## MALLA CURRICULAR PREESCOLAR AÑO 2025

## TRES PERIODOS ACADÉMICOS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Descripción: Descripción: Escudo 2014I.E. BARRO BLANCO  “Pensar, Sentir, Crear, Actuar”  MALLA CURRICULAR AREA Preescolar CICLO\_\_\_\_ | | | 2025 |
| AÑO VERSION |
| META DEL CICLO:  Principio de participación  Los niños tienen conocimientos y comportamientos que responden a las prácticas de crianza de sus hogares y comunidades de donde provienen, y al llegar a la institución educativa se encuentran con todo un bagaje cultural y un sistema nuevo de relaciones. De esta manera, cuando el niño, su familia, el docente y la institución educativa inician su encuentro, conjugan en este espacio sus historias de vida, sus expectativas en el presente y sus ilusiones para el futuro.  el principio de la lúdica se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute. El niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto18 que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado. Necesita descubrir e intercomunicar sus emociones, sus creencias y las nociones que tiene de las cosas en un clima de confianza, porque de esta manera puede madurar emocionalmente, conocerse y vivir sana, creativa y felizmente. | **OBJETIVO GENERAL DEL GRADO**  PROPOSITOS DEL GRADO: Promover el desarrollo de las dimensiones del niño y la niña, a través de experiencias significativas con sentido, que les posibilite conocimientos, interacciones, aprendizajes y la transformación de sus entornos natural, familiar, social, étnica y cultural. | | **OBJETIVO GENERAL DEL GRADO**  **OBJETIVOS GENERALES**  a)El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;  b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;  c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje;  d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;  e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;  f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;  g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;  h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;  i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y  j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud. |
| ESTANDARES DEL CICLO:  Se trabajan lineamientos generales de educación para el grado preescolar.  Actividades rectoras desde políticas de primera infancia  DBA  Adecuaciones pedagógicas en PLAN DE AJUSTE RAZONABLE DE APRENDIZAJE  Planes del milenio ajustado políticas | | **CONTENIDOS GENERALES DEL CICLO.**  Se despliegan parte inferior del recuadro de manera segmentada por dimensión | |
| ESTRATEGIAS METODOLOGICAS  Las estrategias varían de acuerdo con las intenciones pedagógicas, intervención conflicto, se utilizan como estrategias el dialogo persuasivo, el dialogo inducido, resolución pacífica de conflictos, la conciliación y las acciones pedagógicas, de acuerdo a la falta o actitud presentada; a través de estas, el niño(a) cambiará con la orientación de sus padres y docentes, aquellos aspectos, actitudes o comportamientos que dificulten.  Rutas Ilustradas: Recrean los aprendizajes con imágenes, símbolos y palabras y con ello activan la concentración y la atención.  Preguntas: Permite organizar cuestionamientos acordes con las líneas de trabajo frente a un objeto de conocimiento, lo que conlleva a detonar los saberes previos de los niños.  Estrategias Motoras: Promueven los aprendizajes acerca de las posibilidades que el movimiento corporal otorga para conocer a través de los sentidos.  El uso de las TIC: Como herramientas facilitadoras de la gestión pedagógica, fomentan la capacidad creadora, la creatividad, la innovación, el cambio… Se presenta una transformación en los ambientes educativos que favorecen la didáctica y la lúdica para el goce y la adquisición de los diferentes conocimientos.  APRENDIZAJE POR PROYECTOS:  Busca en los estudiantes tomar una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje. Así: La conceptualización se canaliza desde la observación de las consecuencias, en el desarrollo de proyectos y solución de problemas. Implica al estudiante en rescatar, comprender y aplicar aquello que aprende como herramienta a situaciones problema, además de realizar tareas significativas; generando trabajo autónomo y resultados reales demostrados por el estudiante. La implementación de proyectos requiere: de planeación paso a paso, percatándose de las características que le atañen: “planteamiento de problema real y trasversal las áreas, las oportunidades de investigación, comunidad de aprendizaje, herramientas cognitivas y ambientes de aprendizaje” (Blumenfeld y otros, 1991). Por lo anterior exige evaluación continua, con retroalimentación para enrutar el proyecto, avanzar en la adquisición de los conocimientos nuevos y abordando la mayor cantidad de contenidos.  El método de proyectos se basa en los conceptos fundamentales y principios de la disciplina del conocimiento. “los proyectos de trabajo suponen una manera de entender el sentido de la escolaridad basado en la enseñanza para la comprensión.” (Hernández 1998). | | | |
| ESTRATEGIAS DE EVALUACION  En primera instancia los criterios de evaluación enunciados valorativos fundamentados en la observación y en el análisis de los desempeños constituidos por las habilidades, las destrezas y los saberes explícitos en las dimensiones del desarrollo. En este nivel la evaluación es permanente y de carácter cualitativo; por lo cual se brinda la posibilidad de mejorar continuamente aquellos aspectos que dificulten o entorpezcan el proceso de aprendizaje de los niños.  Es el proceso permanente, objetivo y sistemático para valorar el nivel de desempeño de los estudiantes mediante dinámicas de interlocución (autoevaluación, coe valuación, heteroevaluación) que permitan acceder al aprendizaje significativo. Que permita identificar el avance en la adquisición de competencias en el estudiante; por medio de las estrategias metodológicas implementadas por los docentes desde su planeación, aplicación, verificación y revisión.  Implicaciones pedagógicas  DESDE LA ENSEÑANZA, el desarrollo de esta dimensión implica:   Brindar una gran afectividad a los niños(as).   Afianzamiento de su personalidad, autoimagen y autoconcepto.   Propiciar al máximo actividades lúdicas.   Facilitar a los niños(as) la expresión de emociones de todo tipo.   Brindar a los niños(as) seguridad.   Facilitar la oportunidad de escoger decidir y valorar.   Proporcionar una relación de respeto mutuo.   Aceptar a los niños(as) con sus fortalezas y debilidades.   Dar oportunidad a los niños(as) de expresarse libremente.   Permitir la participación y cooperación voluntaria  DESDE EL APRENDIZAJE, sus implicaciones pedagógicas son:   Crear su propio esquema de relación con los demás.   Lograr poco a poco el control sobre sus emociones.   Aprender a tomar sus propias determinaciones.   Lograr la creación de su manera personal de vivir.   Aprender a expresar emociones frente a las personas, animales y objetos que lo rodean.   Aprender a juzgar sus propias actuaciones y las de los demás.   Lograr el desarrollo afectivo. | | | |
| RECURSOS  Humanos: Docente, Equipo colegio barro blanco, Entidades del municipio de Rionegro, programa 5 pasitos.  locativos: Espacios de la escuela, colegio. Cancha, sala sistemas, aula música, biblioteca, parque.  Recursos didácticos: Laminas, visuales, rompecabezas, encajables, dominós, tangram, ensartados, arma todos, ábacos, loterías, sellos, juegos de mesa, balones, bastones, aros, bolos, colchonetas, cuerdas, juguetes, cuentos, revistas, diferentes tipos de masas, papel, material de desecho y fungible (arcilla, plastilina, cartulina, seda, con tac, silueta, colores, crayones, vinilos.)  Tecnológicos: videos, tabletas, televisor, D.V.D, cámara fotográfica, grabadora, video bean, aula de sistemas, entre otros. | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONTENIDOS GENERALES DEL CICLO**  **DIMENSION COGNITIVA:**  Correspondencia uno a uno, orden estable, principio de cordialidad, principio de abstracción, principio de orden irrelevante.  **Conteo Con Correspondencia Uno a Uno:** La capacidad para poder establecer relaciones biunívocas entre los objetos contados y los números utilizados. Orden Estable: La secuencia de las etiquetas o numerales debe ser repetible y estar integrada por etiquetas únicas. Los niños deben comprender que el conteo requiere una lista especial de números únicos.  **Formulación de Hipótesis:** Que los niños comprendan y descubran la variedad de posibilidades con que se tropiezan en la resolución de un problema y el buscar explicaciones. Implica aplicar sus habilidades cognitivas y pasar por muchas experiencias surgidas en su entorno familiar, escolar…  **Principio de cardinalidad:** El niño debe comprender que el último número utilizado para contar los elementos de un conjunto representa e indica los objetos que hay en ese conjunto.  **Resolución de problemas aditivos**: Partiendo del conteo y la formación de conjuntos, el niño combina y cuenta todos los objetos de la unión, para determinar la suma. COMPETENCIAS CIENTÍFICAS: Inferencia: se refiere a la capacidad de los niños para reflexionar y, por tanto, para extraer conclusiones (no observables) a partir de la información que recolectan y con que cuentan. La inferencia permite a los niños ir más allá de la información dada por un fenómeno que ellos desean comprender.  **DBA PREESCOLAR (DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE)**  Toma decisiones frente a algunas situaciones cotidianas. Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo y la expresión corporal. Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor. Usa diferentes herramientas y objetos con variadas posibilidades. Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas. Compara, ordena, clasifica objetos e identifica patrones de acuerdo con diferentes criterios. Determina la cantidad de objetos que conforman una colección, al establecer relaciones de correspondencia y acciones de juntar y separar. | | |
| **DIMENSIÓN COMUNICATIVA**  PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DE SISTEMAS SIGNIFICACION: Establecimiento de relaciones entre la realidad y los signos o símbolos. Utilización del lenguaje como medio de comunicación oral, escrita, gestual, grafica, etc. Construcción progresiva del sistema lingüístico. Entiende diversas funciones de la lengua escrita, Pregunta y responde con coherencia, Ampliación de su vocabulario. PROCESOS DE INTERPRETACION Y PRODUCCION DE TEXTOS: Comprensión de los textos que le narran. Relación de textos con el entorno.  **COMPETENCIAS COMUNICATIVAS PROCESO DE CONSTRUCCION DE SISTEMAS DE SIGNIFICACION**  Avanza en la construcción de los procesos de la lengua escrita (desde el garabateo hasta la hipó- tesis alfabética), Reconoce las vocales y consonantes, reglas de correspondencia, fonemas y grafemas. Comprende el significado de las palabras. Maneja bien el espacio al escribir o dibujar. Utiliza formas de expresión como: icónica, gestual, gráfica y verbal. Amplia considerablemente su vocabulario. Estructura adecuadamente frases y narraciones PROCESOS DE INTERPRETACION Y PRODUCCION DE TEXTOS: Transcribe pequeños textos. Identifica y escribe su nombre completo hipó- tesis alfabética) Reconoce las vocales y consonantes, reglas de correspondencia, fonemas y grafemas. Comprende el significado de las palabras. Maneja bien el espacio al escribir o dibujar. Utiliza formas de expresión como: icónica, gestual, gráfica y verbal. Amplia considerablemente su vocabulario. Estructura adecuadamente frases y narraciones PROCESOS DE INTERPRETACION Y PRODUCCION DE TEXTOS: Transcribe pequeños textos. Identifica y escribe su nombre completo Narración con sus propias palabras un texto leído. Defensa y explicación de sus puntos de vista, Empleo de la oralidad para resolver conflictos. Seguimiento de instrucciones y normas. Creación de diálogos, Implementación de la escucha y la observación, Lectura de imágenes, Inferencias y predicción INTRODUCCION AL INGLES: Exploración, Conceptualización, Aplicación, Listen (escuchar) | |
| **DIMENSIÓN CORPORAL**  COMPETENCIAS: Habilidades motoras básicas: Postura, equilibrio, coordinación motriz, imagen corporal, lateralidad y direccionalidad. Reconoce roles. Forma grupos. Presiones rítmicas y reconoce su cuerpo como un medio para generar sonidos. Manipula diferentes materiales de forma creativa y espontánea Afianza y combina las diferentes habilidades motrices básicas de manipulación, locomoción y estabilización Valora y protege el medioambiente donde desarrollo las diferentes actividades lúdico recreativas. Identifica la importancia de los sentidos, mediante los juegos, para ubicarse en el entorno y relacionarse con los demás. Participa en juegos donde utiliza los sentidos para ubicarse en el espacio. Afianza y combina las diferentes habilidades motrices básicas de manipulación, locomoción y estabilización. Expresa emociones a través de su cuerpo. Experimenta y utiliza sus habilidades motrices básicas para relacionarse con los compañeros y las compañeras en diferentes situaciones. Valora los recursos naturales en la construcción de implementos lúdicos. Explora diferentes formas y estilos de manipular los móviles y las practica con sus compañeros y compañeras. Mantiene el equilibrio en saltos y caídas en un tiempo o dos tiempos en los diferentes ejercicios. Trabaja en forma colectiva en la búsqueda de soluciones de tareas motrices. Identifica y ejecuta actividades en diferentes superficies. Colabora a los compañeros y las compañeras que tienen dificultades con las actividades. |

|  |  |
| --- | --- |
| **DIMENSÍON SOCIAFECTIVA**  Saber comprender (Interpretativa) Se refiere a la capacidad de interpretar la experiencia humana, desde la experiencia, cultural y moral. Saber dar razón su sentir. (Argumentativa) Esta competencia, cercana a la denominada competencia argumentativa, se refiere a la capacidad de dar razón de las convicciones de la fe y de la esperanza, sin fanatismos y por medio del diálogo con los otros, con los postulados de la razón humana, de las ciencias, de la cultura, de otras visiones religiosas. Saber integrar fe y vida (propositiva) Se refiere en estos estándares al desarrollo de valores y actitudes. | |
| **DIMENSIÓN ESTÉTICA**  Desarrollar habilidades expresivas de sensaciones, sentimientos, ideas, a través del manejo de materiales que fortalezcan sus habilidades plásticas, para adquirir dominio en la motricidad fina.  LIBRE EXPRESIÓN: Sensibilizar y formar en la apropiación de actitudes hacia el mundo sonoro y musical que permita la valoración de tendencias culturales sonoras y rítmicas propias del folclor local y nacional.  Realiza dibujos con o pintura dátil utilizando diferentes materiales. Utiliza de manera adecuada las diferentes técnicas en sus procedimientos. Reconoce las diferencias entre las formas y modelos de los objetos. Utiliza de manera adecuada las diferentes técnicas en sus trabajos y procedimientos Identifica las características propias de las manifestaciones culturales infantiles de la comunidad. Expresa sentimientos y emociones mediante diferentes formas y lenguaje (gestos, pintura, teatro y juegos, entre otros). Realiza modelos de mitos y leyendas con material de Desecho. Valora el aporte de los compañeros de manera respetuosa Reconoce las características básicas de los juegos de roles. Disfruta de las formas y lenguajes artísticos (gestos, pintura, teatro y Juegos, entre otros). Reconoce la importancia de las expresiones musicales de su entorno. Analiza e interpreta a través del juego ritmos musicales, retahílas, trabalenguas, coplas de su comunidad. | |
| **DIMENSIÒN: ÈTICA**  Fortalecer la formación ética y moral desde la autonomía, para actuar con coherencia y criterios propios. -Direccionar y apoyar el proyecto de vida de los niños y niñas de tal manera que encuentren consistencia entre pensar, sentir y actuar en una sociedad diversa, plural e incluyente. -Desarrollar valores civiles, éticos y morales de organizaciones sociales y de convivencia humana  Aplica los conocimientos tanto para explicar como para buscar soluciones a las problemáticas de su entorno social, físico y natural. Formula hipótesis, infiere y clasifica información que le permite reflexionar y elaborar sus propias conclusiones. Valora el cuidado de la vida en todas sus manifestaciones como una forma de preservar el equilibrio entre la naturaleza y lo seres humanos. Diferencia de manera coherente la necesidad que tiene el ser humano, de la vivencia permanente de los valores que lo fortalecen como persona, contribuyendo así una sana convivencia en el aula de clase. | | |
| **COMPETENCIAS AMBIENTALES (CA)**  Comprende la importancia del medio ambiente para los seres vivos. Establece relaciones con el medio ambiente y con las personas que tiene a su alrededor. Realiza prácticas de forma permanente, para el cuidado de sí mismo y del entorno.  Implementación de la catedra ambiental para el grado preescolar | | |
|  |