

Área o asignatura: COGNITIVA.	Curso: PREJARDÍN	Año: 2024
Periodo: segundo.	Docente a cargo: Yuly Esperanza Estepa Tibaduiza.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. MATEMÁTICAS	
OBJETIVOS	Se orienta en el espacio ubicando diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo utilizándolos en la práctica diaria y en las diferentes herramientas tecnológicas.
Indicadores de Logro	<ul style="list-style-type: none"> *Cognitivo: Conoce visual y auditivamente los números trabajados y compara objetos teniendo en cuenta sus características. *Procedimental: Discrimina las figuras geométricas vistas, según su formal, color y cantidad. *Actitudinal: Atiende a diferentes movimientos en los que identifica su lateralidad y las nociones espaciales básicas trabajadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. CIENCIAS- GRANJA	
OBJETIVOS	Se orienta en el espacio ubicando diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo utilizándolos en la práctica diaria y en las diferentes herramientas tecnológicas.
Indicadores de Logro	<ul style="list-style-type: none"> *Cognitivo: Identifica las características de los seres vivos y no vivos, a partir de diferentes experiencias diarias * Conoce sus responsabilidades dentro del proyecto de granja. *Procedimental: Práctica hábitos alimenticios saludables a partir de las frutas y verduras vistas en clase. * Escucha atentamente y práctica lo aprendido en el proyecto para el cuidado de los recursos naturales. *Actitudinal: Práctica normas de higiene antes, durante y después de consumir sus alimentos, en los diferentes momentos del día. * Participa de forma reflexiva y activa en el cuidado de su entorno inmediato y de su subproyecto a cargo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN. TECNOLOGÍA	
OBJETIVOS	Se orienta en el espacio ubicando diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo utilizándolos en la práctica diaria y en las diferentes herramientas tecnológicas.
Indicadores de Logro	<ul style="list-style-type: none"> *Cognitivo: Identifica y nombra las partes del computador. *Procedimental: Experimenta usos diversos del computador como: jugar o dibujar. *Actitudinal: Demuestra interés en la realización de actividades propuestas en clase, sobre el manejo del computador.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

CONTENIDOS DEL BIMESTRE. MATEMÁTICAS	
1. CARACTERÍSTICAS DE LOS OBJETOS * Igual. Diferente * Lleno – vacío * Largo – corto * Pesado – liviano 2. FIGURAS GEOMÉTRICAS: Cuadrado. 3. ASCENDENTE Y DESCENTE	4. CONJUNTOS 5. COLORES SECUNDARIOS: rojo- verde. 6. NUMEROS: 1- 2- 3 (relación cantidad-grafía)

CONTENIDOS DEL BIMESTRE. CIENCIAS - GRANJA	
1. LOS ALIMENTOS -Las frutas -Las verduras 2. SERES VIVOS -Cualidades de los seres vivos	3. Cualidades de seres vivos e inertes 4. SUBPROYECTO: PATOS.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE. TECNOLOGÍA	
1. Uso del computador (Mouse, teclado, monitor, cpu	2. Tux Paint

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 (1 – 5 abril)	*CARACTERÍSTICAS DE OBJETOS. -El capitán de lo lleno y lo vacío. * El tren de los alimentos. * Me divierto cuidando los animales.	-Se realiza una evaluación constante. -Participación en rutinas diarias. -Reconocimiento de su lugar de trabajo.

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

	SEMANA 2 (8-12 abril)	<p>*USO DEL COMPUTADOR.</p> <p>*EL MUNDO DE LO ESCONDIDO. -Encuentro en mi entorno objetos largos y pequeños.</p> <p>*El laboratorio secreto del señor cuadrado.</p>	
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	SEMANA 3 (15-19 abril)	<p>*ACTIVIDAD LÚDICA. -largo-corto.</p> <p>*El mouse.</p> <p>* El árbol de las frutas</p> <p>*Cuido mi granja.</p>	<p>*60% trabajo en clase -Participación en clase.</p> <p>-Trabajo con los compañeros.</p>
	SEMANA 4 (22-26 abril)	<p>*TALLER CREATIVO. -pesado- liviano</p> <p>-Número 1 (juego con plastilina y arena)</p> <p>-El teclado. (Decoro con bolitas de papel)</p> <p>* El jardín de las verduras. (Pinic divertido)</p> <p>* El vecindario de los conjuntos.</p>	<p>-Desarrollo de actividades.</p> <p>-Respeto por sus compañeros.</p> <p>20% ayuda de casa con un alimento para el subproyecto.</p> <p>20% -Seguimiento de rutinas e instrucciones.</p>
	SEMANA 5 (29 abril-03 mayo)	<p>*Número 2</p> <p>*El monitor</p> <p>* El rey león de todos los seres vivos.</p> <p>*Visito el subproyecto y huerta.</p>	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

	<p>SEMANA 6 (6-10 mayo)</p> <p>SEMANA 7 (14-17 mayo)</p> <p>SEMANA 8 (20-24 mayo)</p>	<p>*Colorín, colorado este color verde voy encontrando.</p> <p>*Número 3</p> <p>* Me divierto con los seres vivos.</p> <p>*Recorro la huerta.</p> <p>*Color rojo.</p> <p>* Soy feliz decorando mis amigos los animalitos.</p> <p>*Actividad lúdica, juego con fichas.</p> <p>*Cuaderno viajero del subproyecto.</p> <p>*Ascendente-descendente.</p> <p>*Juego a moldear animalitos.</p> <p>*Decoro el computador y sus partes.</p>	
CONSOLIDACIÓN.	<p>SEMANA 9 (27-31 mayo)</p> <p>SEMANA 10 (4-7 junio)</p>	<p>* Visito la huerta y reconozco alimentos.</p> <p>*Juego a la pesca. (lleno-vacio)</p> <p>*ACTIVIDAD LÚDICA: Un viaje por el colegio, recordando todo lo aprendido.</p>	<p>60% trabajo en clase.</p> <p>20 % trabajo de casa (Preparación vestuario de doctor)</p> <p>20%Seguimiento de rutinas e instrucciones.</p>

Proceso académico bimestral.