del 10 al 20.</p> <p>*Actitudinal: Participa con agrado en actividades corporales que representan relaciones espaciales y de orden.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CIENCIAS NATURALES- GRANJA

OBJETIVOS	Interpretar situaciones de la vida cotidiana planteando estrategias para comprender y solucionar problemas de su vida cotidiana haciendo uso de su capacidad cognitiva
Indicadores de Logro	<p>*Cognitivo: Identifica y clasifica los animales por sus diferentes características. Reconoce el proceso de crecimiento y desarrollo de los animales de su subproyecto</p> <p>*Procedimental: Menciona las partes de la planta y el hábitat de algunos animales. Participa con dedicación y compromiso en el cuidado de los diferentes subproyectos de granja</p> <p>*Actitudinal: Se interesa por cuidar las plantas, el agua y los animales con los que interactúa en su diario vivir. Se interesa en comprender y vivenciar con entusiasmo las actividades realizadas en el sub-proyecto de granja.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TECNOLOGÍA

OBJETIVOS	Interpretar situaciones de la vida cotidiana planteando estrategias para comprender y solucionar problemas de su vida cotidiana haciendo uso de su capacidad cognitiva.
Indicadores de Logro	<p>*Cognitivo: Reconoce la función de las diferentes aplicación de aprendizaje</p> <p>*Procedimental: Realiza sus trabajos aprovechando el tiempo y los recursos de la clase.</p> <p>*Actitudinal: Trabaja con entusiasmo y dedicación en las actividades que se realizan dentro de la sala de sistemas.</p>

CONTENIDOS DEL BIMESTRE MATEMÁTICAS

- | | |
|---|--|
| <p>1. Derecha - izquierda.</p> <p>2. Unidades y decenas, representación gráfica y numérica.</p> | <p>4. Mayor que- menor que.</p> <p>5. Colores gris y café.</p> |
|---|--|

3. Números del 11 al 20

6. Antes de - en medio de - después.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE CIENCIAS NATURALES-GRANJA

- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| 1. Las plantas. | 4. Los animales y su hábitat. |
| 2. El agua. | 5. Subproyecto. |
| 3. Cuidados del agua. | 6. |

CONTENIDOS DEL BIMESTRE TECNOLOGÍA

- | | |
|--------------------------------------|----|
| 1. Elementos tecnológicos del hogar. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

PROCESO Y ACTIVIDADES

ETAPA	FECHAS (Semanas)	ACTIVIDADES	PROCESO DE EVALUACIÓN (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
ANTICIPACIÓN.	semana 1 (9-13 junio)	MATEMÁTICAS *Familias numéricas. -Ejercicios de completar.	60% Participación en clase. 20% compromiso y presentación de las actividades.
	semana 2 (16-20 junio)	*Historias con los números. -Descubre la imagen según los números. CIENCIAS *los animales. -Describo el animal que más me llama la atención. *Los animales de mi entorno.	

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>-Dibujo los animales que encuentro a mí alrededor.</p> <p>GRANJA</p> <p>-Visto mi granja.</p> <p>-Collage sobre mi granja.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>-Exploremos plataformas infantiles.</p> <p>-Aprendamos jugando.</p>	
<p>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.</p>	<p>semana 3 (14-18 julio)</p> <p>semana 4(21-25 julio)</p>	<p>MATEMÁTICAS</p> <p>*La docena.</p> <p>-Juguemos a formar docenas con elementos del entorno.</p> <p>*Relaciones espaciales.</p> <p>-Decoro en lado derecho e izquierdo de mi hoja.</p> <p>-Sigo el baile de la derecha y la izquierda.</p> <p>*Unidades y decenas.</p>	<p>60% Participación en clase.</p> <p>20% compromiso y presentación de las actividades.</p> <p>20% Evaluación constante del proceso.</p>

CRONOGRAMA BIMESTRAL

	Semana 5 (28 julio- 1 agosto)	-Actividad con imágenes, para ubicar unidades y decenas.	
--	-------------------------------	--	--

	<p>semana 6 (4-8 agosto)</p> <p>semana 7(11-15 agosto)</p>	<p>*Familia del 30.</p> <p>-Juego con fichas para contar.</p> <p>-Completa el caminito con los números de la familia del 30.</p> <p>*Colores secundarios</p> <p>-Decoro la imagen con colores neutros.</p> <p>CIENCIAS</p> <p>*Animales acuáticos, terrestres.</p> <p>-Decorar con diversas técnicas para los animales.</p> <p>-Animales aéreos y de granja.</p> <p>-Creó un mural con animales aéreos y de granja.</p> <p>-Animales salvajes y domésticos.</p> <p>-Video educativo.</p> <p>-Mi mascota.</p> <p>*Las plantas.</p> <p>-Partes de la planta.</p>	
--	--	--	--

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<p>-Exploradores, en el cuaderno armaremos las partes de las plantas.</p> <p>-Socializamos sobre los cuidados y clases de plantas.</p> <p>*El agua.</p> <p>-Decoramos gólicas de agua.</p>	
--	--	--	--

		<p>-Video sobre la importancia del agua.</p> <p>GRANJA</p> <p>-Cuidados y mantenimiento de la granja, trabajo en equipo.</p> <p>-En el cuaderno dibujo sobre los animales que encontramos en la granja.</p> <p>-Mural sobre los animales del subproyecto y su utilidad.</p> <p>-En el cuaderno con recortes creamos la granja.</p> <p>-Video educativo sobre los procesos que se llevan a cabo en una granja.</p> <p>TECNOLOGÍA</p> <p>*Vamos a aprender sobre tecnología.</p> <p>-Recordemos el uso de dispositivos.</p>	
--	--	---	--

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<ul style="list-style-type: none"> -Juguemos en serban. -Creemos imágenes animadas. -Juegos para bailar -Juegos didácticos 	
--	--	--	--

CONSOLIDACIÓN.	semana 8 (19-22 agosto)	MATEMÁTICAS *Repaso. -Juegos lógico-matemáticos.	60% Participación en clase.
	semana 9 (25-29 agosto)	-Ejercicios de secuencias numéricas. CIENCIAS -Repaso de lo trabajado en clase. -Juegos didácticos. GRANJA -Cuido mi granja. -Conozco las rutinas de mi subproyecto.	20% compromiso y presentación de las actividades. 20% Evaluación constante del proceso.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

--	--	--	--

		<p>TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none">-Repaso sobre lo trabajado en clase.-Vamos a seguir instrucciones de un juego digital.	
--	--	---	--