

# Programa Pedagógico Primer y Segundo Nivel de Transición

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GOBIERNO DE CHILE



# NT 1

# NT 2

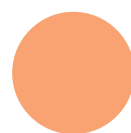




# Programa Pedagógico

## Primer y Segundo Nivel de Transición

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GOBIERNO DE CHILE



**PROGRAMA PEDAGÓGICO  
PARA PRIMER Y SEGUNDO  
NIVEL DE TRANSICIÓN**

**Informado por el CNED mediante  
Resolución N° 257/2019**

Equipo de Desarrollo Curricular  
Unidad de Currículum y Evaluación  
Ministerio de Educación 2019

**IMPORTANTE**

En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el niño”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres.

Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.

# Índice

<b>Presentación</b>	8
<b>Nociones básicas</b>	9
<b>Introducción</b>	11
<b>Componentes Estructurales del Programa Pedagógico</b>	14
<b>Componentes Complementarios del Programa Pedagógico</b>	17
<b>Ámbito: Desarrollo Personal y Social</b>	22
25	Carácter transversal del Ámbito
26	<b>Núcleo de Aprendizaje Identidad y Autonomía</b>
28	Trayectoria educativa
28	Conocimientos disciplinarios
29	Objetivos de Aprendizaje
65	Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica
66	<b>Núcleo de Aprendizaje Convivencia y Ciudadanía</b>
68	Trayectoria educativa
68	Conocimientos disciplinarios
69	Objetivos de Aprendizaje
101	Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica
102	<b>Núcleo de Aprendizaje Corporalidad y Movimiento</b>
104	Trayectoria educativa

- 104 Conocimientos disciplinarios
- 105 Objetivos de Aprendizaje
- 129 Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica

### Ámbito: Comunicación Integral

- 130
- 134 Núcleo de Aprendizaje Lenguaje Verbal**
- 136 Trayectoria educativa
- 136 Conocimientos disciplinarios
- 137 Aprendizaje integral: vinculaciones entre OA y OAT
- 142 Objetivos de Aprendizaje
- 183 Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica
- 184 Núcleo de Aprendizaje Lenguajes Artísticos**
- 186 Trayectoria educativa
- 186 Conocimientos disciplinarios
- 187 Aprendizaje integral: vinculaciones entre OA y OAT
- 191 Objetivos de Aprendizaje
- 219 Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica

### Ámbito: Interacción y Comprensión del Entorno

- 220
- 224 Núcleo de Aprendizaje Entorno Natural**
- 226 Trayectoria educativa
- 226 Conocimientos disciplinarios
- 227 Aprendizaje integral: vinculaciones entre OA y OAT
- 234 Objetivos de Aprendizaje
- 275 Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica

**276 Núcleo de Aprendizaje Comprensión del Entorno Sociocultural**

278 Trayectoria educativa

279 Aprendizaje integral: vinculaciones entre OA y OAT

284 Objetivos de Aprendizaje

321 Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica

**322 Núcleo de Aprendizaje Pensamiento Matemático**

324 Trayectoria educativa

324 Conocimientos disciplinarios

325 Aprendizaje integral: vinculaciones entre OA y OAT

332 Objetivos de Aprendizaje

378 Ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica

**Orientaciones 379**

380 Planificar y evaluar con el Programa Pedagógico

**Glosario 400****Bibliografía consultada 408****Sitios web consultados 414****Recursos complementarios 417****418 Ejemplos de distribución y organización de Objetivos de Aprendizaje**

418 Planificación de largo plazo

423 Planificación a mediano plazo

**424 Fichas de estrategias didácticas**

436 Ejemplos de instrumentos para recopilar información evaluativa

443 Ejemplos de rúbricas para la evaluación de Objetivos de Aprendizaje

# Presentación

Las Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP) establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) que definen los desempeños mínimos que se espera que todos los niños logren en cada Ámbito de Aprendizaje durante su trayectoria educativa, desde Sala Cuna hasta el Nivel de Transición. Estos objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes que permiten un desarrollo armónico e integral, promoviendo la adquisición de herramientas que les permitan desenvolverse con confianza y seguridad en la dimensión emocional, intelectual, motriz, social y moral de sus vidas.

Asimismo, las BCEP constituyen una base y referente para los establecimientos educacionales que deseen elaborar programas propios. En este sentido, resulta importante destacar su carácter inclusivo y, por lo tanto, flexible, que permite adaptar su contenido a las múltiples realidades educativas que se derivan de los contextos sociales, económicos, territoriales y religiosos del país. A partir de las variadas realidades, es posible generar diversas formas de aproximación curricular, didáctica, metodológica y organizacional, que luego se expresan a través de los proyectos educativos de cada establecimiento. La validez de los programas propios se encuentra sujeta al logro de todos los OA contenidos en las BCEP.

El Ministerio de Educación es responsable de elaborar programas pedagógicos dirigidos a los Niveles de Transición, que faciliten una óptima implementación de las Bases Curriculares del nivel, dirigidos especialmente para aquellos establecimientos que no han optado por elaborar programas propios.

El Programa Pedagógico para los Niveles de Transición constituye un material de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje. Es un instrumento común para Primer y Segundo Nivel de Transición, que busca orientar el trabajo que realizan los equipos pedagógicos, y se caracteriza por ser adaptable a los diferentes contextos educativos. Promueve el aprendizaje de todos los párvulos desde un enfoque inclusivo, que permite diseñar experiencias pertinentes, adecuadas a las variadas características y requerimientos de aprendizaje presentes en el aula, y desarrollar procesos de evaluación que respondan a la diversidad de necesidades de los niños y sus familias.



# Nociones básicas

## Objetivos de Aprendizaje como integración de conocimientos, habilidades y actitudes

Los Objetivos de Aprendizaje definen los aprendizajes esenciales que se espera potenciar en los niños durante la Educación Parvularia. Integran las principales habilidades, conocimientos y actitudes que les permitirán construir una base sólida de aprendizajes para avanzar en su desarrollo armónico e integral. De esta manera, el conjunto de OA contribuye a la conformación de un currículum centrado en el aprendizaje, que declara explícitamente cuál es el foco del quehacer pedagógico.

A continuación, se presentan los conceptos clave que componen cada OA:

### HABILIDADES

Constituyen capacidades para resolver problemas y llevar a cabo procedimientos, estrategias y acciones con precisión y adaptabilidad. Pueden desarrollarse tanto en el ámbito cognitivo, psicomotriz, como afectivo y social.

En el plano educativo, las habilidades son esenciales, dado que el aprendizaje involucra no solo el saber, sino también el saber hacer y la capacidad de integrar, transferir y complementar los diversos aprendizajes en nuevos contextos.

### CONOCIMIENTOS

Corresponden a conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procedimientos y operaciones.

Los conceptos propios de cada Núcleo de Aprendizaje ayudan a enriquecer la comprensión de los párvulos sobre el mundo que los rodea. En este sentido, el descubrimiento de nuevas palabras y el incremento de vocabulario, involucrado de manera transversal en los distintos núcleos y ámbitos, favorece el desarrollo de una relación con el entorno basada en la comprensión, entregando herramientas para integrar los conocimientos adquiridos, a partir del contacto y de su aplicación en la vida cotidiana.

## ACTITUDES

Son disposiciones comportamentales hacia objetos, ideas o personas. Incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos que orientan a determinadas acciones.

Las actitudes adquieren gran relevancia en el ámbito educativo, dado que trascienden la dimensión cognitiva para relacionarse también con lo afectivo. El logro de los aprendizajes de los niños depende en gran medida de la motivación, el interés, el significado y, por tanto, de las actitudes y disposiciones que ellos manifiesten hacia los nuevos aprendizajes. Por otra parte, un desarrollo integral de la persona implica, necesariamente, el considerar los ámbitos personal, social y ético en el aprendizaje.

# Introducción

**El Programa Pedagógico para los Niveles de Transición es un instrumento que apoya la implementación curricular, orientando a los equipos educativos en el diseño y desarrollo de prácticas pedagógicas eficaces, que permitan el acceso al aprendizaje y que respondan a los intereses y requerimientos de todos los niños de 4 y 5 años que asisten a un establecimiento educacional.**

Para la construcción de este instrumento, se han considerado las BCEP 2018, los componentes de los Programas Pedagógicos publicados en el año 2008, aportes extraídos de diversos referentes curriculares internacionales, así como también aquellos componentes estructurales definidos a nivel nacional para Educación Básica y Media.

A partir de estos referentes y con el propósito de promover procesos educativos que apoyen el aprendizaje de todos los párvulos, esta propuesta ilustra la forma en que se pueden asociar y complementar los Objetivos de Aprendizaje contenidos en los Ámbitos de Comunicación Integral e Interacción y Comprensión del Entorno, con aquellos Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT), definidos en el Ámbito de Desarrollo Personal y Social. De esta forma, se busca acompañar a los equipos pedagógicos en el proceso de planificación a partir de la integración de diversos objetivos, ejemplificando con experiencias de aprendizaje que muestran diversas alternativas para realizar estas asociaciones en las prácticas pedagógicas. Asimismo, se han elaborado variadas experiencias de aprendizaje sugeridas orientadas a promover los OAT de manera directa e independiente de los otros núcleos de aprendizaje.

Cabe destacar que el lenguaje se encuentra presente como una herramienta mediadora en el proceso de aprendizaje de los niños, constituyéndose en un instrumento de comunicación esencial, por medio del cual no solo se promueve el logro de aquellas habilidades, conocimientos y actitudes específicas de los OA del Núcleo Lenguaje Verbal, sino que se concibe como un instrumento básico para acceder al conocimiento y desarrollo del pensamiento, respecto de sí mismo y al entorno en el que se desenvuelve y desarrolla.

A su vez, se considera el juego como la actividad natural y primaria de los niños, por tanto, constituye la principal fuente de acceso a los aprendizajes. Por esto, el Programa Pedagógico busca favorecer permanentemente instancias de trabajo de carácter lúdico, diseñadas desde las motivaciones e intereses de los niños, al mismo tiempo que invita al adulto a integrarse y apreciar aquellos juegos iniciados de manera autónoma por los párvulos, pudiendo fortalecer la enseñanza a partir

del juego espontáneo. En este contexto, la formulación de preguntas, comentarios y desafíos constituye otra estrategia clave para los equipos educativos, dado que representa una forma de acompañar y participar en los juegos, planteando problemas significativos y cotidianos que les permitan proponer desafíos de manera permanente.

Por otra parte, este programa busca favorecer el logro de todos los Objetivos de Aprendizaje del tercer nivel de las BCEP. Para esto, se establece una propuesta de acciones o situaciones observables que se pueden apreciar como manifestaciones del logro de cada aprendizaje, orientando los procesos de planificación, seguimiento y evaluación de los logros alcanzados por los niños a lo largo de los dos años contemplados para el tercer tramo curricular, es decir, Primer y Segundo Nivel de Transición. De esta manera, es posible establecer una progresión de los aprendizajes, marcando una ruta pedagógica que los equipos de aula pueden utilizar como referencia al momento de diseñar y planificar sus procesos educativos.

Como complemento a lo anterior, al inicio de cada núcleo se presenta una breve descripción de aquellos aprendizajes previos que se podrían observar en los niños al momento de ingresar a los Niveles de Transición, en función de los OA definidos para el segundo tramo de las BCEP. Asimismo, se considera un nivel de avance o continuidad de los aprendizajes en Educación Básica, a través de la descripción de aquellos objetivos que se podrán alcanzar al avanzar al siguiente nivel. Así, se espera promover la continuidad curricular, además de favorecer un trabajo pertinente y oportuno para la diversidad de niños, considerando los distintos niveles de logro que pudieran apreciarse en un mismo grupo.

Además, y con el fin de orientar una adecuada y coherente progresión de las oportunidades educativas que se ofrecen, se presentan algunas sugerencias de experiencias de aprendizaje que permiten promover, de manera progresiva, el logro de cada OA, en conjunto con un OAT, con el fin de inspirar el diseño de oportunidades de aprendizaje integrales, basadas en la exploración, el juego y el respeto a la diversidad.

Por otra parte, los procesos reflexivos en los establecimientos educativos son de gran importancia, por lo que el programa incorpora algunas ideas fuerza y preguntas dirigidas a fortalecer el trabajo conjunto y la retroalimentación al interior de cada equipo pedagógico, motivando la autoevaluación y el análisis de las prácticas pedagógicas en torno a la mejora continua.

Se espera que este material contribuya al perfeccionamiento de prácticas pedagógicas desafiantes que permitan el desarrollo de las habilidades, conocimientos y actitudes planteados para los niveles de transición, oportunidad que solo se podrá alcanzar a partir de la adecuación, adaptación y enriquecimiento que realicen los equipos educativos a estas propuestas, considerando las características propias de cada establecimiento.

# Componentes Estructurales del Programa Pedagógico

## ÁMBITOS DE EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

Campos curriculares en los que se organizan y distribuyen los OA, con el propósito de orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## NÚCLEOS DE APRENDIZAJES

Focos de experiencias de aprendizaje que se desprenden de cada Ámbito, en torno a los cuales se integran y articulan los OA.

## TRAYECTORIA EDUCATIVA

Se compone de dos elementos:

### > **¿Qué aprendizajes previos se podrían observar en este núcleo?**

Descripción de algunas manifestaciones del aprendizaje que podrían ser observadas en los niños al iniciar el Nivel de Transición. Se han elaborado a partir de los OA definidos para el segundo tramo curricular de las B CEP, con el propósito de entregar orientaciones que permitan identificar y acompañar el proceso de aprendizaje de aquellos párvulos que requieran mayor apoyo para iniciar el trabajo con los OA de NT.

### > **¿Cómo continúan estos aprendizajes en Enseñanza Básica?**

Descripción de algunas manifestaciones del aprendizaje que podrían ser observadas en los niños al finalizar Segundo Nivel de Transición. Se han elaborado a partir de los OA definidos para los primeros años de Educación Básica, con el propósito de entregar orientaciones que permitan identificar y acompañar el proceso de aprendizaje de aquellos párvulos que requieran mayores desafíos. Constituyen un referente para visualizar hacia dónde se proyectan los aprendizajes favorecidos en cada Núcleo de Aprendizaje, pudiendo orientar y articular el trabajo de equipos pedagógicos de Educación Parvularia y Educación Básica.

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

Aprendizajes que se esperan de los párvulos al finalizar el tercer tramo de las B CEP, es decir, corresponde a aquellos Objetivos de Aprendizaje (OA) que deben ser favorecidos en Primer y Segundo Nivel de Transición. Precisan las habilidades, actitudes y conocimientos que se busca lograr mediante las prácticas pedagógicas de Educación Parvularia. Al momento de planificar, cada equipo pedagógico es

responsable complementar y especificar los OA de acuerdo con las necesidades particulares de los párvulos, promoviendo así el aprendizaje de todos los niños desde una perspectiva inclusiva.

### **¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**

Ejemplos de situaciones observables que ilustran cómo se pueden reconocer los logros de las habilidades, conocimientos y actitudes que se espera que aprendan los niños a lo largo de los Niveles de Transición. Constituyen un desglose de cada OA, que busca orientar la comprensión de cada objetivo, guiando el diseño de experiencias de aprendizaje secuenciadas y complementarias, a lo largo del año. Se presentan de manera diferenciada entre el Primer y Segundo Nivel de Transición (NT1 y NT2), con el propósito de evidenciar la progresión de aprendizajes que se podría manifestar entre ambos niveles. Permiten organizar el plan de trabajo y generar experiencias de aprendizaje pertinentes y desafiantes, atendiendo a la diversidad de requerimientos que naturalmente se presenta en cada grupo. Además, constituyen un insumo para la elaboración de instrumentos de evaluación que permitan identificar los avances alcanzados por los niños a lo largo del año, en función de cada OA.

### **¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?**

Experiencias de aprendizaje sugeridas que pueden ser implementadas en NT1 o NT2 para promover el logro de cada OA. Se caracterizan por favorecer el protagonismo de los niños, a través de la participación y el juego. Son ilustrativas, breves y adaptables a diferentes contextos. A partir de cada sugerencia, se busca modelar las prácticas pedagógicas y el rol mediador del adulto, incluyendo ejemplos de preguntas clave, comentarios u organización de espacios que permitan promover el logro de los objetivos planteados, respetando las características de aprendizaje propias de los niños de 4 y 5 años. Además, en el caso de los ámbitos Comunicación Integral e Interacción y comprensión del entorno, consideran estrategias para favorecer el cruce de los OA con los OAT, relación que se encuentra explícita al final de cada experiencia, a partir del número de objetivo y la sigla del Núcleo al que corresponden. En el caso del ámbito Desarrollo personal y social, se presentan diversas propuestas de experiencias destinadas a favorecer cada OAT de manera independiente.

Cabe destacar que se han utilizado algunos íconos que permiten destacar aquellos aspectos que se consideran esenciales para la Educación Parvularia, y que han sido favorecidos de manera explícita a partir de las experiencias de aprendizaje sugeridas. Estos son:

**Familia y comunidad**

Instancias de trabajo que contemplan la participación de las familias y la comunidad en experiencias de aprendizaje de los niños.

**Trabajo colaborativo**

Experiencias destinadas a modelar diferentes formas de organizar el grupo de párvulos, con el fin de promover múltiples formas de interacción entre niños y entre niños y adultos.

**Experiencias de libre elección**

Instancias pedagógicas que contemplan como eje central el juego libre de los niños. En ellas se promueven oportunidades en que los párvulos deciden qué juegos realizar y cómo participar de ellos. El adulto actúa como mediador, incorporándose a las actividades iniciadas por los párvulos.

**Salidas pedagógicas**

Instancias de trabajo destinadas a la exploración, descubrimiento y valoración de diferentes espacios de su localidad, comuna o región.



# Componentes Complementarios del Programa Pedagógico

## IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

Ideas breves y precisas que buscan destacar aquellos aspectos que resultan esenciales en cada Núcleo de Aprendizaje. Cada idea fuerza se encuentra asociada a una serie de preguntas para la reflexión propuestas para los equipos educativos. Se espera que sean utilizadas en momentos de análisis de prácticas pedagógicas, con el fin de reflexionar acerca de aquellos aspectos del trabajo educativo que se pueden fortalecer.

## RECUERDE

Contiene alertas, sugerencias didácticas o precisiones que son necesarias considerar al momento de potenciar los Objetivos de Aprendizaje.

## ORIENTACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA PEDAGÓGICO

Sugerencias para la organización del trabajo pedagógico, considerando los procesos de planificación y evaluación para el aprendizaje.

## GLOSARIO

Favorece la comprensión de algunos de los contenidos y temáticas abordadas a lo largo del Programa Pedagógico. Se organiza en orden alfabético para facilitar la ubicación de cada concepto.

## RECURSOS COMPLEMENTARIOS

Materiales de apoyo dirigidos a orientar los procesos de planificación a largo y corto plazo, y de evaluación. Considera los siguientes elementos:

- > Ejemplos de distribución y organización anual de Objetivos de Aprendizaje.
- > Fichas de estrategias didácticas.
- > Ejemplos de instrumentos para recopilar información evaluativa.
- > Ejemplos de rúbricas para la evaluación de Objetivos de Aprendizaje.

## CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA PEDAGÓGICO

A continuación, se presentan orientaciones dirigidas a destacar elementos que son relevantes al momento de implementar el programa, con el propósito de acompañar y guiar a los equipos de aula en la organización de prácticas educativas eficientes, que permitan promover el logro de los Objetivos de Aprendizaje definidos en las BCEP.

### > Niños protagonistas

El proceso educativo debe estar orientado a promover aprendizajes en niños que son considerados seres únicos, ciudadanos y sujetos de derechos. De esta manera, las prácticas pedagógicas deben ser diseñadas e implementadas considerando la participación de los párvulos. Se deben considerar espacios para la escucha atenta de sus opiniones, preguntas y respuestas, promoviendo la toma de decisiones y el ejercicio de la autonomía. Asimismo, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe estar enfocado en un rol activo por parte del párvulo, considerando sus características individuales, siendo el foco de atención y análisis durante las experiencias de aprendizaje, al mismo tiempo que expone sus conocimientos previos, explora, y construye opiniones y aprendizajes, con acompañamiento y mediación del adulto.

### > Juego

El proceso educativo debe considerar como foco permanente el juego y las situaciones lúdicas. El juego debe constituir un medio para promover aprendizajes, al mismo tiempo que se considera un fin en sí mismo. De esta manera, el diseño e implementación del trabajo pedagógico deben contemplar un equilibrio entre aquellos espacios destinados a proponer experiencias lúdicas, guiadas por el adulto, y también, momentos exclusivamente destinados al juego libre. Para esto, los equipos pedagógicos deben considerar la organización de tiempo, espacios y recursos atractivos, seguros y desafiantes, que inviten a los párvulos a explorar y jugar. Por otra parte, resulta esencial que los equipos educativos utilicen estrategias de observación y registro de aprendizajes durante los momentos de juego, pudiendo acceder a información relevante sobre los avances de los niños en situaciones espontáneas, que favorezcan la implementación de evaluaciones auténticas.

### > Lenguaje verbal

Se considera una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo. Es el instrumento mediador por excelencia, que le permite al ser humano constatar su capacidad de sociabilidad al lograr comunicarse con los demás. El manejo

del lenguaje permite conocer el mundo, construir sus propios esquemas mentales y transmitir sus pensamientos a otros. Desde esta perspectiva, posee un carácter transversal, estando presente en todos los núcleos de aprendizaje, ya sea por medio de instancias de lectura diaria de diferentes tipos de textos, por estrategias orientadas a incrementar el vocabulario, o a través del fomento de la expresión de ideas, opiniones, sentimientos u otros, a través de diversos lenguajes.

> **Sostenibilidad**

Se plantea el desarrollo de procesos educativos que promuevan la participación de los niños como ciudadanos responsables, favoreciendo un actuar respetuoso y consciente, que permita anticipar los posibles efectos de sus acciones sobre el entorno, asumiendo compromisos y realizando tareas destinadas a proteger a quienes los rodean.

> **Inclusión y valoración de la diversidad**

El proceso educativo debe ser diseñado e implementado focalizando la atención en las potencialidades de todos los niños. Esto implica diseñar las diversas oportunidades y desafíos que se pueden ofrecer a cada párvulo, eliminando las barreras que puedan obstaculizar su acceso al aprendizaje. Desde esta perspectiva, se plantean diversas estrategias didácticas que orientan los procesos de mediación desarrollados por el equipo educativo con el propósito de ampliar las opciones de respuesta, de manera que cada niño y niña pueda resolver desafíos de acuerdo con sus intereses, preferencias y necesidades. Asimismo, es importante diversificar las formas de organizar y mediar aprendizajes a partir de grupos de trabajo, de manera de ampliar las posibilidades de interacción, tanto entre niños y niñas, como entre párvulos y adultos. Este aspecto se encuentra presente de manera transversal en el Programa Pedagógico, entre otras formas, al explicitar diversas estrategias para responder y resolver desafíos, distintas estrategias de trabajo, variadas modalidades de conformación de grupos, y la definición de aprendizajes previos y más avanzados, que permiten al equipo educativo diversificar los niveles de complejidad de los desafíos que proponen a cada niño y niña. Por otra parte, las oportunidades de aprendizaje ofrecidas deben surgir desde y para el contexto en el que viven los niños, las familias y los equipos educativos, teniendo en cuenta las características culturales presentes en quienes conforman cada comunidad educativa.

> **Familia y comunidad**

El proceso educativo diseñado por cada equipo debe considerar la participación de quienes conforman la comunidad educativa. De esta manera, se espera que generen espacios de opinión, retroalimentación, información y reflexión conjunta. Este aspecto se puede ver explicitado en diversas experiencias de aprendizaje sugeridas en el Programa Pedagógico, a partir de distintas instancias en que las familias y la comunidad forman parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, aportando con sus conocimientos, tradiciones, preferencias, lengua materna y cultura, entre otros aspectos.

> **Reflexión pedagógica**

Todos los aspectos mencionados anteriormente requieren de un equipo pedagógico reflexivo, crítico de sus propias prácticas, y permanentemente orientado hacia la mejora. Los procesos de reflexión, evaluación y autoevaluación de los equipos educativos constituyen un aspecto fundamental para el diseño e implementación de prácticas pedagógicas eficaces, oportunas y pertinentes en relación con las características, intereses, fortalezas y requerimientos de cada grupo de niños. Con el fin de propiciar la reflexión, al término de cada Núcleo de Aprendizaje se proponen algunas ideas fuerza, junto con una serie de preguntas que buscan motivar procesos de análisis crítico en torno a las propias prácticas pedagógicas.



# PROGRAMA PEDAGÓGICO PRIMER Y SEGUNDO NIVEL DE TRANSICIÓN

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GOBIERNO DE CHILE



A large, bold, white capital letter 'D' is centered on an orange background. The background is decorated with a pattern of small, yellow, irregular dots that appear to be scattered or falling from the top right corner. The letter 'D' is the central focus, with its interior cutout revealing the orange background and the yellow dots.

**Ámbito Desarrollo Personal y Social**

# Ámbito

## Desarrollo Personal y Social (BCEP)<sup>1</sup>

El ámbito de experiencias para el aprendizaje referido al Desarrollo Personal y Social, articula el conjunto de aprendizajes que los niños requieren desarrollar para enfrentar sus interacciones desde la confianza, seguridad y valoración positiva de sí mismos y de los demás, y así disfrutar su presente. En este ámbito, los correspondientes núcleos y objetivos de aprendizaje adquieren un **carácter transversal**, por el significado formativo que tienen sus componentes en los procesos de aprendizaje.

En este sentido, el Desarrollo Personal y Social integra equilibradamente la relación entre la creciente autonomía que le permiten el desarrollo de la corporalidad y el movimiento, la afirmación de la identidad debido al reconocimiento y aceptación de las propias necesidades, emociones, afectos, características, intereses, fortalezas, habilidades personales, así como las de los otros que son miembros de los grupos que lo rodean. La conciencia de sí mismo(a), la expresión y regulación de emociones, el sentido de pertenencia, la convivencia con otros, el sentido del bien común y el inicio en la ciudadanía —si se encuentran en equilibrio—, se traduce finalmente en un estado vital de satisfacción y plenitud de los párvulos.

Por consiguiente, este ámbito favorece el desarrollo de párvulos que experimentan el mundo sintiéndose sujetos protagonistas de este proceso desde el momento en que nacen; llenos de curiosidad y de ganas de vivir. Si los niños perciben que son considerados y respetados en sus características, necesidades e intereses, desarrollan sentimientos de aceptación, respeto y valoración, así como sensaciones de confortabilidad y seguridad.

Lo anterior tiene varias implicancias. En primer término, sus experiencias cotidianas, los niños las viven en y a través del cuerpo. Es a partir de él que experimentan, expresan, comprenden y se vinculan con otros —pares y adultos— y con el mundo que habitan. Estas distintas interacciones proveen el contexto en el que los párvulos desarrollan conocimientos acerca de sí mismos, integrando las distintas dimensiones que los conforman (cuerpo, emociones, afectos, ideas). Así, simultáneamente, en este vínculo con otros, los párvulos descubren características, intereses y emociones que los hacen únicos y desarrollan las herramientas que les permiten tomar decisiones e incidir en su entorno.

En consecuencia, se expresa en núcleos de aprendizaje que consideran: Identidad y Autonomía, Convivencia y Ciudadanía, Corporalidad y Movimiento. Todos ellos potencian la activa participación de los niños en su propio desarrollo, fortaleciendo su capacidad para mirarse a sí mismos y establecer vínculos positivos y de respeto con los demás.



# Carácter transversal del Ámbito

La transversalidad favorece la conexión de saberes disciplinares con las temáticas y contextos sociales, culturales y éticos que los condicionan. Así, el Ámbito de Desarrollo Personal y Social se orienta a favorecer experiencias que integren las dimensiones cognitivas y formativas del aprendizaje. De acuerdo con esto, el saber, el hacer y el ser, propiciados a través de los Ámbitos Interacción y Comprensión del Entorno y Comunicación Integral, se complementan con lo planteado en los Núcleos de Identidad y Autonomía, Convivencia y Ciudadanía, y Corporalidad y Movimiento.

De esta forma, se resguarda el enfoque de derechos, la incorporación del juego como eje fundamental para el aprendizaje, el protagonismo de los niños en las experiencias, la aceptación y valoración de la diversidad, y la formación integral.

La propuesta de este Programa Pedagógico es abordar los Núcleos de este ámbito de manera transversal, ejemplificando la vinculación de los OA con los OAT a partir de las experiencias de aprendizaje sugeridas en los Ámbitos de Comunicación Integral e Interacción y Comprensión del Entorno. Asimismo, para cada OAT se presentan sugerencias de experiencias diseñadas para favorecer cada objetivo de manera específica, independiente del trabajo que se realice en los otros núcleos.

Cabe destacar que las vinculaciones entre OA y OAT presentadas constituyen un ejemplo, por lo tanto, cada equipo pedagógico es responsable de identificar y realizar las asociaciones que estimen convenientes para favorecer aprendizajes de acuerdo con la realidad particular de cada grupo de niños. Lo fundamental radica en asegurar la cobertura curricular de todos los objetivos a lo largo de los dos años que corresponden al tercer tramo curricular.

# Núcleo de Aprendizaje

## Identidad y Autonomía

### Propósito General<sup>2</sup>

A través de la Identidad y Autonomía se espera potenciar en los niños habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan construir gradualmente su identidad como sujetos únicos y valiosos, adquiriendo progresiva independencia, confianza, autovalencia y autorregulación, ampliando la conciencia de sí mismos y su autoestima e iniciativa.

### Objetivos de Aprendizaje

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el **tercer nivel** (Transición) los niños serán capaces de<sup>3</sup>:

**OA 1**

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

**OA 2**

Manifestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OA 3**

Reconocer emociones y sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TICs.

**OA 4**

Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

**OA 5**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

<sup>2</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>3</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

**OA 6**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OA 7**

Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.

**OA 8**

Comunicar sus características identitarias, fortalezas, habilidades y desafíos personales.

**OA 9**

Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.

**OA 10**

Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

**OA 11**

Distinguir parámetros establecidos para la regulación de alimentos, tales como: etiquetado de sellos, fechas de vencimiento, entre otros.

**OA 12**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OA 13**

Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño represente sentimientos experimentados por sí mismo o por otras personas, manifestando disposición para regular sus emociones al recibir ayuda de otros; participe de experiencias con personas que no son de su círculo cercano; señale (indica o nombra) elementos o actividades que le agradan o desagradan y participe en juegos y proyectos grupales con progresiva independencia; describa sus características corporales, realice prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con ayuda del adulto; describa lo que siente al reconocer algunos de sus logros; señale algunos alimentos que consume en celebraciones con su familia y comunidad cercana; otorgue un significado diferente a objetos y personas para representar conceptos o situaciones en sus juegos.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante la Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda describir, valorar, expresar y comunicar emociones y sentimientos experimentadas por sí mismo y por otros; demostrar confianza en sí mismo, comunicando sus percepciones, ideas y sentimientos, e identificando los logros alcanzados; valorar y participar en grupos de pertenencia (familia, curso y pares) y practicar con autonomía y responsabilidad diversas conductas de higiene, alimentación y vestuario.

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > construcción gradual de la identidad;
- > conciencia de sí mismos como personas únicas y valiosas;
- > identificación, comprensión y expresión de las emociones (“alfabetización emocional”), y
- > desarrollo progresivo de la autonomía.

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer sobre didácticas que permitan generar ambientes de aprendizaje positivos y enriquecedores, promoviendo el desarrollo de relaciones estables, respetuosas y bien tratantes, tanto entre niños y niñas, como entre adultos y párvulos. Además, el ambiente de aprendizaje debe estar basado en el juego y en relaciones que reconozcan, validen y fortalezcan las potencialidades de cada niño.



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
**ENSEÑANZA**  
DE EDUCACIÓN  
**PARVULARIA**

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

#### OA 1

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1

- > Comenta experiencias personales en las que ha experimentado emociones y sentimientos, tales como, amor, miedo, tristeza, alegría o ira.
- > Comenta las sensaciones que experimenta corporalmente cuando siente amor, miedo, tristeza, alegría o ira.
- > Señala (indica o nombra) la emoción o sentimiento que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas.
- > Representa a través de distintos lenguajes (modela, dibuja, baila, dramatiza o utiliza instrumentos musicales), emociones o sentimientos que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas.

#### NT 2

- > Describe la emoción o sentimiento que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas.
- > Explica por qué ha sentido miedo, alegría, tristeza, amor o ira frente a diversas narraciones o situaciones observadas.
- > Utiliza vocabulario preciso para denominar emociones o sentimientos que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, comentan experiencias personales en las que han experimentado sentimientos y emociones como amor, miedo, tristeza, alegría o ira. Para esto, sentados en círculo, se disponen en el centro diversas imágenes con fotografías de rostros que representan emociones o sentimientos. Cada uno elige una imagen con la que se sienta identificado y señala o relata una experiencia en la que haya sentido esa emoción. El adulto puede mediar formulando preguntas como: ¿Por qué elegiste esta tarjeta?, ¿qué emoción o sentimiento recordaste?, ¿en qué momento te sentiste de esa forma?, ¿alguien ha experimentado otra emoción frente a una situación como esta?, entre otras. El adulto atiende a las respuestas de los párvulos, promoviendo espacios de confianza para debatir y manifestar diversas opiniones. Para finalizar, destaca la importancia de reconocer y validar las emociones y sentimientos que experimentan frente a sus experiencias, comprendiendo que todos somos diferentes y podemos necesitar u ofrecer apoyo en distintos momentos.



2. En grupos pequeños, juegan al “Tablero de las emociones”. Para ello, utilizan un tablero que contiene imágenes representativas de diversas emociones o sentimientos. Por turnos, lanzan un dado y avanzan tantos casilleros como este indica; al caer en un casillero, nombran, dramatizan o señalan la emoción o sentimiento que corresponde y comentan alguna experiencia en que se hayan sentido de esa manera.

3. Participan de un “juego de imaginación” y expresan con el cuerpo diversas emociones. Para ello, se tienden en el suelo con los ojos cerrados, escuchan un relato y comienzan a representar las acciones y emociones que se mencionan. Al finalizar el relato, comentan las sensaciones corporales que experimentaron cuando sintieron miedo, amor, alegría, etc.




4. En medios grupos<sup>4</sup> participan de la conversación “Así me siento cuando...”. Se sientan en círculo y observan imágenes distribuidas al centro, que representan diversas situaciones; por ejemplo, niños jugando, un cachorro durmiendo, un helado que ha caído al suelo, un juguete roto, un niño abrazando a otro, etc. El adulto orienta la conversación por medio de preguntas como: ¿Qué sienten cuando juegan con sus amigos? ¿Qué sienten cuando observan esta imagen? ¿Qué hacen para expresar su rabia? ¿Cuál de estas imágenes les provoca tristeza?, entre otras. Finalmente, realizan una puesta en común sobre las reacciones y sentimientos que pueden experimentar ante una misma situación.

4 La estrategia de trabajo en medios grupos consiste en dividir al curso en dos, con el propósito de favorecer la mediación del adulto en cada uno de ellos. Requiere la participación de un adulto como responsable de cada grupo de niños y niñas (por ejemplo, educadora y técnico en Educación Parvularia), e implica que cada grupo se ubique en un espacio diferente del establecimiento educativo. Participan del trabajo planificado, que puede ser una misma experiencia realizada en forma paralela, o bien diferentes instancias de aprendizaje. En este último caso, se debe procurar que los grupos intercambien roles en algún momento, ya sea durante el mismo período de trabajo, o bien en una nueva jornada.

5. Escuchan un cuento señalando la emoción o sentimiento que les provoca la historia. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué crees que sintió el personaje cuando...?, ¿qué habrías sentido tú en su lugar? Se sugiere trabajar con diversos cuentos, como “Ramón preocupón”, de Anthony Browne; “Choco encuentra una mamá”, de Keiko Kasza, entre otros.
6. Observan una presentación de ballet clásico, como “Cascanueces” o “El lago de los cisnes”, o bien extractos de ópera, como “El gran juego de Verdi”, entre otros. Luego, comentan y representan, por medio de diversas técnicas plásticas, lo que sintieron.

## NT 2

1. En grupos pequeños, describen la emoción o sentimiento que les provocan diversas situaciones vividas. Para esto, se sientan en círculo y observan un objeto; por ejemplo, una manta o un juguete de bebé. Cierran los ojos y escuchan música suave, tratando de recordar alguna experiencia relacionada con el objeto. Responden preguntas como: ¿Qué recuerdos tienen sobre una manta como esta?, ¿dónde estaban?, ¿con quién estaban?, ¿qué sentían en ese momento?, ¿qué sienten ahora al recordarlo? Luego, en grupos dibujan el sentimiento o emoción que recordaron y exponen sus trabajos en un panel, bajo el título “Nuestros sentimientos y recuerdos”.
-  2. En medios grupos, participan del juego “Somos escritores de emociones”. Para esto, utilizan dos dados, uno que representa emociones (amor, ira, tristeza, alegría, miedo) y otro que representa personajes (niño, niña, animales, etc.). Por turnos, lanzan ambos dados y usan el personaje y la emoción que aparece para crear un cuento colectivo. El adulto apoya la experiencia, guiando la estructura del cuento. Por ejemplo, “Había una vez un... que se sentía muy... porque...”. Al finalizar, cada grupo presenta su cuento frente a sus compañeros y comentan los sentimientos y emociones que experimentaron al escuchar ambas historias.
3. Participa del juego “¿Cómo estuvo tu día?”. Para ello, usan una hoja dividida en dos para dibujar dos situaciones: “Lo mejor que me ha pasado hoy fue...”, y “Lo peor que me ha pasado hoy fue...”. Luego, se organizan en parejas para compartir sus trabajos, nombrando y fundamentando las emociones y sentimientos que representaron.
4. Participan del juego “Cuando a mí..., yo me siento...”. Sentados en círculo, juegan con un mazo de cartas que representan diversas situaciones; por ejemplo: un niño que se golpea, una niña construyendo una torre y otro que se la desarma, un niño que es acariciado por otra persona, una niña que recibe un regalo, entre otras. Por turnos, toman una carta, comentan su contenido y señalan, dramatizan o explican cómo se sentirían en esa situación, completando la siguiente frase: “Cuando a mí..., yo me siento...”. Al finalizar, reflexionan acerca de la variedad de emociones y sentimientos que pueden experimentar frente a cada situación.

5. Observan las imágenes de un libro, álbum o cuento sin texto escrito, y responden preguntas como: ¿Qué ocurre aquí? ¿Qué crees que siente este personaje?, ¿por qué crees eso?, entre otras. Se sugiere trabajar con cuentos como “La Ola”, de Susy Lee; “Trucas”, de Juan Gedovius, entre otros.

## RECUERDE...

### VOCABULARIO EMOCIONAL

Reconocer en forma apropiada las emociones propias y de los demás requiere del conocimiento y aplicación de un vocabulario variado, que permita a los niños expresarse en forma precisa y clara<sup>5</sup>. De acuerdo con Bisquerra (2006), la finalidad de la educación emocional es el desarrollo de competencias emocionales que contribuyan a un mejor bienestar personal y social<sup>6</sup>. Para esto, es fundamental que el equipo educativo implemente los seis pasos para enseñar palabras nuevas, planteadas por Marzano (2004)<sup>7</sup>, favoreciendo el aprendizaje de un vocabulario emocional que contribuya con la expresión armónica de sentimientos, avanzando progresivamente hacia la autorregulación.

### RESPECTO Y VALIDACIÓN DE EMOCIONES

Es fundamental respetar la expresión de emociones y sentimientos de los niños, aun cuando no se comprenda con claridad el motivo que las ha generado. El adulto debe validar sus emociones, acompañando de manera cálida y conciliadora para identificar lo que sienten y sus causas. Luego, en conjunto podrán buscar una forma saludable de canalizar las emociones. Además, se recomienda ofrecer múltiples oportunidades de conversación, en las que tanto párvulos como adultos expresen cómo se sienten, en un marco de tolerancia, comprensión y respeto por la individualidad del otro.

---

5 Bailey, C. S., Denham, S. A., & Curby, T. W. (2013). Early Child Development and Care Questioning as a component of scaffolding in predicting emotion knowledge in preschoolers. *Early Child Development and Care*, 183(2), 265-279.

6 Bisquerra, R. (2006). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa*, 21 (1).

7 Ver más información en la ficha de “Incremento de vocabulario” incorporada en la sección de material complementario.



**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2****Manifiestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.****¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Participa en juegos o actividades junto a algunos adultos o pares que no son de su grupo o curso.
- > Pide ayuda a algunos adultos o pares que no son parte de su grupo o curso, cuando lo necesita.

**NT 2**

- > Pide participar en juegos junto a algunos adultos o pares que no son parte del grupo o curso.
- > Invita a algunos adultos o pares que no son parte de su grupo o curso, a participar de actividades o juegos organizados por sí mismo o su grupo.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan de un cuentacuentos realizado por estudiantes de otros cursos, idealmente mayores. Por ejemplo, 7° básico o 4° medio.



2. Participan en "El día del libro" junto a otros grupos o cursos. Por ejemplo, asisten a un cuentacuentos y después participan en una instancia de colación compartida.






3. Identifican cuándo y a quiénes pedir ayuda, frente a personas que no son de su grupo o curso. Para ello, reflexionan en torno a preguntas como: ¿A quién le puedo pedir ayuda si tengo un problema? ¿Puedo conversar con cualquier persona que no conozco?, ¿por qué? ¿A quién puedo recurrir si me pierdo en el supermercado? ¿Qué debo hacer si un extraño me ofrece un regalo?, ¿por qué? Luego, reciben a un "Invitado especial" (carabinero, profesional de la PDI, psicólogo, entre otros) para conversar acerca de algunos cuidados que se deben tener al compartir con personas no son de su grupo o familia. Finalmente, representan sus conclusiones a partir de un dibujo, bajo el título "¿Qué hago si...?". Realizan una exposición y comparten sus trabajos con las familias, comentando lo aprendido.

4. Participan del juego "Y tú, ¿a quién le pedirías ayuda?". Para ello, el adulto relata historias breves, que involucran pedir ayuda a otras personas que no son de su grupo o curso, y los párvulos dramatizan, representan gráficamente o comunican verbalmente lo que harían en esa situación. Por ejemplo: "Esta-

mos recorriendo la escuela y te quedas atrás del grupo, ¿a quién le pedirías ayuda?”, “Estás con tu familia en la feria y de pronto te pierdes, ¿a quién le pedirías ayuda?”, entre otras.

## NT 2

1. Participan del juego “¿Qué pasa si...?”. Para ello, simulan diferentes situaciones en las cuales deben solicitar participar de un juego de manera amable, considerando que pueden aceptarlos en el juego o no. Por ejemplo, realizan una ronda y yo quiero ir a jugar; un grupo está saltando la cuerda y yo quiero participar; algunos están jugando fútbol y con mi amigo queremos jugar, entre otras.
-  2. Preparan una presentación; por ejemplo, aprenden y dramatizan un poema o canción, e invitan a niños de otros cursos a ver la presentación.
-  3. Realizan entrevistas a los integrantes de sus familias para conocer cómo eran cuando pequeños. Focalizan las preguntas para averiguar qué hacían ellos cuando querían jugar con otros niños, cómo se acercaban a conversar, etc. Luego, en pequeños grupos, comparten su entrevista a través de diversas formas de comunicación. El adulto puede mediar a partir de preguntas como: ¿En qué se parecían sus familiares?, ¿qué cosas hacían de manera diferente?, ¿qué les llamó la atención?, ¿cuáles de esas acciones hacen ustedes también? Finalmente, crean frases amables para solicitar participar en juegos o actividades con otros, las escriben y hacen dibujos alusivos para exponer en diferentes lugares del patio.
-  4. Al terminar una unidad o tema trabajado, montan una exposición para mostrar sus aprendizajes, a través de pinturas, esculturas, afiches u otros, explicando a los visitantes el proceso del trabajo realizado.

## RECUERDE...

### INSTANCIAS DE TRABAJO TRANSVERSAL

La interacción con personas que no forman parte del círculo cercano es un aprendizaje que puede ser trabajado en diversas instancias a lo largo del año y, por lo tanto, debe ser considerado en la planificación anual. Es importante que el equipo pedagógico lo considere al momento de proyectar instancias como salidas pedagógicas, visitas desde otras instituciones al establecimiento, experiencias con otros niveles y cursos del establecimiento educacional, desfiles regionales, fiestas costumbristas, u otras.

### CONFIANZA LÚCIDA

La generación de vínculos con personas desconocidas se debe promover en contextos protegidos para los niños. De esta manera, los adultos significativos actúan como “validadores”, siendo un referente para que los párvulos discriminen cuándo y en quién pueden confiar. Al respecto, Murillo<sup>8</sup> (2012) propone el concepto de confianza lúcida, que implica establecer espacios para la escucha activa, es decir,

8 Murillo, J. (2012). Confianza lúcida. Uqbar Editores. Chile.

escuchar al otro y ser escuchado, al mismo tiempo que aprendemos a establecer límites con los otros. A partir de estos márgenes, es posible establecer vínculos de confianza lúcida, al mismo tiempo que resguardamos nuestro bienestar.

### **RESPETAR LAS DECISIONES**

Es importante promover en las familias el respeto ante las decisiones que toman los niños, especialmente cuando se trata de elegir formas de manifestar cariño o cordialidad. Por ejemplo, ante el saludo, cada persona puede decidir cómo saludar (dar la mano, abrazar, dar un beso en la mejilla, hacer un gesto con la mano, etc.), pero nadie nos puede obligar a hacerlo de determinada manera<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Integra (2014). Sexualidad en la primera infancia y conductas sexuales no esperadas. Santiago, Chile.

¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?**OA 3**

**Reconocer emociones y sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TIC.**

¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

- > Señala (indica o nombra) emociones o sentimientos en otros, a partir de narraciones o situaciones observadas.
- > Representa a través de distintos lenguajes (modela, dibuja, baila, dramatiza o utiliza instrumentos musicales) emociones o sentimientos experimentados por otros, a partir de narraciones o situaciones observadas.

**NT 2**



- > Explica por qué otra persona o personaje pudo sentir determinada emoción o sentimiento, a partir de narraciones o situaciones observadas.
- > Formula preguntas sobre lo que sienten otros, a partir de narraciones o situaciones observadas.

¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

1. Juegan a reconocer emociones y sentimientos. Para esto, se sientan en círculo y, por turnos, van eligiendo una ficha con la imagen de una persona que representa alguna emoción o sentimiento con su rostro o cuerpo, sin que esta sea vista por el resto del grupo. Imitan lo que indica la imagen y el grupo debe adivinar el sentimiento o emoción representado. El adulto puede mediar apoyando la imitación que realizan los niños, o aportando ideas de cómo realizar la imitación, siempre que lo requieran. Además, puede plantear preguntas como: ¿Qué emoción o sentimiento representó tu compañero?, ¿cómo lo descubrieron?, ¿en qué situación se han sentido de esta manera? ¿A quién recurren cuando están tristes? ¿Quién los ayuda cuando sienten miedo/ira/tristeza?




2. En grupos pequeños, participan del juego "El personaje secreto". Por turnos, intentan adivinar qué personaje de cuento eligió su compañero. Para esto, formulan preguntas sobre las emociones que experimentó dicho personaje en la historia. Por ejemplo, "tu personaje, ¿se sintió alegre cuando iba a ver a su abuelita? Sí/No (Caperucita Roja).
3. Juegan al "Bingo de las emociones": Cada párvulo cuenta con un cartón con imágenes que representan diferentes emociones y sentimientos. El adulto, con ayuda de algunos voluntarios, irá sacando una a una las fichas de una tómbola (bolsa o caja), y ellos irán marcando en sus cartones las emociones o sentimientos que se nombren.

4. En el patio, cantan o representan canciones que traten sobre las emociones o sentimientos vividos por sí mismos o por los demás; por ejemplo: “Mi cara, tu cara”, de Mazapán, y “Me siento mejor”, del Perro Chocolo. Luego, señalan las emociones que descubrieron en las canciones y comentan cómo las representaron.
-  5. En grupos de cuatro integrantes, sortean una emoción o sentimiento para crear un “Libro de emociones y sentimientos” colectivo, ilustrando/creando un *collage*/pintando con acuarela la emoción o sentimiento sorteado, para luego incorporarla a un libro compilatorio que quedará como recurso en la biblioteca de aula.
-  6. En parejas, juegan a ser esculturas y escultores. Por turnos, deben “Modelar al compañero” para que represente la emoción que se menciona. Luego, cambian de turno y continúan el juego. Al finalizar, comentan qué posturas, gestos y expresiones usaron para representar cada emoción o sentimiento.

## NT 2

1. Escuchan un cuento; por ejemplo, “Pedrito y el lobo”. Responden (comentan, dramatizan, grafican) preguntas relacionadas con emociones y sentimientos de sus personajes, tales como: ¿Qué sentían las personas del pueblo cuando descubrieron el engaño de Pedrito? ¿Qué sintió Pedrito cuando vio al lobo? ¿Cómo se sintió Pedrito cuando los adultos no le creyeron? Luego, realizan trabajo en estaciones, circulando por turnos en cada una de ellas<sup>10</sup>:
  - > **Estación 1:** Elijen el personaje que más llamó su atención y lo dibujan o modelan, representando y describiendo la emoción o sentimiento que puede haber experimentado en la historia. El adulto puede mediar formulando preguntas como: ¿Qué gestos haces cuando estás triste/feliz/preocupado/etc.? ¿Cómo se sentía el personaje que escogiste?, ¿cómo podrías dibujarlo?
  - > **Estación 2:** Se organizan en parejas para realizar un juego de mímicas. Por turnos, representan las diversas emociones y sentimientos que identificaron en el cuento para que su compañero descubra de qué se trata. Luego, intercambian roles.
  - > **Estación 3:** Elijen el personaje que más les llamó la atención y buscan en revistas, personas que reflejen la misma emoción o sentimiento que él. La pegan en una hoja de bloc, complementando la imagen con dibujos que permitan completar y describir la situación que pudiera haber causado la emoción o sentimiento trabajado.

Una vez finalizados los trabajos de cada estación, realizan una exposición de sus creaciones, comentando, describiendo y explicando sus trabajos a sus compañeros.

-  2. En parejas, juegan a “Adivina quién es...”. Para ello, ambos deberán tener las mismas imágenes de personajes que representen diferentes emociones o sentimientos. Cada uno elige un personaje y lo describe o dramatiza para

<sup>10</sup> Para más información sobre la estrategia de “Trabajo en estaciones”, se sugiere revisar la sección de Recursos Complementarios.

que su pareja adivine de quién se trata. Por ejemplo, “Mi personaje está feliz/ Mi personaje no tiene pena/Mi personaje no está llorando”. Con estas pistas van eliminando los personajes que no cumplen la característica mencionada, hasta descubrir en qué personaje está pensando su compañero.



3. Montan una “Exposición de emociones y sentimientos”. Para esto, se organizan en grupos pequeños y modelan una emoción o sentimiento elegido en consenso. Finalmente, montan una exposición en el patio y explican a los asistentes en qué consisten sus creaciones y por qué las representaron de esa forma.

4. Juegan a “Detectives de las emociones”. Para esto, se elige un detective semanal, quien toma al azar una tarjeta con una emoción específica (por ejemplo, alegría) y registra de diversos modos a aquellos compañeros que experimentaron esa emoción. Al finalizar la semana, elige a uno de los compañeros registrados y explica, dramatiza o representa por qué cree que experimentó esa emoción.



5. En grupos pequeños, en la biblioteca de aula, juegan a la “Ruleta de las emociones”. Por turnos, giran la ruleta y según la emoción que salga, eligen un personaje de un cuento, explican, dramatizan o representan en qué momento pudo experimentarla, fundamentando sus respuestas de acuerdo a sus posibilidades. Reflexionan sobre qué podrían hacer para acompañar o apoyar a un compañero que experimenta una determinada emoción o sentimiento. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué podrías hacer para ayudar a un compañero que está triste? ¿Qué harías si un amigo siente miedo? ¿Cómo podemos ayudar a alguien que está muy enojado? ¿A quién recurres cuando te ha pasado algo?, etc.

## RECUERDE...

### **RECONOCIMIENTO DE EMOCIONES**

Si bien el reconocimiento de las emociones puede ser trabajado a partir de experiencias de aprendizaje, es a partir de las interacciones cotidianas donde se enfrentan los desafíos emocionales más importantes. Es esencial que el equipo pedagógico se mantenga atento y sensible a las situaciones emergentes, creando espacios de contención y acompañando a los niños en el proceso de identificar las emociones y sentimientos que experimentan ellos y sus compañeros.

### **¿EMOCIONES POSITIVAS O NEGATIVAS?**

Todas las emociones son positivas, dado que nos permiten reaccionar ante determinadas situaciones. Es necesario que los niños aprendan a aceptar y validar todas las emociones, comprendiendo que son reacciones naturales. Lo importante es aprender a expresarlas y canalizarlas de manera saludable. También, se sugiere abordar este tema con las familias, evitando expresiones como “Los niños no lloran”, “No es bueno enojarte”, “No tienes que asustarte porque ya eres grande”, etc.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 4**

**Expresar sus emociones o sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica o nombra) distintas formas de expresar una misma emoción.
- > Utiliza, con mediación del adulto, algunas estrategias para regular sus emociones o sentimientos.

**NT 2**

- > Describe qué formas de expresión son más pertinentes, dependiendo de las necesidades propias y de los demás.
- > Explica de qué manera sus reacciones pueden afectar a otros.
- > Utiliza, de manera autónoma, algunas estrategias para regular sus emociones o sentimientos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En medios grupos, participan de la actividad “Si en el juego pasa...”, mencionando, graficando o dramatizando las formas en que cada uno expresa una emoción en una situación determinada. Para ello, en el patio se disponen en ronda y utilizan una pelota con diferentes números pegados en ella. El adulto lanza la pelota a un niño o niña y quien la atrape, elige un número. El adulto lee en voz alta la tarjeta que corresponde al número indicado, planteando diversas situaciones que implican la expresión de emociones y sentimientos. Los párvulos escuchan las situaciones y completan la frase indicando cómo se sentirían y de qué manera lo expresarían. Por ejemplo, “Si el juego es una carrera y para ganar yo te empujo...”; “si por tener ganas de comer torta, me la como toda y no comparto...”; “Si el juego es una pelea y gana el que pega, yo...”, entre otras. Al finalizar, se realiza una puesta en común, reflexionando en torno a preguntas como: ¿Todos reaccionan de la misma manera cuando les pasa algo?, ¿por qué? ¿Cómo te sientes cuando reaccionas calmado/peleando/gritando/entre otras?
2. Conocen una técnica de autorregulación; por ejemplo, “La tortuga”, de Schneider y Robin. Para ello, escuchan el cuento “La tortuga” y responden algunas preguntas como: ¿Qué problema tenía la tortuga?, ¿qué piensas que sentían los demás cuando ella gritaba, pataleaba y golpeaba?, ¿cómo se sentía ella después de actuar así?, ¿les ha pasado algo así alguna vez?, ¿cómo se sintieron?, ¿cómo resolvió su problema? Luego, representan con el cuerpo lo que hacía la tortuga para calmarse cuando sentía rabia: “Reconoce

su rabia”, “Se mete en el caparazón imaginario y respira profundo”, “Busca soluciones tranquilas”, “Cuando está lista, sale del caparazón”. Se puede mantener una imagen de tortuga o un peluche para recordar la técnica, cuando alguien la necesite.

3. Practican diferentes ejercicios de respiración. Para ello, realizan algunos juegos de imaginación; por ejemplo, imaginan que son una serpiente, tomando aire por la nariz, lo retienen unos segundos y luego exhalan por la boca “siseando como una serpiente”. Imaginan que son un elefante, toman aire profundamente por la nariz, y mientras lo hacen, levantan sus brazos como si fuera la trompa del elefante, luego botan el aire por la boca, de manera sonora, mientras bajan “la trompa del elefante” (los brazos). Luego, comentan o expresan de qué manera esto les puede ayudar a relajarse o calmarse cuando están nerviosos o enojados.
4. Participan del juego “Lo que siento y dónde siento...”. Para esto, escuchan con atención una historia breve que narrará un títere. Por ejemplo. “Un día estaba armando una torre muy alta y vino mi amigo Juan y me la botó, entonces sentí mucha mucha...”. Cada párvulo representa con el cuerpo la emoción que sentiría, y toca la parte de su cuerpo donde la siente (rabia/en el abdomen, pena/en el corazón, etc.). Es importante que cada uno logre determinar en qué parte del cuerpo siente esa emoción. Luego, se dibujan y pintan la emoción elegida en la parte del cuerpo donde la sintieron.



## NT 2



1. En parejas, conversan (dramatizan o grafican) sobre lo que hacen cuando experimentan diferentes emociones. Para ello, lanzan un dado con imágenes que representan rabia, miedo, tristeza, alegría, entre otras, y conversan sobre la emoción que este indica. Para esto, juegan a completar la frase “Cuando tengo rabia/miedo/pena/alegría yo...”. Sentados frente a frente, utilizan la estrategia “pienso y comparto”<sup>11</sup>, que consiste en mirarse a los ojos y, por turnos, hablar o comunicarse mientras el otro escucha atentamente, sin interrumpir. Ante la señal de cambio, invierten los roles. Al finalizar, realizan una puesta en común sobre las diferentes formas en que reaccionan cuando experimentan una emoción. El adulto puede mediar a partir de preguntas como: ¿De qué manera reaccionas cuando tienes rabia?, ¿en qué te ayuda esa reacción?, ¿de qué otra manera podrías reaccionar?, entre otras.
2. Escuchan cuentos que les ayuden a identificar en qué parte del cuerpo sienten una determinada emoción. Por ejemplo, escuchan el cuento “Pájaro del alma”, de Mijal Snunit. Confeccionan una cajonera y ubican dentro de ella un dibujo de sí mismos, en el que pintan la parte del cuerpo donde sienten la emoción y una forma positiva de expresarla. Otra alternativa es escuchar el cuento “El emocionómetro del inspector Drilo”, de Susana Isern, para luego confeccionar su propio “emocionómetro”.

<sup>11</sup> Para más información, se sugiere revisar las fichas de estrategias didácticas incluidas en el material complementario.



3. En grupos pequeños, juegan a “¿Cómo puedo expresar lo que siento?”. Para ello, cada uno completa la frase “Lo que hago cuando siento...”. Al finalizar, comentan, dramatizan o grafican cuáles pueden ser las reacciones más adecuadas, fundamentando sus respuestas.
-  4. Por turnos, completan las oraciones “Cuando me enojo yo digo...”, “Cuando me enojo yo hago...”, “cuando me enojo la rabia la siento en...”. Comentan o representan cuáles de esas acciones creen que son más pertinentes para expresar el enojo y por qué.
5. Elaboran el panel “La mejor receta para demostrar amor”. Para ello, comentan o representan diversas situaciones en las que se han sentido amados, describiendo cómo lo han notado y de qué manera se han sentido. Individualmente, dibujan diferentes formas de expresar amor; por ejemplo, dar y recibir besos, dar y recibir abrazos, decir “Te quiero”, hacer regalos, escribir cartas, inventar juegos para hacer juntos, etc. Luego, exponen los dibujos en un panel exterior, abierto a la comunidad, y explican de qué manera nuestra expresión de amor afecta a los otros.
6. En grupos pequeños, comparten historias de situaciones en las que se han sentido bien. Para esto, completan la frase: “Me gustó cuando...”. Por turnos, comentan o representan situaciones o acciones que otros han hecho y que los ha ayudado a sentirse bien. Explican de qué manera cada acción que hacemos afecta a los demás.
-  7. Confeccionan un panel con una lista de diferentes acciones que pueden realizar para calmarse cuando sienten rabia, nerviosismo o están intranquilos. Por ejemplo, la técnica de autorregulación “La tortuga”, acudir a un espacio previamente acordado por el grupo, cerrar los ojos y hacer ejercicios de respiración, entre otros.

## RECUERDE...

### CONTENCIÓN EMOCIONAL

Para favorecer el desarrollo de la autorregulación, es necesario crear una conexión emocional, intentando comprender el origen de su conflicto para entregar contención y apoyo emocional, de manera pertinente y oportuna. Validar y verbalizar las emociones constituye un paso clave en el desarrollo emocional, por tanto, el equipo pedagógico debe permanecer atento y sensible ante las situaciones emergentes, de manera de ofrecer contención en el momento que se requiera.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

**Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Plantea preferencias, opiniones e ideas, por iniciativa propia, en diversas situaciones cotidianas y juegos.
- > Representa sus preferencias, opiniones e ideas a través de distintas formas de expresión (corporal, gráfica, plástica, verbal, musical) en diversas situaciones cotidianas o juegos.

**NT 2**

- > Propone ideas (materiales, actividades, proyectos u otros) para desarrollar en diversas situaciones cotidianas o juegos.
- > Explica sus preferencias, opiniones e ideas en diversas situaciones cotidianas o juegos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Planifican lo que harán durante el juego de rincones. Sentados en círculo, determinan en qué área o rincón van a jugar, respondiendo preguntas como: ¿En qué rincón vas a jugar?, ¿qué quieres hacer ahí?, ¿qué necesitas para lograrlo? Luego, exploran libremente el rincón elegido, recibiendo apoyo y mediación del adulto en caso de que lo requieran, eligiendo el material que necesiten para su juego. Al recibir la señal acordada, finalizan su juego guardando los materiales y ordenando el espacio utilizado. Realizan una puesta en común y, voluntariamente, comparten su experiencia reflexionando a partir de preguntas como: ¿En qué rincón jugaste?, ¿qué hiciste?, ¿por qué elegiste ese rincón/juego/material?, entre otras.



2. En parejas, reflexionan y conversan en torno a la siguiente pregunta: ¿Qué me gustaría que pase este año en el jardín/escuela? Luego, realizan una puesta en común, estableciendo las semejanzas en las elecciones de cada uno. Finalmente, establecen algunos acuerdos para realizar algunas de las acciones que ellos desean.
3. Participan en la actividad "Me gusta". Se disponen en círculo, en un espacio despejado y amplio del patio o gimnasio. Cada adulto de la sala muestra una imagen grande (playa/campo; mar/río; sol/lluvia, etc.) y, por turnos, los párvulos deberán ubicarse junto a la imagen de su preferencia. Una vez que todos han indicado qué prefieren, identifican la situación o elemento que reúne más preferencias y fundamentan sus respuestas.

4. Elaboran un "Diario de preferencias e ideas". Para esto, cada uno usa una croquera o cuaderno, que personalizan utilizando los materiales de su preferencia. En ella, dibujan o escriben libremente sobre lo que les gusta. El adulto puede guiar el trabajo, sugiriendo una temática a trabajar en cada oportunidad. Por ejemplo, animales, comidas, juegos, colores, música, expresiones artísticas, actividades familiares, deportes, etc.

## NT 2

1. Participan de "Mi semana especial". Para ello, cada párvulo tendrá una semana donde podrá compartir con sus pares sus gustos y preferencias. Por ejemplo:
  - > El primer día se presentan, utilizando material de apoyo elaborado previamente con su familia. Consideran preguntas como: ¿Cuándo nació? ¿Quién forma parte de su familia? ¿Qué es lo que más le gusta de su familia? ¿Qué es lo que más le gusta hacer?
  - > El segundo día presenta su juego preferido, explicando las razones de su preferencia e invitando a sus pares a realizarlo.
  - > El tercer día, presenta su música preferida, explicando por qué le gusta e invitando al grupo a bailar con ella.
  - > El cuarto día, en el CRA, el párvulo comenta o representa cuál es su cuento preferido, fundamentando su respuesta. Luego, el adulto lee, narra, dramatiza o utiliza títeres para relatar el cuento elegido. Si es posible, el cuento puede ser preparado y presentado por la familia.
  - > El último día presentan su comida preferida. Si es posible, preparan y comparten una preparación sencilla.



A través de la semana, el adulto apoya la experiencia planteando preguntas como: ¿Quién más comparte esa preferencia? ¿Cómo te sientes al compartir con los demás?, entre otras.

2. En conjunto, elaboran un CD o lista de reproducción con su música preferida. Para esto, realizan una votación acerca de cuáles son las canciones que les gusta escuchar, fundamentando sus respuestas. El adulto crea el CD o la lista y, en conjunto, eligen momentos de la jornada en que les gustaría reproducir esa música; por ejemplo, hora de patio, colación, etc. Es importante mediar para que la música seleccionada tenga contenido apropiado para niños.



3. Participan de la actividad "¿Dónde me gustaría ir?". De manera individual, dibujan un lugar de la comunidad que le gustaría conocer. Luego, realizan una exposición con sus trabajos, comunicando y fundamentando sus preferencias. En conjunto, identifican las semejanzas y diferencias en sus elecciones y, si es posible, evalúan la factibilidad de llevar a cabo una visita a alguno de los sitios seleccionados.



4. En grupos pequeños, participan del juego "Si yo fuera...". Sentados en círculo, completan la frase de acuerdo con sus propias ideas. Por ejemplo, "Si yo fuera un color, sería...", "Si yo fuera un animal, sería...", "Si yo fuera un medio de transporte, sería...", "Si yo fuera una fruta, sería...", entre otras. De manera voluntaria, fundamentan sus respuestas.

**RECUERDE...****OPORTUNIDADES PARA OPINAR**

Cada párvulo es un ser único, con características, necesidades, intereses y fortalezas que se deben conocer, respetar y considerar en toda situación de aprendizaje. Por esto, es fundamental crear oportunidades auténticas de manera permanente, para que los párvulos puedan expresar sus ideas, opiniones y preferencias.

**CALIDAD DE LAS INTERACCIONES**

Uno de los factores más influyentes sobre la calidad de los procesos educativos en primera infancia, es la calidad de las interacciones que se producen en el aula<sup>12</sup>. Es fundamental que el equipo educativo promueva el diálogo con los niños, estableciendo un ambiente de confianza, caracterizado por la escucha atenta y la retroalimentación constante. Para esto, es necesario ofrecer espacios de diálogo, entre niños y niñas, y entre ellos y los adultos, planteando preguntas abiertas, guiando debates y validando el intercambio respetuoso de ideas, pensamientos y opiniones.

---

<sup>12</sup> OECD (2018). *Engaging Young Children: Lessons from Research about Quality in Early Childhood Education and Care, Starting Strong*. Paris: OECD Publishing.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

**Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Propone actividades o acciones para realizar juegos o proyectos, de acuerdo con sus intereses.
- > Señala (indica o nombra) los recursos que va a necesitar para realizar un juego o proyecto de su interés.
- > Define los pasos que deberá seguir para llevar a cabo un juego o proyecto de su interés.

**NT 2**

- > Ejecuta los pasos definidos al realizar un juego o proyecto de su interés.
- > Explica el proceso realizado en un juego o proyecto de su interés, identificando determinadas acciones que dificultaron su realización.
- > Explica por qué determinados pasos o acciones realizadas favorecieron o no su juego o proyecto.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En conjunto, planifican una “Feria de juegos”. Comentan o representan cuáles son los juegos que más disfrutaron y dan ideas sobre las actividades y juegos que podrían realizar. Organizan la feria y participan libremente en los juegos que sean de su preferencia.



2. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para participar del juego “Somos constructores”. Cada grupo elige un conjunto de materiales para enfrentar el desafío de construir una casa. Cuentan con variados materiales, como: Cajas de cartón de diferentes tamaños, pegamentos, cilindros de cartón largos y cortos, palos de helado y de maqueta, tapas de bebida, entre otros. Una vez que eligen los materiales a utilizar, por turnos proponen la forma en que usarán cada recurso. El adulto promueve la participación de todos los párvulos y plantea preguntas como: ¿De qué manera usarán este material? ¿Qué pasos seguirán para construir la casa?, etc. Una vez que han construido la casa, realizan una exposición y comentan la forma en que se organizaron para lograrlo. Además, establecen comparaciones entre todas las casas, comentando los diferentes usos que dieron a cada material.



3. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para preparar una presentación sobre un tema de interés común (por ejemplo, relacionado con la unidad o proyecto que se esté trabajando). En conjunto, definen los materiales que necesitarán para su presentación y se organizan para conseguirlos. Realizan sus trabajos y los presentan ante los otros grupos. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿De qué manera se organizaron para trabajar? ¿Qué recursos eligieron?, ¿cómo los consiguieron?, etc.



4. De manera individual, eligen a su personaje de cuento favorito. Si es necesario, exploran los textos de la biblioteca de aula o CRA. Observan los materiales disponibles y seleccionan aquellos que quieren utilizar. Luego, definen los pasos que seguirán para elaborar sus máscaras y los registran en un listado por medio de dibujos. El adulto apoya escribiendo algunas palabras clave, si es necesario. Confeccionan sus máscaras y realizan un desfile para mostrar sus trabajos a sus compañeros. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué pasos siguieron para elaborar sus máscaras? ¿Cómo organizaron su trabajo?, etc.

## NT 2

1. De manera semanal, completan una ficha para registrar los rincones en los que trabajarán. Completan la información por medio de dibujos, palabras o signos. De manera periódica, revisan sus fichas para verificar si han cumplido con lo planificado.



2. Se organizan en medios grupos, ubicándose en distintos sectores para trabajar. De manera individual, crean un proyecto para hacer una representación (dibujo, maqueta, modelado u otro) de su escuela o establecimiento educativo. En conjunto, recorren el espacio y observan las características del establecimiento, apreciando sus detalles y estructura. Luego, crean un listado con los materiales que usarán y los pasos que seguirán para elaborar sus trabajos, registrando la información por medio de dibujos o palabras, con apoyo de un adulto, si es necesario. Realizan sus trabajos, siguiendo los pasos planificados. Al finalizar, los exponen y comentan las características del establecimiento que han representado. El adulto apoya por medio de preguntas como: ¿Qué pasos siguieron para completar sus trabajos? ¿Para qué les sirvió planificar su trabajo?, etc. Luego, revisan sus registros y verifican si cumplieron o no con los pasos anticipados.



3. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para participar del juego "Resolviendo desafíos". Escuchan atentamente el desafío propuesto y anticipan la forma en que lo enfrentarán. Luego de un minuto, se inicia el juego y enfrentan desafíos, como: Trasladar una pelota de pimpón equilibrándola sobre una hoja de diario (sin tocarla); trasladar una caja de cartón mediana, usando solo un dedo cada uno; soplar una pluma para llevarla de un extremo a otro, sin que caiga al suelo, etc. Lo importante es que resuelvan los desafíos con participación de todos los integrantes de cada grupo. Si tienen dificultades, pueden reiniciar el desafío buscando nuevas alternativas de organización. Al finalizar, reflexionan sobre preguntas como: ¿De qué manera se organizaron para resolver el desafío?, ¿qué dificultades enfrentaron?, ¿cómo las superaron?, ¿qué resultados alcanzaron?, etc.



4. Se organizan en grupos de seis integrantes, en algún sector del patio o la sala. Observan atentamente una construcción que ha elaborado el adulto a partir de bloques de diversas formas o elementos reciclados, y se ponen de acuerdo para replicarlo. Reflexionan acerca de los materiales que necesitan, los pasos que deben seguir y las estrategias que usarán para elaborar una construcción similar a la observada. Comienzan el trabajo y responden preguntas como: ¿Qué materiales necesitan para copiar esta construcción?, ¿cómo los van a poner para que quede igual?, ¿qué cosas podrían cambiar?, etc. Al finalizar, exponen sus trabajos junto al modelo, y verifican las semejanzas y diferencias que existen entre ellas. Comentan o representan los pasos que siguieron para lograrlo, indicando las dificultades que tuvieron y la forma en que las superaron.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 7**

**Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica o nombra) el rol que asume dentro de su familia (hijo/a, hermano/a, nieto/a, entre otros) y de su comunidad (vecino/a, amigo/a, estudiante, entre otros) en situaciones cotidianas.
- > Describe algunas de sus cualidades personales en situaciones cotidianas.

**NT 2**

- > Describe las características y cualidades de personas significativas, de su familia y comunidad, mencionando aquellas con las que se identifica<sup>13</sup>.
- > Explica por qué algunas de sus características físicas y cualidades personales le agradan, reconociendo que estas lo hacen un ser único.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Observan videos que hablan de la historia familiar; por ejemplo "El árbol familiar", de la serie Wikití del CNTV. Luego, reflexionan en torno a preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es tu familia? ¿Qué es lo que más te gusta de tu familia? Luego, conversan con sus familias acerca de su propia historia y elaboran una presentación para compartir con sus compañeros, señalando el rol que cada uno tiene en ella (hijo/hermano/nieto, etc.).



2. En el patio, reconocen sus cualidades personales, participando del juego "Vengan todos los que...". El adulto dice esta frase en voz alta, completándola con características positivas de los párvulos. Por ejemplo: "Vengan todos los que son cariñosos/ alegres/creativos/generosos, etc.". Una vez que todos han llegado al otro lado del patio, se organizan en medios grupos y forman círculos para comentar las características que cada uno tiene. El adulto puede mediar, planteando preguntas como: ¿Qué significa ser generoso? ¿Por qué crees que tú eres creativo?, entre otras.



3. En parejas, participan del juego "Así soy yo". De manera individual, usan los recursos de expresión plástica que prefieren para hacer un dibujo de sí mismos. Luego, representan (escriben, pegan recortes, marcan, etc.) en sus dibujos algunas de sus características que más les gustan y lo comparten con su pareja, quien debe descubrir cuáles son los atributos que quiso destacar su

<sup>13</sup> Para orientaciones respecto de la identidad de género, se sugiere revisar los documentos oficiales de ministerios nacionales, como Ministerio de Educación y Ministerio de la Mujer y la Equidad de Género.



compañero. Intercambian roles y continúan el juego. Finalmente, comentan sus respuestas y descubren las semejanzas y diferencias que existen entre sus preferencias, en un marco de respeto y aceptación.

4. Participan del juego "Palabras bonitas". Para esto, cada uno dibuja un corazón grande y lo pega en su espalda. Bailan libremente al ritmo de música y cada vez que esta se detiene, buscan a un compañero y le dicen "Lo que más me gusta de ti es...", completando la frase con alguna característica positiva. Luego, firman o hacen un pequeño dibujo en el corazón de su compañero. Al finalizar el juego, reflexionan a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se sintieron en este juego?, ¿qué característica les gustó más?, ¿qué característica te sorprendió?, etc.

## NT 2

1. Participan del juego "Te presento a... porque nos parecemos en...". Eligen a una persona significativa de su familia (padre, madre, hermanos, abuelos, tíos u otro), escogen diversos lenguajes y materiales para representarla; por ejemplo, dibujo, pintura, modelado, etc. Luego, en grupos pequeños, exponen sus trabajos, completando la frase, por ejemplo: "Te presento a mi abuela, ella es cariñosa y le gusta cocinar. Nos parecemos mucho porque las dos somos buenas cocineras", "Te presento a mi hermana, ella es muy divertida y en lo que más nos parecemos es que a las dos nos gusta jugar fútbol".
2. Organizados en grupos pequeños, y sentados en círculo, participan del juego "Yo soy". Se observan en un espejo y describen o señalan sus características personales, comentando aquellos atributos que los hacen diferentes físicamente. Luego, describen o representan sus cualidades personales a partir de preguntas como: ¿Qué características no se ven a simple vista? Si es necesario, el adulto puede modelar la forma de describirse; por ejemplo, soy cariñosa, alegre, juguetona, etc. También, puede apoyar la reflexión por medio de preguntas como: ¿Cuáles de esas características son las que más me gustan de mí?, ¿y la que menos me gusta?, ¿por qué?



3. Participan del juego "De mis antepasados yo traigo...". Sentados en círculo, conversan a partir de preguntas como: ¿A quién creo que me parezco físicamente?, ¿quién tenía los ojos, la nariz, el pelo como los míos? ¿Cómo es mi carácter?, ¿a quién de mi familia me parezco en eso? ¿Algunos de mis antepasados eran buenos como yo para bailar/jugar a la pelota/cantar/etc.? ¿Qué es lo que más me gusta de parecerme a...? Luego, elaboran una tarjeta dibujándose y pegando algunas de estas preguntas para comentar con sus familias.



4. Participan del juego "A mí me gusta... porque...". En parejas, comentan o señalan una cualidad de sí mismos que les agrada. Luego, dibujan a su compañero, representando la cualidad mencionada. Exponen sus trabajos en medios grupos, explicando lo realizado y la forma en que representaron la cualidad de su compañero. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué cualidades tienes? ¿Qué parte de tu cuerpo es la que más te gusta? ¿Qué es lo que más te gusta de ser hombre/mujer?, ¿por qué?, entre otras.

¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?**OA 8**

Comunicar sus características identitarias, fortalezas, habilidades y desafíos personales.

¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

- > Señala (identifica o nombra) sus gustos y preferencias.
- > Describe los logros que ha alcanzado en situaciones cotidianas y juegos.
- > Describe algunas habilidades que le son más difíciles de realizar o que no le agradan.

**NT 2**

- > Se plantea nuevos desafíos en función de sus logros y necesidades.
- > Explica la relación entre sus habilidades y los logros alcanzados.

¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?**NT 2**

1. Participan en una de las siguientes áreas de trabajo, eligiendo la que más le guste. Por ejemplo:
  - > **Área de deportes:** Juegan a encestar una pelota de básquetbol o meter goles en un arco de fútbol.
  - > **Área de cocina:** Juegan a ser cocineros, preparando cocadas, ensaladas o brochetas de fruta.
  - > **Área de construcción:** Juegan con materiales de construcción como legos, cubos multiencaje, bloques, cajas de diferentes tamaños, entre otros.

Una vez que todos han visitado las estaciones, eligen cuál les interesa más y participan de ella. El adulto puede mediar explicando lo que se hará en cada estación, comentando las reglas de cada una y mostrando los materiales que podrán encontrar en ellas. Al finalizar, comentan lo realizado, reflexionando a partir de preguntas como: ¿Qué estación elegiste?, ¿qué fue lo que más te gustó de esa estación?, ¿qué fue lo más fácil?, ¿y lo más difícil?, entre otras.

2. Comentan, dramatizan o representan algunos de sus logros. Para esto, observan una fotografía de un bebé y responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo eran ustedes cuando nacieron?, ¿qué historias les han contado sus familiares?, ¿qué cosas podían hacer?, ¿qué cosas no podían hacer solos?, ¿qué cosas han aprendido a hacer sin ayuda?, ¿cómo lo han logrado? Luego, cada uno expresa sus logros más importantes a través de diferentes materiales, y los exponen en un panel bajo la consigna "Mi mayor triunfo".



3. Participan del juego "Mi talento". Para esto, observan algunos videos de niños que presentan diversos talentos, como bailar, cantar, practicar un deporte, pintar, crear esculturas, contar chistes, entre otras. Comentan las imágenes y mencionan o representan cuáles son sus talentos. Posteriormente, invitan a las familias, si es posible, a preparar una muestra de talentos para presentarse frente a sus compañeros, simulando un programa de televisión.
4. Escuchan el cuento "Las jirafas no pueden bailar", de Giles Andreae y Guy Parker-Rees, u otro que aborde una temática similar, y comentan su contenido a partir de preguntas como: ¿Qué le costaba hacer a la jirafa?, ¿por qué?, ¿de qué manera lo solucionó? Posteriormente, describen aquellos desafíos o situaciones que les resultan más complejos o que nos les agradan, indicando qué hacen para superar sus dificultades.

## NT 2



1. En parejas, sentados frente a frente, utilizan la estrategia "Pienso y comparto" para responder la siguiente pregunta: ¿Cuál ha sido mi mayor logro en el jardín/escuela? Comparten sus respuestas, consideran aquellos avances que ellos consideren importantes; por ejemplo, ponerse delantal sin ayuda, escuchar en silencio a los demás, respetar los turnos para hablar, escribir su nombre, entre otros. Luego, continúan la conversación a partir de la siguiente frase: "Ahora que ya aprendí, ¿cuál será mi próximo desafío?". En medios grupos, comparten sus respuestas, comentando libremente sus logros y desafíos. Finalmente, dibujan o escriben lo que quieren lograr en el año, y ubican sus trabajos en un panel de la sala para recordarlo y evaluarlo en otra oportunidad.
2. En grupos pequeños, participan del juego "El bazar mágico". Se tienden en el suelo con los ojos cerrados y piensan en algo que les resulte difícil, o que no han podido lograr. Por ejemplo, andar en bicicleta, saltar la cuerda, atar los cordones de sus zapatos, entre otras. Luego, realizan un juego de imaginación donde cada uno visitará un bazar para "comprar" lo que más quiere lograr, además de descubrir la solución para superar sus desafíos.
3. Reciben la visita de diferentes personas de la comunidad que presentan algún talento; por ejemplo, pintor, músico, bailarín, deportista. Luego, realizan preguntas acerca de cómo han logrado desarrollar las habilidades que le han permitido realizar sus trabajos. Finalmente, hacen una puesta en común, estableciendo una relación entre sus habilidades y los logros que han alcanzado. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Cuál es mi mayor habilidad?, ¿qué me ha permitido lograr?, etc.
4. Explican la relación entre una habilidad y los logros alcanzados; por ejemplo, a partir de un cuento como "Sofía, la vaca que amaba la música", de Geoffroy de Pennart. Luego de escuchar el cuento, responden preguntas como: ¿Qué habilidad tenía Sofía? ¿Qué hizo para ganar el concurso en el que quería participar? ¿Qué habría pasado si ella no hubiese sido perseverante?, entre otras.

**RECUERDE QUE...****PROMOVER VARIADAS FORMAS DE EXPRESIÓN**

A través de los diferentes momentos de la jornada, los adultos deben promover variados estilos y oportunidades de expresión, considerando instancias para que los párvulos manifiesten sus fortalezas de manera individual y grupal. Es importante considerar la diversidad de personalidades y estilos de aprendizaje presentes en cada curso, adecuando las instancias de trabajo a los requerimientos y características de todos los niños. Por ejemplo, preguntar de manera individual a quienes no suelen responder en voz alta, acompañar a quienes se sienten incómodos al hablar frente a otros, ofrecer otras formas de respuesta, etc.

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 9

Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Realiza prácticas de higiene, alimentación y vestuario, ante la sugerencia del adulto en situaciones cotidianas y juegos.
- > Describe acciones relacionadas con la higiene, alimentación y el vestuario en situaciones cotidianas y juegos.

### NT 2

- > Explica la relación entre las prácticas de higiene, alimentación, vestuario y su bienestar personal.
- > Realiza prácticas de higiene, alimentación y vestuario, por iniciativa propia, de manera autónoma.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Participan del juego “Quiero dientes sanos”. Para ello, responden preguntas como: ¿Qué alimentos pueden producir caries? ¿Qué acciones pueden hacer que los dientes no estén sanos? ¿Cómo podemos tener nuestros dientes saludables? Luego, en el patio, algunos párvulos representarán a los dientes sanos, otros a los alimentos que perjudican la dentadura (dulces, bebidas, mamaderas, etc.), y otros serán los distintos objetos, personas o acciones que cuidan la dentadura (cepillo dental, pasta de dientes, dentista, entre otros). Los dientes corren por el patio sin ser alcanzados por los que perjudican la dentadura. Al ser atrapados, quedarán estáticos hasta que los rescaten los cepillos, pasta o dentistas. Al finalizar la experiencia, acudirán al baño y practicarán el correcto cepillado de dientes.
2. Sentados en un círculo, observan la imagen de una persona con la nariz muy sucia. Comentan o representan lo que ven y responden preguntas como: ¿Qué problema tiene este niño? ¿Por qué es importante limpiarse la nariz?, ¿qué pasaría si no lo hacemos? ¿Para qué nos sirve tener la nariz limpia? ¿Qué debemos hacer para limpiarnos la nariz correctamente? Luego, practican algunos ejercicios para practicar soplar por la nariz. Por ejemplo, colocan una mota de algodón o una pelota pequeña de papel sobre su mano, se cubren una fosa nasal y por la otra soplan la bolita tratando de que esta caiga de la mano. Finalmente, practican limpiarse la nariz, recordando la importancia de desechar los pañuelos y lavar sus manos después de hacerlo.



3. En grupos pequeños, nombran o señalan diversas acciones relacionadas con la higiene. Responden preguntas como: ¿Qué cuidados deben tener cuando van al baño? ¿Por qué es importante lavarse las manos después de ir al baño?, ¿en qué otro momento es importante lavarse las manos?, ¿cómo se debe hacer? Luego, practican el lavado de manos, describiendo cada uno de los pasos. Finalmente, elaboran afiches que muestren la importancia del lavado de manos para la salud, y los pegan en distintos lugares del establecimiento.



4. En grupos pequeños, participan del juego “Cuando el día está... me visto así”. Para esto, observan el contenido de dos canastos: El primero de ellos contiene tarjetas con imágenes que muestran diferentes estados del tiempo atmosférico, horas del día, entre otros; el segundo, contiene vestuario y accesorios, tales como chaquetas, paraguas, gorro, polera, pijama, anteojos de sol, entre otros. Por turnos, toman una tarjeta al azar y se visten usando las prendas y accesorios que correspondan a la información de la tarjeta. Sus compañeros juegan a adivinar por qué se vistió así. Finalmente, se realiza una puesta en común, comentando lo importante que es adecuar la vestimenta según las características atmosféricas.

## NT 2



1. En medios grupos, en la biblioteca o CRA, escuchan cuentos relacionados con el cuidado del cuerpo; por ejemplo, “Tino el cochino”, de David Roberts. Al finalizar, responden preguntas, tales como: ¿Qué costumbres tenía Tino?, ¿por qué le decían que era cochino?, ¿cómo creen que eso podría afectar su salud?, ¿por qué? ¿Por qué Tino no debería comerse los mocos?, ¿qué otras cosas no deberían comerse? Luego, se reúnen en pequeños grupos o parejas para representar un consejo para Tino por medio de diversas técnicas plásticas.



2. Observan imágenes de diferentes frutas o verduras, comentando o representando la importancia que estas tienen para su bienestar. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Cuáles de estas frutas y verduras conocen?, ¿cómo nos ayudan a estar sanos?, ¿qué funciones creen que cumplen en nuestro organismo?, ¿cuáles de estas les gusta más?, ¿cuál les cuesta comer?, etc. Luego, cada uno elige una fruta o verdura que le cueste comer, que no le guste de aspecto, o que no ha probado antes. Junto a sus familias, investigan acerca de la fruta o verdura elegida, averiguando el aporte que esta realiza a su bienestar y de qué manera se puede comer (cruda, cocida, salteada, etc.). Finalmente, en grupos pequeños explican la relación de este alimento a su bienestar.

3. Participan del juego “Verdadero o falso”. Para ello, se sientan en círculo, escuchando las diferentes frases que dirá el adulto. Por ejemplo: “Antes de dormir me debo lavar los dientes”, “Si he transpirado mucho, no me tengo que bañar”, “A la hora de almuerzo no debo comer ensaladas”, entre otras. Cada vez que escuchan una frase, juegan a levantar su mano, mostrando el pulgar para arriba, si creen que la frase es verdadera, y mostrando el pulgar hacia abajo, cuando creen que es falsa, fundamentando sus respuestas.



4. En medios grupos, crean un cuento acerca de la importancia de los hábitos higiénicos, alimentación saludable o vestimenta adecuada. Luego, dramatizan el cuento para presentarlo frente al otro grupo.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 10**

**Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportan a su logro y definiendo nuevas metas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe las acciones que le ayudaron a lograr sus objetivos en un juego o situación cotidiana.
- > Explica cómo superó las dificultades que enfrentó para alcanzar sus objetivos en sus juegos o situaciones cotidianas.

**NT 2**

- > Explica por qué algunas de las acciones realizadas le permitieron alcanzar los desafíos propuestos y por qué otras no.
- > Define nuevas metas a partir de los desafíos alcanzados en sus juegos o situaciones cotidianas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En familia, preparan un pictograma que muestra uno de los logros que ha tenido el niño o niña en el último año (vestirse solo, andar en bicicleta, hacer la cama, pronunciar alguna palabra correctamente, entre otros). Luego, en grupos pequeños, presentan su trabajo describiendo el logro representado y las acciones que tuvieron que realizar para alcanzarlo. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Por qué elegiste ese logro?, ¿cómo pudiste alcanzarlo?, ¿en qué momentos tuviste que pedir ayuda?, ¿qué fue lo más difícil?, ¿cómo lo resolviste?, entre otras.
2. Al cierre de cada experiencia, realizan una autoevaluación oral, reflexionando a partir de preguntas como: ¿Qué hicimos?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué dificultades experimentamos?, ¿cómo pudimos superarlas?, ¿qué aprendimos al realizar esta experiencia?, entre otras.
3. Al término de cada semana, registran el aprendizaje que han adquirido en los últimos días y que más les ha gustado. Para esto, usan dibujos, símbolos o palabras sencillas. En grupos, comparten sus trabajos y describen las acciones que tuvieron que realizar para aprender, indicando qué aspectos o desafíos les resultaron más simples y difíciles de alcanzar. Comentan cómo lograron superar las dificultades, reflexionando sobre la ayuda que recibieron y sobre sus fortalezas personales.
4. Al finalizar un tema, proyecto o unidad, se organizan en grupos para realizar una exposición sobre lo aprendido. Usan diferentes técnicas de representación, tales como maquetas, dibujos, pinturas, dramatización, esculturas,

organizadores gráficos, entre otros, e invitan a diferentes miembros de la comunidad para compartir sus aprendizajes, ya sea al interior como al exterior del establecimiento. Narran lo que han aprendido, describiendo cómo lo hicieron y cómo superaron algunas de las dificultades que tuvieron que enfrentar.

## NT 2

1. Al enfrentar cada unidad, tema o proyecto de aprendizaje, completan el cuadro **SQA** (sé, quiero saber y aprendí). Para esto, al iniciar el proceso de aprendizaje, comentan lo que saben sobre el tema, unidad o proyecto de trabajo, dibujando sus respuestas en la columna del cuadro identificada con la letra "S" (lo que sé). Luego, plantean lo que quieren saber, bajo la columna "Q" (lo que quiero saber). Reflexionan acerca de las semejanzas y diferencias entre sus respuestas, valorando la diversidad de intereses presentes en el aula, además de anticipar algunas estrategias e ideas para alcanzar los aprendizajes que se han planteado como desafíos. Guardan sus cuadros y, al finalizar el tema, unidad o proyecto, revisan la información registrada y completan la última columna, "A" (lo que aprendí), dibujando los aprendizajes que han obtenido. Usan este recurso para reflexionar sobre los logros alcanzados, comentando también, los nuevos desafíos que se quieren proponer.
2. Al término de una experiencia de aprendizaje, elaboran un mapa conceptual acerca de lo aprendido. Luego, comparten en parejas las acciones que les permitieron superar los desafíos, indicando qué partes del proceso de aprendizaje les resultaron más simples y complejas.
3. Al término de una unidad o tema, realizan una autoevaluación acerca de los objetivos propuestos. Por ejemplo: Conozco palabras nuevas, cuento hasta 10, respeto la opinión de los demás, respeto turnos, entre otros. Para completar la autoevaluación, dibujan o escriben lo que han logrado y, luego, se plantean un desafío sobre aquello que más les costó o aquello que les gustaría mejorar en la próxima unidad.
4. A partir de la evaluación que realizan acerca de un tema, unidad o proyecto, eligen en conjunto un nuevo tema o una forma de trabajo diferente, planteando nuevos desafíos a partir de sus logros previos.
5. Registran, a través de dibujos, símbolos o palabras, lo que han aprendido durante un período de tiempo prolongado. Por ejemplo, al finalizar el semestre, al término del año, al completar una unidad o proyecto, etc. Para esto, el adulto puede mediar sugiriendo que revisen sus textos escolares, exploren sus cuadernos o archivadores de trabajo, aprecien fotografías o ejemplos de las exposiciones de trabajos que han efectuado, entre otros. luego, plantean cuáles serán sus próximos desafíos. Comparten sus autoevaluaciones con sus familias, comentando de qué manera el grupo familiar puede participar y apoyar el logro de nuevos aprendizajes.





**RECUERDE...****EXPECTATIVAS DE APRENDIZAJE Y AUTOEVALUACIÓN**

A lo largo del año, es importante ofrecer múltiples oportunidades para que los párvulos identifiquen sus conocimientos previos, anticipen lo que les gustaría aprender y, posteriormente, analicen los avances adquiridos. Para esto, se sugiere implementar el cuadro SQA cada vez que se enfrente a una unidad, tema o proyecto nuevo. Además, se sugiere considerar estrategias de autoevaluación sistemáticas, incentivando a los niños a tomar conciencia de los logros adquiridos, las dificultades enfrentadas y los obstáculos que han superado a lo largo de las diferentes instancias de aprendizaje.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 11**

**Distinguir parámetros establecidos para la regulación de alimentos, tales como: etiquetado de sellos, fechas de vencimiento, entre otros.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Nombra las condiciones que deben tener los alimentos para ser consumidos (frescura, limpieza, etc.) en situaciones cotidianas y juegos.
- > Relaciona parámetros como el etiquetado de sellos con la proporción en que pueden ser consumidos algunos alimentos.

**NT 2**

- > Explica por qué algunos alimentos se deben comer en mayor o menor proporción.
- > Explica la función que cumplen algunos parámetros para la regulación de alimentos, tales como el etiquetado de sellos o las fechas de vencimiento, entre otros.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan del juego “¿Qué es?”. Escuchan a “El títere de las adivinanzas”, quien dirá diversos acertijos relacionados con alimentos. Por ejemplo, “Oro no es, plata no es, el que no adivina distraído es”; “Blanca por dentro, verde por fuera, si lo quieres saber espera”; “Blanco es, la gallina lo pone, y con pan se come”. A medida que descubren las respuestas, por turnos nombran el alimento, y luego indican una forma en que se puede comer. Por ejemplo, hay que lavarlo muy bien, se puede pelar, hay que cocinarlo, se puede comer crudo, se debe cocer, etc. Al finalizar, reflexionan sobre las diferentes formas en que se pueden consumir los alimentos, identificando algunas características que son comunes; por ejemplo, relacionadas con la higiene.
2. Durante los períodos de alimentación (desayuno, colación o almuerzo, cuando corresponda), conversar sobre los alimentos que están consumiendo. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué características tienen estos alimentos?, ¿cuáles te gustan más?, ¿por qué?, ¿de qué forma se puede consumir este alimento (crudo, cocido, pelado, etc.)?, ¿cómo podemos saber si están frescos?, ¿qué beneficios te trae el consumirlos?, entre otras.
3. Se organizan en medios grupos para participar del juego “Comprando alimentos”. Intercambian ideas sobre el significado que tienen los etiquetados de sellos, las fechas de vencimiento y las porciones en que deben ser consumidos algunos alimentos. Luego, juegan a comprar alimentos que sirvan para realizar una comida saludable. Se disponen cajas vacías de alimentos con etiquetado de sellos y otros sin sellos, como si fuera un almacén. Cada



uno agrega a su bolsa los alimentos que desea comprar. Al terminar, exponen sus compras y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué alimentos elegiste?, ¿por qué los seleccionaste?, ¿en qué te fijaste para saber si son saludables?, etc.



4. Confeccionan “Mi receta viajera”. Para esto, cada familia envía una receta simple (por ejemplo, brochetas de fruta, cocadas de avena, batidos de fruta, entre otros), indicando: Las condiciones que debe tener cada alimento para su preparación (cocido, crudo, picado, frío, tibio, etc.); los pasos a seguir en la preparación, e imágenes y dibujos hechos por cada párvulo. Una vez reunidas las recetas, elaboran un cuaderno de recetas, que será enviado cada semana a una familia. Luego, envían imágenes o un relato del proceso de preparación, comentando qué les pareció la experiencia. Además, en conjunto con el adulto, evalúan la posibilidad de elaborar algunas preparaciones en el establecimiento.
5. Juegan a “Sin repetir”. Se sientan en círculo y el adulto menciona una condición en la que se consumen algunos alimentos; por ejemplo, “Alimentos cocidos”. Por turnos, nombran o señalan alimentos que se consuman de esa manera, concentrándose para no repetir las respuestas de sus compañeros. Luego, el adulto puede invitar a algunos voluntarios para que propongan otras condiciones para continuar el juego.

## NT 2

1. Participan del juego “El semáforo de la alimentación”. Observan y comentan la clasificación de los alimentos y las porciones que se recomienda consumir para mantener una alimentación saludable. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Por qué es necesario consumir agua todos los días? ¿Qué pasaría si en vez agua tomáramos solo bebidas? ¿Por qué es importante la leche? ¿Por qué no es recomendable comer dulces frecuentemente? Luego, en el patio observan un semáforo dibujado en el suelo, y anticipan cuál será el significado de cada color, si lo asocian a los alimentos. El adulto orienta el proceso para que consideren lo siguiente: El color verde simboliza los alimentos que se deben consumir a diario (leche, frutas, verduras, pan, cereales, agua); el amarillo, aquellos alimentos que deben ser consumidos varias veces a la semana (huevos, pescados, frutos secos, legumbres), y el color rojo, aquellos alimentos que deben ser consumidos de manera ocasional (dulces, bebidas, helados, pasteles). Por turnos, sacan al azar un alimento (tarjetas con imágenes, alimentos de juguete u otras representaciones), nombran lo que es y se ponen de pie en el color del semáforo que corresponde. Sus compañeros plantean si están de acuerdo o no con su apreciación, fundamentando sus respuestas. Al finalizar, realizan una puesta en común acerca de lo aprendido.



2. Se organizan en grupos para participar del juego “¿Cuánto podemos comer?”. Cada grupo cuenta con un tablero de avance que tiene diversos casilleros, y en cada uno aparece un alimento (manzana, pera, bebidas gaseosas, papas fritas, leche, entre otros). Por turnos, lanzan un dado y avanzan tantos casilleros como este indica. Observan el alimento que les ha tocado y comentan el aporte de ese alimento para la salud, además de indicar en qué propor-

ción y frecuencia se recomienda consumirlo. Por ejemplo, “El huevo tiene proteínas y nos ayuda a tener energía. Lo podemos comer varias veces a la semana”. Al finalizar el juego, comentan o señalan qué alimentos pueden consumir todos los días, algunas veces a la semana o solo ocasionalmente, fundamentando sus respuestas.



3. En grupos pequeños, juegan a “La ruleta alimenticia”. Por turnos, giran la ruleta y al detenerse, deben mencionar o señalar en qué proporción se debe consumir dicho alimento, explicando su respuesta.
4. Participan del juego “Arma tu cena”. Cada párvulo tiene un plato de cartón, dividido en tres espacios irregulares, y deberán rellenarlo con alimentos para completar una comida saludable, incorporando, proteínas, carbohidratos y vegetales, en las porciones que corresponda. Para esto, utilizan diversos elementos de expresión plástica, como plasticina, pintura, lápices, recortes de revistas, etc.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 12**

**Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TIC.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica y nombra) las acciones que podría realizar para alcanzar la meta de sus juegos o proyectos.
- > Explica por qué algunas de las acciones que anticipa son de utilidad para alcanzar la meta de sus juegos o proyectos.

**NT 2**

- > Anticipa las dificultades u obstáculos que se podrían presentar al participar en juegos, proyectos o desafíos.
- > Propone soluciones frente a dificultades u obstáculos que se podrían presentar al participar en juegos, proyectos o desafíos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan del juego "Avanzando con un aro". Se distribuyen en un espacio amplio y despejado de la sala o patio. Escuchan las instrucciones del juego y enfrentan el siguiente desafío: Se reúnen en grupos de tres y se ubican dentro de un aro de gimnasia; se organizan para avanzar desde el punto de inicio hasta una meta, demarcada en el suelo, sin que se les caiga el aro. Antes de iniciar el juego, cada equipo acuerda las acciones que podrían realizar para lograrlo (tomar el aro con ambas manos, dar los pasos al mismo tiempo, etc.). El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué acciones pueden realizar para superar este desafío? ¿Cómo avanzarán hacia la meta? ¿De qué manera afirmarán el aro? ¿Qué cuidados deberían tener?, ¿por qué?
2. Participan de la elaboración de un memorice; por ejemplo, de palabras que riman. Para ello, observan el material presentado y comentan: ¿Qué debemos hacer para construir el memorice? ¿Por qué es mejor que primero... y después...?, entre otras.
3. En el patio, deberán encontrar una cantidad determinada de objetos con una pista clave (elementos rojos, de madera, con forma cuadrada u otro). Antes de explorar el lugar, indican cuáles son las acciones que deberán realizar para cumplir su objetivo, explicando de qué forma esas acciones los pueden ayudar.

**NT 2**

1. En el patio, participan del juego “Tirar la cuerda”. Se organizan en círculo y atienden a las instrucciones del juego. Reflexionan en torno a preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo nos podríamos organizar para este juego? ¿Qué materiales necesitamos? ¿Qué podemos hacer para dividirnos en dos equipos? ¿Qué problemas podríamos tener con este juego?, ¿de qué manera podríamos evitar ese conflicto?, etc. Luego, implementan los planes que han organizado y realizan el juego. Al finalizar, comentan o representan de qué manera funcionaron sus ideas y anticipaciones.
2. Elaboran un plegado simple, eligiendo el material y el diseño que quiere realizar (perro, gato, flor, barco, entre otros). Observan atentamente las instrucciones e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Cuáles son los pasos que debemos seguir para lograr nuestro objetivo? ¿Qué problemas podríamos tener?, ¿de qué manera podríamos evitar ese conflicto? ¿Cómo podremos lograr lo que queremos hacer?
3. Participan del juego “El tesoro de las hadas”. Buscan las varitas mágicas que las hadas han perdido, a través de pistas y pruebas que podrán superar. Antes de iniciar la búsqueda, comentan a partir de preguntas como: ¿Cuál es el tesoro que las hadas han perdido?, ¿qué dificultades podríamos tener para encontrarlo?, ¿qué podríamos hacer para evitar ese problema?, entre otras. Participan del juego y, al finalizar, comentan cómo se sintieron al resolver el problema.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 13**

**Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Interpreta diversos personajes (personas, animales, seres fantásticos u otros) en situaciones cotidianas y juegos.
- > Interpreta junto a otros diversos roles, recreando situaciones de la vida en comunidad (familia, hospital, escuela, etc.).


**NT 2**


- > Dramatiza situaciones, asumiendo una personificación o creando diálogos en situaciones cotidianas y juegos.
- > Explica por qué representó de una determinada manera los objetos, personas o situaciones.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En un espacio amplio y despejado (por ejemplo, patio o gimnasio) participan del juego "Yo soy un gato". Responden preguntas como: ¿Quiénes tienen o han tenido un gato como mascota? ¿Cómo son los gatos?, ¿qué cosas hacen?, ¿cómo se mueven? A continuación, escuchan u observan el video de la canción "El señor don gato", y juegan a interpretar los personajes que se mencionan en ella. Luego, intercambian ideas sobre los movimientos que hicieron para interpretar a los personajes de la canción, identificando cuales fueron más fáciles o difíciles de imitar. Se sugiere realizar este juego con distintos animales y canciones, como por ejemplo, "La vaca estudiosa", "Manuelita la tortuga", "El twist del mono liso", de María Elena Walsh; "Una cuncuna amarilla", de Mazapán; "La rana Rosita", de Canticuénticos; "Caracolito"; "La polilla Palomilla", de Grupo Zapallo, entre otros.
2. En el patio, representan diversos personajes a partir del gesto y el movimiento, participando del juego "Soy un mimo". Al azar, toman una tarjeta con la imagen de un animal o un ser fantástico y juegan a representar cómo lo imaginan, usando solo gestos, posturas y movimientos.
3. En grupos pequeños, juegan al "Rincón de...". Eligen rincones que representan espacios de la comunidad por ejemplo, consultorio, escuela, universidad, supermercado, almacén, etc. En cada rincón, se organizan para representar los diferentes roles que corresponden, recreando situaciones de la vida cotidiana.





- 


4. Participan del juego “El consultorio de juguetes”. Intercambian ideas sobre lo que se hace en el consultorio y las diversas profesiones y oficios que hay en él (auxiliares de aseo, enfermeros, personal médico, dentistas, recepcionistas, guardias, etc.). Eligen el rol que quieren cumplir en el juego y utilizan como pacientes peluches, muñecos y otros recursos.
- 


5. En grupos pequeños, participan del juego “Construyendo puentes”. Intercambian ideas sobre las diferentes personas que participan en la construcción de caminos y puentes, mencionando las diferentes labores que cumplen (choferes de camiones y grúas, obreros, director de la obra, etc.). Eligen el rol que quiere cumplir y juegan a construir puentes utilizando diferentes cubos, bloques, cajas y otros recursos.

## NT 2

- 

1. En medios grupos, participan del juego “Somos actores”. Intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué hacen los actores?, ¿dónde han visto actores?, ¿en qué lugares trabajan? En conjunto, crean una historia para dramatizar, jugando a ser actores. Escuchan una historia que inicia el adulto, y se organizan en turnos para agregar una parte, hasta completar la historia. Para mediar, el adulto puede ir incorporando frases que ayuden a conectar la historia. Por ejemplo, “Había una vez un...”, “que quería ir a...”, “cuando llegó a ese lugar...”, etc. Establecen acuerdos para dramatizar la historia y, al finalizar la preparación, actúan frente a sus compañeros. Luego, realizan una puesta en común, reflexionando a partir de preguntas como: ¿Por qué eligieron ese lugar para su historia? ¿Por qué representaste ese personaje de esta manera?, ¿qué gestos usaste para representarlo?, entre otras.
- 

2. En parejas, participan del juego “Nuestro cuento”. Cada una busca elementos en un baúl y los usan para personificar a dos personajes de un cuento. Eligen un diálogo de la historia y la presentan al grupo. Al finalizar, explican por qué cada uno representó de esa manera a su personaje.
- 

3. En parejas, participan del juego “¿Qué le dijo?”. De manera individual, elaboran un títere (de dedo, varillas u otros) de algún animal de su preferencia. Luego, en conjunto crean un diálogo entre sus animales y lo presentan a sus compañeros. Al finalizar, explican por qué cada uno representó de esa manera a su personaje y comentan cómo se organizaron para trabajar en equipo.
- 

4. Participan del juego “Teatro de sombras”. Observan la presentación que hace el adulto detrás de un telón, adivinando el animal que representa. Luego, en parejas eligen un animal y, en conjunto, juegan a representarlo detrás del telón, usando la técnica del teatro de sombras. Sus compañeros adivinan de qué animal se trata, a partir de los movimientos y sonidos utilizados. Al finalizar, explican por qué cada uno representó a su personaje de esa manera.
- 5. En un espacio amplio y despejado del patio o gimnasio, juegan a representar corporalmente las actividades, juegos o desafíos que relata el adulto. Por ejemplo, “El flautista tocó una melodía y los ratones lo siguieron”; “Caminando por el bosque se encontraron con un mono, que les dijo que debían imitarlo para encontrar el camino...”; “El grupo de niños se bajó de la nave y flotaron por el espacio”, etc. Al finalizar, explican por qué cada uno representó de esa manera a su personaje.



## IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

### IDEAS FUERZA

### PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

**El desarrollo de la autonomía requiere de múltiples y permanentes oportunidades para que los niños actúen y tomen decisiones en su vida cotidiana.**

- > ¿Qué oportunidades ofrecemos en la jornada diaria (períodos constantes y variables) para que los niños tomen decisiones?
- > ¿En qué medida nuestra organización de los espacios y recursos educativos favorecen la autonomía?
- > ¿Cómo podemos motivar a las familias para que promuevan la autonomía de los niños en la vida cotidiana?

**El juego libre fomenta el desarrollo de la autonomía e identidad en los niños.**

- > ¿Cómo podemos garantizar espacios de juego libre en la jornada diaria?
- > ¿Qué materiales podemos ofrecer para promover el juego libre dentro y fuera de la sala?
- > ¿Qué espacios de la comunidad podemos utilizar para favorecer el juego libre de los niños y sus familias?

**Para favorecer la construcción de una identidad positiva, es importante ofrecer diversos desafíos que puedan ser superados en un ambiente de seguridad y confianza.**

- > ¿Qué estrategias podemos implementar para que los niños desarrollen una autoestima positiva?
- > ¿Cómo podemos diseñar y ofrecer desafíos diversos y pertinentes con las características de cada párvulo?
- > ¿Qué acciones podemos implementar para apoyar a las familias en el proceso de construcción de una identidad positiva?
- > ¿Cómo generamos espacios de confianza y seguridad para que los niños perciban el error como parte natural del proceso de aprendizaje?

**Reconocer y disfrutar de los avances y logros propios contribuye a la valoración positiva de sí mismos.**

- > ¿Qué oportunidades podemos ofrecer para que los niños aprecien sus logros y avances?
- > ¿De qué manera demostramos el valor que tienen los logros de los niños y adultos de nuestro entorno?
- > ¿Qué estrategias podemos implementar para que las familias reconozcan y valoren los esfuerzos y avances de los niños?

# Núcleo de Aprendizaje

## Convivencia y Ciudadanía

### Propósito General del Núcleo<sup>14</sup>

A través de la Convivencia y Ciudadanía se espera potenciar en los niños, habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan convivir en armonía, descubrir y ejercer progresivamente su ciudadanía, y generar identificación con una comunidad inclusiva, sobre la base de los derechos propios y los de los demás.

### Objetivos de Aprendizaje del Núcleo

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el tercer nivel (Transición) los niños serán capaces de<sup>15</sup>:

**OA 1**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OA 2**

Participar en actividades solidarias, que integran a las familias, la comunidad educativa y local.

**OA 3**

Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TIC, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

**OA 4**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OA 5**

Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.

<sup>14</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>15</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

**OA 6**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OA 7**

Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.

**OA 8**

Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.

**OA 9**

Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.

**OA 10**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OA 11**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño converse, intercambie materiales o pertenencias y colabore con otros al realizar actividades y juegos grupales, disfrutando de instancias de interacción social con diversas personas de la comunidad y participando en actividades, conmemoraciones o celebraciones culturales de su familia y comunidad; se inicie en la resolución pacífica de conflictos y manifieste disposición para practicar algunas normas básicas de convivencia en su grupo o curso; reconozca objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su seguridad y bienestar; señale acciones que pueden o no favorecer la convivencia armónica del grupo, en contextos cotidianos y de juego; indique algunos de sus derechos, tales como: ser escuchado, tener un nombre, jugar, entre otros; mencione las características y diversidad de sus pares y sus formas de vida (fisonomía, costumbres, lingüística, entre otros), reconociendo la identidad nacional y conociendo variadas expresiones culturales.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante la Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda participar en equipos de trabajo, cumpliendo con roles y tareas acordadas grupalmente, manifestando actitudes de respeto y solidaridad, e identificando y proponiendo soluciones pacíficas frente a conflictos; conocer, valorar y establecer comparaciones entre diversas costumbres, culturas y formas de vida de las personas.

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > ejercicio práctico de la ciudadanía a través de la colaboración, la solidaridad y la convivencia con otros, y
- > conductas de cuidado de sí mismo, de los otros y del medio ambiente, en un marco de respeto por la diversidad y la inclusión.

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer estrategias que favorezcan la participación, el diálogo y colaboración de los niños, ejerciendo un rol protagónico en las experiencias, actividades y juegos cotidianos, promoviendo el conocimiento y la apreciación de las diversas culturas presentes en el entorno.



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
ENSEÑANZA  
DE EDUCACIÓN  
PARVULARIA

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

**OA 1**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

**NT 1**

- > Se integra espontáneamente en juegos grupales.
- > Invita a otros a participar de sus juegos.
- > Respeta normas acordadas para la realización de actividades y juegos colaborativos.
- > Propone juegos o actividades para realizar con otros en forma espontánea.
- > Establece normas en consenso con otros para realizar actividades o juegos.

**NT 2**

- > Acepta propuestas de otros para lograr propósitos comunes en actividades o juegos colaborativos en los que participa.
- > Explica instrucciones para realizar diversas actividades o juegos colaborativos.
- > Propone estrategias para lograr el propósito definido para actividades o juegos colaborativos en los que participa.
- > Cumple los roles o tareas comprometidas en actividades o juegos colaborativos en los que participa.

### ¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?

**NT 1**



1. En el patio, juegan a “La mascota perdida”. Para ello, acuerdan normas, tales como: las mascotas pueden hablar con sus amos; solo deberán emitir el sonido correspondiente y representar al animal por medio de movimientos y posturas corporales; nadie puede salir del espacio delimitado; los “amos” son los únicos que pueden hablar. Luego de acordar las normas, cada uno saca una tarjeta para definir el rol que cumplirá en el juego, y el animal que deberá buscar o representar. Cuando se da la señal, los “amos” buscan a su “mascota perdida”, llamándola cariñosamente, por ejemplo: “¿Dónde estás lindo gatito?”, “Ven mi perrito, ¿dónde está mi perrito bonito?”. Al mismo tiempo, las mascotas responden al llamado de sus amos, imitando los mo-

vimientos y el sonido que emite el animal. Cuando todos han encontrado a sus “mascotas perdidas”, intercambian roles. Al finalizar el juego, intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué les pareció este juego?, ¿cómo se sintieron al participar?, ¿qué normas tuvieron que respetar?, ¿cómo se pusieron de acuerdo para jugar?, ¿qué fue lo más difícil del juego?, ¿cómo lo solucionaron?



2. En el patio, participan libremente de diversos juegos grupales, integrándose espontáneamente o invitando a sus pares, según sus intereses y utilizando los materiales dispuestos en el espacio. Por ejemplo, juegos de mesa como memorice, dominó, ludos; tableros en el piso, como luce u otro de avance. El adulto puede mediar a partir de preguntas como: ¿Qué juegos te gustaría realizar?, ¿con quién/quienes te gustaría jugar?, ¿qué necesitas para hacerlo?, entre otras.

3. Juegan a una variante de las sillas musicales. El objetivo es que todos se mantengan en el juego, aunque se quiten sillas. Para ello, bailan al ritmo de la música en círculos. Cuando la música se detiene, cada uno se deberá sentar en una silla. El juego vuelve a comenzar, con una silla menos, y deberán proponer diversas ideas para continuar jugando, aunque las sillas no alcancen.



4. Se organizan en parejas para proponer un juego colectivo que todo el grupo conozca. Para ello, cada pareja se reúne y comenta acerca de los juegos que conocen, indicando cuál es el que más le gusta. En conjunto, eligen uno de ellos. Luego, por turnos (organizados en distintos días), cada pareja propone el juego que eligió para que realice el grupo en la hora de patio (saltar la cuerda, naciones, entre otros). Se debe cautelar la participación voluntaria, de acuerdo con los intereses personales y estados de ánimo de los niños, además de respetar un tiempo de juego libre.






5. En el patio juegan a “La pequeña gran danza”. Para ello, se sientan en círculo y un párvulo comienza el juego, bailando alrededor del grupo al ritmo de la música. Sus compañeros acompañan el ritmo, aplaudiendo o moviéndose en sus lugares, y cuando la música se detiene, quien baila toma de la mano a un compañero y lo invita a bailar. El juego continúa hasta que todos bailan juntos, formando una gran ronda. Al finalizar, intercambian ideas sobre los roles que cumplieron en el juego, cómo lograron no soltarse, qué fue lo más fácil o difícil de lograr, entre otros aspectos.

## NT 2



1. Investigan en sus casas, juegos colaborativos que realizaban los adultos de su familia, y eligen uno para enseñárselo a sus compañeros. Durante un período de tiempo establecido —por ejemplo, un mes—, se organizan en medios grupos para participar de los juegos investigados. Por turnos, explican, señalan o representan las instrucciones para realizar cada juego. Para mediar, el adulto puede plantear preguntas como: ¿A qué jugaban los adultos de tu familia?, ¿qué normas debían respetar para jugar?, ¿de qué otra manera podríamos realizar este juego?, ¿qué normas podríamos agregar o cambiar para que funcione mejor?, ¿cómo se organizaron para participar de este juego?, etc.

-  2. En el patio, organizados en medios grupos, participan del juego “Cuidando la pelota”. Para esto, entre todos toman por el borde un paracaídas, mantel o una sábana; se lanza al centro de la tela una pelota liviana, que deberán mantenerla dentro del paracaídas, mientras mueven en conjunto la tela. Por turnos, proponen estrategias para mover el paracaídas, evitando que se caiga la pelota. Al finalizar, intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué estrategias usaron durante este juego?, ¿cómo se pusieron de acuerdo para jugar?, entre otras.
-  3. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para crear una obra plástica colectiva. Proponen las estrategias que utilizarán para lograr el propósito, definiendo los roles que cumplirá cada uno, el tema sobre el que trabajarán, los materiales que requieren, entre otros aspectos. Al finalizar, realizan una exposición, comentando o representando la forma en que llegaron a acuerdo para crear su obra.
-  4. Se ubican en el patio o gimnasio del establecimiento para participar del juego “La tortuga gigante”. Para esto, se organizan en grupos de cuatro integrantes, quienes se ubican en el suelo, en posición de gateo. Sobre sus espaldas cargan un “caparazón” (colchoneta, cartón, plástico) que los cubra a todos. Se organizan para avanzar hasta un punto determinado, colaborando y proponiendo diversas estrategias para lograr llegar a la meta, evitando que el caparazón se caiga.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2**

Participar en actividades solidarias, que integran a las familias, la comunidad educativa y local.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe las acciones solidarias en las que participa junto a su familia y comunidad.
- > Describe la importancia de realizar actividades solidarias que integren a las familias, la comunidad educativa y local.

**NT 2**

- > Asume y cumple tareas comprometidas en una actividad solidaria.
- > Propone acciones solidarias, junto a su grupo o curso, en situaciones concretas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Junto a sus familias, realizan un pictograma de una actividad solidaria en la que participen. Si es necesario, el equipo pedagógico entrega orientaciones sobre las actividades que pueden considerar, por ejemplo: Ayudar a otros; regalar cosas que ya no necesitamos y que estén en buen estado; ir a visitar a personas o familiares que se encuentren enfermos; ayudar a una persona que tiene dificultad para desplazarse o para alcanzar algo; compartir sus juguetes, entre otras. Luego, en medios grupos, presentan su pictograma. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Por qué te gusta realizar esta actividad?, ¿cómo te sientes al realizar estas actividades?, ¿qué cosas te cuesta hacer?, ¿por qué? Finalmente, fuera de la sala o en un espacio amplio que pueda ser visto por toda la comunidad, pegan sus pictogramas bajo el título "Mi familia y yo somos solidarios".



2. Se organizan en medios grupos para crear un *collage*, a partir de imágenes traídas desde sus casas, que representen diversas acciones solidarias. Por turnos, describen o representan las acciones que forman parte de sus trabajos y comentan en cuáles de ellas participan o han participado, destacando por qué creen que son importantes para sus familias y la comunidad. Finalmente, cada medio grupo elige un representante, quien presentará el trabajo realizado frente al otro grupo.



3. Se organizan en medios grupos para jugar a los periodistas, entrevistando al director/a del establecimiento, profesores y auxiliares, entre otros. Consideran preguntas como: ¿Cuáles son las acciones solidarias que realizamos en la escuela/jardín?, ¿cómo se organizan?, ¿quiénes participan?, entre otras. Finalmente, los grupos se reúnen y eligen un representante para que presente los resultados de la entrevista frente a sus compañeros.



4. De manera individual, representan la acción solidaria que más les gusta de su escuela, jardín o comunidad. Usan los recursos de expresión plástica que prefieran y, al finalizar, se organizan en parejas para compartir sus trabajos. Reflexionan acerca de las acciones que representaron, los motivos de sus preferencias, la forma en que participan en ellas, a quiénes y cómo benefician, entre otros aspectos.

## NT 2



1. Planifican una actividad solidaria para desarrollar en distintos días.
  - > **Primer paso:** En medios grupos, intercambian ideas sobre alguna acción solidaria que pueden realizar en el establecimiento. La conversación debe ser mediada a través de preguntas como: ¿Qué hace falta en nuestra escuela/jardín? ¿Hay alguna persona de nuestra escuela/jardín que necesite de nuestra ayuda?, ¿qué podríamos hacer para ayudarla?, ¿qué necesitamos hacer para entregarle nuestra ayuda?, ¿cómo nos podemos organizar? Luego, usan un papelógrafo para registrar, por medio de dibujos y palabras, las acciones que efectuarán y quiénes se harán responsables de cada una de ellas. Cada miembro del grupo firma el papelógrafo, asumiendo formalmente su compromiso. Finalmente, presentan su plan de acción frente al otro grupo.
  - > **Segundo paso:** Los grupos revisan el cumplimiento de las responsabilidades y comienzan a desarrollar la acción definida. Este paso se puede extender por más de un día, dependiendo de la complejidad del plan creado. El equipo pedagógico utiliza diversos recursos para documentar el trabajo realizado, por medio de fotografías, videos, audios y otros. Intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué responsabilidades asumieron? ¿Hay alguien que necesite ayuda de algún compañero para cumplir su responsabilidad?, ¿cómo nos podemos organizar?, ¿qué pasos debemos realizar a continuación?, entre otras.
  - > **Tercer paso:** Los grupos evalúan el desarrollo de la actividad solidaria que han realizado, usando el material de registro y algunas preguntas orientadoras, como: ¿Qué les pareció el desarrollo de nuestra actividad?, ¿de qué manera cumplimos lo que nos habíamos propuesto?, ¿qué hicimos para trabajar en equipo?, ¿cuáles de las tareas planificadas hemos logrado?, ¿qué cosas nos faltaron?, ¿por qué no las logramos?, etc. Finalmente, presentan sus conclusiones frente al otro grupo, apreciando los logros alcanzados en cada caso.
2. Se organizan en medios grupos para crear un “Decálogo de la solidaridad”, que contenga un listado de acciones cotidianas que se pueden realizar para ser solidarios. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué acciones solidarias conocen? ¿Qué acciones solidarias podríamos hacer en nuestro establecimiento?, ¿con quiénes podemos ser solidarios? Una vez que han dialogado sobre el tema, en consenso, eligen las diez acciones que incluirán en el decálogo. Al finalizar, comparten su trabajo con el otro grupo y definen de qué manera se pueden comprometer como curso a cumplirlas.



3. Junto a sus familias, definen una acción solidaria a realizar, en beneficio de los niños de su misma edad o más pequeños. El equipo pedagógico apoya el desarrollo de esta experiencia, indicando que pueden elegir cualquier acción solidaria que los haga sentir cómodos, por ejemplo: Seleccionar juguetes y ropa que ya no utilicen para regalarla a quien lo necesite; visitar algún jardín/escuela para contar un cuento o colaborar en alguna experiencia con niños más pequeños; limpiar algún lugar de su barrio que sea de esparcimiento común; elaborar tarjetas para regalar a un hogar de ancianos, entre otras. Se organizan por turnos, de manera que, durante un mes, dos párvulos presentan su experiencia frente a sus compañeros.



4. Se organizan para desarrollar la "Semana de la solidaridad". A través de las distintas experiencias realizadas anteriormente, seleccionan una o más acciones solidarias en beneficio de la comunidad circundante al establecimiento. Invitan a las familias a participar y, en conjunto, determinan qué acción realizarán, dentro de las posibilidades del curso. Documentan el trabajo por medio de fotografías, videos, audios u otros recursos. Al finalizar, comentan los resultados del trabajo efectuado, reflexionando a partir de preguntas como: ¿Qué objetivo nos propusimos lograr?, ¿qué tuvimos que hacer para lograrlo? ¿Cómo se sintieron al ayudar a nuestra comunidad? ¿Por qué es importante ser solidarios?, etc.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 3**

**Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TIC, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe diversas manifestaciones de cuidado, protección y/o ayuda que ha experimentado en su entorno familiar o en su comunidad.
- > Comparte con otros materiales y pertenencias en distintas situaciones cotidianas.
- > Pregunta por los sentimientos y necesidades de otros en distintas situaciones.
- > Utiliza formas de buen trato al relacionarse con adultos y pares.
- > Ayuda y colabora con otros, en forma espontánea, en juegos o actividades cotidianas.

**NT 2**

- > Propone diversas formas para expresar preocupación y ayudar a otros.
- > Anticipa cómo se podría sentir otra persona o la necesidad de apoyo que requiere en diversas situaciones.
- > Presta atención a otros, realizando contacto visual, demostrando interés por su relato (preguntando, comentando).
- > Expresa a través de gestos y palabras su alegría o satisfacción por las cualidades y logros de sus pares.
- > Utiliza palabras o gestos de empatía con otros de acuerdo con las distintas necesidades o situaciones.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en medios grupos para compartir experiencias de cuidado y ayuda que han vivido, eligiendo tarjetas que tienen escritas distintas situaciones y emociones. Por ejemplo: Un niño que se ha caído, una niña que sostiene un juguete roto, etc. A medida que observan las tarjetas, mencionan cómo se sentirían en esa situación, dramatizándola por medio de gestos y movimientos. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Con quién te gusta estar cuando estás triste?, ¿por qué?, ¿qué hace esa persona para ayudarte? ¿Qué podemos hacer si vemos que un compañero está triste?, entre otras. Intercambian ideas sobre la importancia de recibir apoyo y sentirse protegidos frente a situaciones similares y, en tríos, acuerdan diferentes estrategias para apoyar a sus compañeros cuando necesitan

ayuda o contención. Finalmente, comparten sus respuestas y descubren que existen diferentes formas de apoyar a otros, de acuerdo con la personalidad, preferencia y cultura de cada uno.



2. En medios grupos, escuchan el cuento "Una historia de dos bestias", de Fiona Robertson. Luego, comentan el libro a través de preguntas mediadoras, como: ¿Por qué creen ustedes que Fang se escapó?, ¿qué habrá sentido Fang?, ¿qué pensaba la niña de Fang?, ¿qué harían ustedes si les pasara algo parecido?, entre otras. Finalmente, cada grupo establece un acuerdo para elaborar una representación plástica de su parte favorita del cuento, compartiendo distintos materiales. Al finalizar, presentan su trabajo frente al otro grupo, comentando, dramatizando o graficando la manera en que se organizaron para trabajar en equipo, y cómo se sintieron al hacerlo.





3. Escuchan el cuento "El árbol mágico", de Pedro Pablo Sacristán. Luego, se organizan en medios grupos para intercambiar ideas sobre el cuento, a partir de preguntas como: ¿Por qué se llamaban palabras mágicas?, ¿en qué otras situaciones podemos utilizar las palabras mágicas?, ¿qué otras palabras mágicas conocen? Cada grupo define qué "palabras mágicas" deberían utilizar en el curso para sentirse bien (por ejemplo, "Hola", "Buenos días", "Por favor", "Gracias", "De nada", "Chao", "Permiso", entre otras). Con ayuda del adulto, cada grupo registra sus respuestas en un papelógrafo y lo exponen frente a sus compañeros. En conjunto, revisan las respuestas y determinan cuáles serán las palabras mágicas que les gustaría usar con más frecuencia en el curso. Escriben o realizan dibujos para representar sus respuestas y las ubican en un sector visible de la sala, a modo de recuerdo.



4. Junto a sus familias, crean un pictograma sobre preguntas y frases que pueden realizar a otros para poder ayudar, proteger o consolar. El equipo pedagógico puede apoyar el trabajo, indicando que las frases o preguntas deben ser cortas y tener un contexto. Por ejemplo: "Si veo a un niño llorando, le puedo preguntar: ¿Qué te pasó?, ¿cómo te puedo ayudar?"; "Si veo que un compañero no tiene colación, le puedo ofrecer", etc. Se organizan en grupos para presentar sus trabajos, comentando o representando su contenido y la forma en que los elaboraron. Luego, pueden ubicarlos en distintas partes del establecimiento, con el propósito de promover ideas para ayudar a otros.

## NT 2

1. En grupos pequeños realizan "Regalos del corazón". Cada uno recibe un papel con forma de corazón y el nombre de un compañero. Piensan en las cualidades o "para lo que es bueno" y hacen un dibujo de dos o tres cosas que hayan identificado. Luego, por turnos, entregan el corazón a su compañero, nombrando sus cualidades. Por ejemplo: "Este regalo es para una persona amorosa, graciosa y buena para bailar". Al finalizar la entrega de regalos, conversan sobre cómo se sintieron al entregar y recibir sus corazones. El adulto puede mediar a través de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se sintieron al recibir el corazón de regalo?, ¿qué sintieron mientras hacían el regalo para su compañero?, ¿a quién más le podrían hacer un regalo del corazón?, etc.

-  2. En parejas, juegan a la “Entrevista personal”, siguiendo algunas premisas de interacción social, como: Mirar a los ojos cuando hablan, esperar que el entrevistado termine de hablar para comentar o plantear otra pregunta, realizar preguntas que permitan conocer los sentimientos y gustos del entrevistado, entre otras. Se organizan en turnos para realizar la entrevista y, al finalizar, invierten los roles. Se organizan en medios grupos para intercambiar ideas sobre lo que han aprendido sobre sus compañeros, a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se sintieron al ser entrevistado/entrevistador?, ¿qué fue lo que más les costó?, ¿qué aprendieron sobre sus compañeros?, entre otras.
-  3. En medios grupos, juegan a “Inventado finales”. Luego de escuchar un relato corto, se organizan para proponer un final para la historia, respetando la siguiente premisa: Deben ser acciones de ayuda, consuelo o colaboración para otros. Por ejemplo: “Un día, Olivia estaba tratando de subirse al balancín y no podía. Lo intentó una, dos, tres, y hasta ¡cuatro veces!, pero sus piernas no alcanzaban. Miró el balancín y se puso a llorar tristemente...”. Una vez que se lee el relato, se organizan para proponer diversas ideas de final. Si es necesario, el adulto plantea preguntas orientadoras, como: ¿Cómo creen que se sintió Olivia?, ¿cómo podríamos ayudarla?, etc. Comparten sus respuestas y en conjunto, verifican si los finales sugeridos cumplen con la premisa planteada.
4. En forma individual, usan dibujos, signos o palabras para escribir una carta dirigida a un integrante de su familia, para manifestarle cariño y buenos deseos. A medida que elaboran sus cartas, comentan su contenido. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿A quién le escribirás la carta?, ¿por qué elegiste a esta persona?, ¿qué le dirás?, ¿cómo crees que se sentirá al recibir tu carta?, ¿por qué? Al finalizar, de manera voluntaria, muestran sus cartas e intercambian ideas sobre cómo las hicieron. Luego, las guardan en un sobre y las llevan a sus hogares para entregarlas.

## RECUERDE...

### ALFABETIZACIÓN EMOCIONAL

El reconocer en forma apropiada las emociones propias y de los demás, requiere del conocimiento y aplicación de un vocabulario relacionado variado, que permita a los niños expresarse en forma precisa y clara<sup>16</sup>. Para esto, es fundamental que el equipo educativo modele y promueva el uso de estos términos, incrementando el uso de un vocabulario emocional que favorezca la valoración y la expresión de sentimientos de manera armónica, avanzando progresivamente hacia la autorregulación. En este proceso, resulta esencial que el adulto apoye a los niños en el proceso de “poner nombre” a lo que sienten. Por ejemplo, “entiendo que estás enojado porque no puedes seguir jugando en el columpio, pero hay otros niños que esperan su turno. ¿Qué te parece si buscamos juntos otro juego?”.

---

<sup>16</sup> Bailey, C. S., Denham, S. A., & Curby, T. W. (2013). Early Child Development and Care Questioning as a component of scaffolding in predicting emotion knowledge in preschoolers. *Early Child Development and Care*, 183(2), 265-279.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 4**

**Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Nombra algunas tradiciones o celebraciones que desarrolla con su familia.
- > Describe la importancia que tienen para su familia, algunas tradiciones o celebraciones en las que participan.

**NT 2**

- > Describe fiestas y tradiciones culturales que se desarrollan en su comunidad.
- > Explica el significado que tienen para su comunidad, algunas tradiciones o celebraciones que se desarrollan en ella.
- > Explica por qué le agradan algunas tradiciones o celebraciones propias de su familia y comunidad.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Junto a sus familias, elaboran un organizador gráfico que tenga como título “Así celebramos en mi familia”. Al crearlo, incluyen imágenes (fotografías, dibujos, recortes u otros) que representen distintas instancias de celebración. Se organizan en medios grupos para compartir sus trabajos, comentando o señalando a qué celebración familiar corresponde. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué están celebrando aquí?, ¿de qué manera lo celebran?, ¿cómo se organizan para preparar esta celebración?, ¿desde cuándo hacen esto?, ¿por qué es importante para ustedes? Una vez que todos han presentado, identifican los aspectos comunes y diferentes que existen entre las celebraciones de sus familias y las de sus compañeros. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué cosas celebramos todos? ¿Qué celebraciones realizan solo algunas familias?, ¿qué les ha llamado la atención de estas celebraciones?, ¿por qué?
2. Escuchan el cuento “El cumpleaños del señor león”, de Marta Muñoz Gallardo. Luego, en pequeños grupos, comentan, señalan o grafican qué cosas especiales realizan en su familia para celebrar los cumpleaños, indicando por qué esas acciones son importantes. El adulto puede mediar a partir de preguntas como: ¿Por qué creen que son importantes los cumpleaños? ¿Qué cosas especiales hacemos el día de nuestro cumpleaños? ¿Qué cosas hacen para celebrar sus cumpleaños? Prestan atención a las respuestas de sus compañeros e identifican semejanzas y diferencias entre las formas en que

celebran sus cumpleaños. Posteriormente, comentan o señalan qué acciones podrían realizar en la sala para celebrar los cumpleaños. En conjunto, llegan a consenso y definen una actividad especial que desarrollarán en el curso para celebrar los cumpleaños (ya sea de manera individual, una vez al mes o de forma semestral).



3. En medio grupos, observan imágenes de celebraciones de Año Nuevo, Navidad, Fiestas Patrias, aniversario de la comuna, u otras. A medida que las observan, juegan a descubrir a qué celebración corresponde cada imagen, fundamentando sus respuestas. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué se estará celebrando en esta imagen?, ¿cómo lo saben?, ¿de qué forma celebran esta fecha en tu familia? Luego, se organizan en grupos y realizan un proyecto artístico para representar la fiesta que más les gusta.

## NT 2



1. Se organizan para dramatizar una fiesta tradicional de la comunidad:

- > **Primer paso:** En medios grupos, observan distintas imágenes con celebraciones propias de la comunidad. Comentan o representan lo que saben de estas celebraciones, reflexionando en torno a preguntas como: ¿Cuáles de estas celebraciones llaman más su atención?, ¿por qué?, ¿qué es lo que les gusta de ellas? Eligen una de las celebraciones y se organizan para dramatizarla, si es posible, con ayuda de sus familias. El equipo pedagógico registra la preparación, por medio de fotografías, videos, audios o dibujos.
- > **Segundo paso:** Cada grupo dramatiza la fiesta seleccionada, frente a sus compañeros. Al finalizar, señalan lo que han aprendido acerca de las celebraciones de su comunidad. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿qué es lo que más gusta de estas celebraciones?, ¿por qué son importantes para nuestra comunidad? Con ayuda de los adultos, elaboran una exposición del trabajo realizado, utilizando fotografías, videos, audios o dibujos que representen lo vivido.



2. Junto a sus familias, escriben en el cuaderno viajero "Así celebramos nosotros". Eligen en conjunto una fiesta o tradición cultural que celebren, y la escriben o grafican en el cuaderno, detallando las acciones que realizan y qué elementos especiales usan durante esa celebración (por ejemplo, vestimenta, comidas, bailes, entre otras). Por turnos, presentan sus trabajos frente a sus compañeros, señalando los aspectos más importantes de la celebración seleccionada. Al finalizar, comentan o representan las semejanzas y diferencias que existen entre las familias, en un marco de respeto y valoración por la diversidad.

3. En medios grupos, observan imágenes con celebraciones propias de su localidad (personas bailando, comidas, juegos, entre otros). Intercambian ideas sobre la importancia de celebrar ciertas tradiciones o fiestas, guiados por preguntas como: ¿Por qué es importante esta celebración?, ¿en qué otras partes celebrarán lo mismo?, ¿por qué lo crees?, etc.

4. Individualmente, expresan a través de un trabajo plástico, una fiesta o tradición de su familia o comunidad. Luego, se reúnen en grupos de cuatro integrantes y comparten sus obras, señalando la importancia de la fiesta o tradición que representaron. Responden preguntas como: ¿Qué se hace en esta celebración?, ¿por qué es importante?, ¿qué cosas se hacen en esta celebración?, etc. Luego, exponen sus trabajos e indican lo que más les gusta de alguna de las tradiciones o fiestas representadas.



**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

**Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica o nombra) el conflicto al que se enfrenta.
- > Señala (indica o nombra) qué acciones son pacíficas y cuáles no al enfrentarse a un conflicto.
- > Ejecuta acciones pacíficas para resolver un conflicto con sus pares, a partir de la mediación del adulto.
- > Describe distintas acciones que puede ejecutar para resolver un conflicto cotidiano con otros niños.

**NT 2**

- > Pide ayuda para resolver pacíficamente un conflicto cotidiano con otros niños, cuando siente que lo requiere.
- > Propone soluciones pacíficas para resolver un conflicto cotidiano con otros niños.
- > Realiza, de manera espontánea, acciones pacíficas para resolver un conflicto cotidiano con otros niños.
- > Colabora con sus pares, buscando acuerdos y soluciones pacíficas para que resuelvan un conflicto cotidiano.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupo, escuchan el cuento “El cocodrilo”, de María Méndez Ponte. En medios grupos, intercambian ideas acerca del texto escuchado, a partir de preguntas como: ¿Qué les pareció el cuento?, ¿cuál era el problema que tenían los niños?, ¿les ha pasado algo parecido a ustedes?, ¿cómo lo han enfrentado? ¿Por qué son importantes las normas y los acuerdos? Se reúnen en parejas para representar a través de la plástica algún conflicto que hayan tenido en el jardín/escuela, indicando la forma en que lo resolvieron. Al finalizar, algunos voluntarios exponen sus respuestas y, en conjunto, determinan cuáles son las mejores estrategias para resolver conflictos de forma pacífica y respetuosa.



2. Junto a sus familias, elaboran el libro “Resolvemos nuestros conflictos pacíficamente”. Para esto, crean un texto breve, en el que representan las distintas acciones que pueden realizar para solucionar un conflicto de ma-

nera pacífica. El equipo pedagógico puede apoyar a las familias, sugiriendo que usen frases cortas y directas, además de dibujos, fotografías familiares o recortes. Por ejemplo, “respiro, pienso, hablo y resuelvo”; “pido ayuda y converso”, etc. Finalmente, en medios grupos comparten sus trabajos y responden preguntas como: ¿De qué manera pueden resolver los problemas para evitar conflictos? ¿Qué podemos hacer si alguien nos quita un juguete? ¿Qué podemos hacer si estamos enojados? ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros a enfrentar un conflicto?, entre otras.



3. Se organizan en medios grupos para participar del juego “Ruleta pacífica”. Buscan y seleccionan tarjetas con imágenes que representan formas pacíficas de resolver conflictos. Luego, las pegan en una ruleta de cartón. Por turnos, giran la ruleta y observan en qué imagen se detiene. Describen o dramatizan una situación en que se podría aplicar esa acción para resolver un conflicto de manera pacífica. A medida que juegan, responden preguntas como: ¿En qué situaciones has utilizado esta forma de solucionar un conflicto?, ¿cómo funcionó?, ¿de qué otra forma podríamos resolver ese conflicto?, ¿por qué es importante conversar para resolver los problemas?, etc. Comentan, dramatizan o grafican cómo se sintieron al jugar, señalando lo aprendido.



4. En medios grupos, participan del juego “¿Qué harías tú? Escuchan diversas historias que involucran conflictos. Ante cada historia, deben proponer una forma pacífica de resolver el problema. Para poder responder, corren hasta una campana y, quien logra hacerla sonar primero, tiene el turno de responder, ya sea de manera verbal, por medio de mímica, haciendo dibujos en una pizarra, etc.

## NT 2

1. Planifican “La patrulla de la paz”. Escuchan un problema presentado por el adulto; por ejemplo, “Ignacia y Sebastián querían usar la pelota. Él quería jugar al Alto y ella, al fútbol, pero no lograban ponerse de acuerdo”. Comparten sus opiniones respecto de la situación planteada y responden preguntas como: ¿Qué conflicto tienen Ignacia y Sebastián?, ¿cómo lo podrían solucionar?, ¿cómo creen que se sentirán frente a esa solución? A partir de estas reflexiones, señalan cuáles son los conflictos que experimentan con mayor frecuencia en el curso, indicando de qué manera los resuelven. En conjunto, se organizan para formar “La patrulla de la paz”. Para esto, realizarán turnos para asumir el rol de patrulleros, colaborando con sus pares en la resolución de problemas, buscando acuerdos y soluciones pacíficas frente a las dificultades que se presenten. Al finalizar cada semana, los patrulleros tendrán la oportunidad de plantear qué conflictos pudieron observar y de qué manera los superaron.
2. De manera individual, recuerdan alguna situación conflictiva que hayan enfrentado alguna vez, y la representan por medio de diversas formas de comunicación (dramatización, dibujo, pintura, descripción, canciones, u otras). Luego, se organizan en parejas y, por turnos, representan el conflicto ante su compañero, considerando también la forma en que resolvieron la situación. A medida que juegan, responden preguntas como: ¿Cuál fue tu problema?,

¿qué hiciste para resolverlo?, ¿cómo te sentiste con esa solución?, etc. Conversan sobre la importancia de buscar ayuda cuando no logran resolver un conflicto de manera pacífica. De manera voluntaria, nombran a la persona a la que recurren cuando enfrentan un problema.



3. Participan de la experiencia "Buscando la mejor solución". Escuchan u observan una situación conflictiva de la vida cotidiana; por ejemplo, "Los niños se pelean por usar el lavamanos al mismo tiempo", "Algunos niños no respetan los turnos al jugar en el columpio", etc. Se organizan en grupos de cuatro integrantes, eligen uno de los conflictos presentados y se ponen de acuerdo para representar (dramatizar, describir, dibujar o cantar) al menos dos formas de solucionar el problema. Luego, cada grupo presenta el problema elegido junto a las soluciones propuestas. En conjunto, verifican en qué aspectos coinciden o se diferencian sus respuestas, llegando a un consenso respecto de las mejores estrategias para enfrentar cada problema.



4. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para elaborar afiches que contengan frases o rimas simples que motiven la resolución pacífica de conflictos; por ejemplo: "Antes de enojarte, escucha la otra parte", "¡Sin pelear! Lo mejor es conversar", "A veces es bueno pedir perdón, habla bien de tu corazón", entre otras. En conjunto, eligen los recursos que usarán para elaborar el afiche, además de crear la frase que usarán. Al finalizar, comparten sus trabajos con los otros grupos, y ubican sus afiches en distintas partes del establecimiento.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**



- > Describe algunas normas establecidas en su familia y comunidad.
- > Señala (indica o nombra) las normas establecidas para su grupo o curso.
- > Explica para qué sirve establecer normas y acuerdos, para el bienestar del grupo.
- > Cumple algunas normas establecidas por otros, en juegos y situaciones cotidianas.

**NT 2**




- > Propone normas para el bienestar del grupo, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Establece acuerdos para crear normas con pares y adultos, en beneficio del grupo, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Cumple las normas creadas colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Junto a sus familias, crean un organizador gráfico que represente las normas de convivencia que tienen en sus hogares. Se organizan en grupos pequeños para compartir sus trabajos, valorando y reflexionando acerca de las semejanzas y diferencias que existen entre cada familia. Finalmente, intercambian ideas sobre la importancia de tener normas, a través de preguntas orientadoras como: ¿Cuál es la norma de sus hogares que más les cuesta cumplir?, ¿por qué? ¿Qué pasaría si en sus casas no existieran normas? ¿En qué se parecen las normas de sus familias con las que tenemos en el curso?
2. Escuchan el cuento “La campana que rompió el silencio”, de Cecilia Rodríguez Ruiz. Conversan sobre la problemática que presenta el texto y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Cuál era el problema en el valle?, ¿por qué estaba molesto el mago?, ¿qué aprendieron sus habitantes?, ¿cómo solucionaron el problema? ¿De qué manera nos comunicamos en el curso?, ¿qué hacemos para respetar a nuestros compañeros? Realizan una votación para establecer las normas que se deben respetar en el establecimiento y las registran por medio de dibujos, recortes, fotografías y palabras. Ubican el listado en algún sector visible de la sala, y lo revisan de manera periódica para recordar cuáles son las normas que deben respetar.

-  3. Se organizan en pequeños grupos para reflexionar sobre las normas que deben cumplir fuera de la sala; por ejemplo: Hacer fila para el almuerzo, esperar su turno en los juegos del patio, ordenar su bandeja después de comer, hablar en voz baja en la biblioteca, entre otras. Eligen una de estas normas y la representan por medio de un *collage*. Presentan sus trabajos frente a sus compañeros y explican o señalan para qué sirve establecer normas y acuerdos, en función del bienestar del grupo.
-  4. En un espacio amplio del patio o gimnasio, se organizan en medios grupos para participar de una “Carrera de obstáculos”. Por turnos, cada párvulo toma una tarjeta con un número y la acción que le corresponde realizar en la carrera; el número indica el momento en que debe realizar su desafío, y la otra tarjeta enuncia la acción que debe realizar para avanzar en la carrera. Antes de iniciar el juego, cada grupo se organiza, verificando el orden de participación de todos sus integrantes. Además, comentan o representan las normas que deben respetar para que el juego funcione sin conflictos. Al finalizar, señalan cómo se sintieron al jugar, indicando cuáles de las normas ayudaron a mantener un clima armónico durante el juego. Al planificar este juego, es importante considerar las adecuaciones que sean necesarias para que todos los niños del curso puedan participar en igualdad de condiciones.
5. Al finalizar cada semana, autoevalúan la forma en que han cumplido las normas de la sala, señalando qué ha ocurrido cuando lo han logrado. Comentan o indican de qué manera se comprometerán con el cumplimiento de las normas, estableciendo acuerdos personales.

## NT 2

-  1. En medios grupos, elaboran las “Normas de la sala”. Para esto, reciben tres tarjetas con distintas acciones que muestran la ausencia de normas dentro del aula (cada grupo recibe tarjetas distintas). Intercambian ideas sobre la importancia de contar con normas dentro de la sala, a partir de preguntas como: ¿Por qué creen que son importantes las normas en nuestra sala?, ¿para qué nos podrán servir? ¿Qué creen ustedes que puede suceder si no se cumplen las normas?, ¿qué podemos hacer para que todos cumplan las normas?, entre otras. Finalmente, cada grupo presenta las normas que proponen para favorecer la buena convivencia en la sala y, en consenso, generan una sola lista de normas y la ubican en algún sector visible de la sala.
-  2. En grupos pequeños, participan de juegos de mesa, como ludo, naipes, dominó, entre otros. Al participar en estos juegos, cumplen las normas establecidas, como: Respetar turnos, dialogar con sus compañeros, aceptan ganar o perder, etc. El equipo pedagógico se mantiene atento y sensible a las situaciones que puedan ocurrir, interviniendo como mediador solo cuando sea requerido, a través de comentarios como los siguientes: “Los veo un poco complicados, cuéntenme si necesitan ayuda”, “Te noto molesto, ¿qué pasa con el juego?”, “Recuerden hablarse con cariño y respeto, por favor”, entre otras.
-  3. Junto a sus familias, completan un cuaderno viajero que tiene por nombre “Nuestros juegos”. Para ello, por turnos llevan el cuaderno a sus hogares, y junto a su familia escriben, dibujan o representan un juego que realicen en familia, y que contenga normas concretas y sencillas. Luego, presentan el

juego frente a sus compañeros y lo realizan en conjunto, si así lo desean. Una vez finalizado el libro, lo incorporan en la biblioteca de aula, o bien lo llevan a sus hogares para conocer nuevos juegos.

4. En forma individual, asumen un compromiso respecto de alguna situación que les resulta compleja en la convivencia diaria (caminar dentro de la sala, hablar sin gritar, respetar turnos, entre otras). Eligen una técnica de representación (pintura, dramatización, música, verbalización, u otra), seleccionan los recursos que necesitan y registran sus acuerdos. Luego, llevan sus trabajos a sus hogares para compartirlos con sus familias.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 7**

**Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, en contextos cotidianos o juegos.
- > Explica por qué algunas acciones pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, en contextos cotidianos o juegos.

**NT 2**

- > Propone algunas acciones de protección para enfrentar comportamientos y situaciones de riesgo, en contextos cotidianos o juegos.
- > Explica la relación entre algunos comportamientos y las situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, en distintos contextos.
- > Advierte sobre objetos, situaciones o comportamientos que pueden afectar su seguridad y bienestar, o la de su grupo o curso.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en parejas para participar de la dinámica “Pienso y comparto”, en torno a la pregunta: ¿De qué manera me gusta saludar y que me saluden? Intercambian ideas y luego participan de una puesta en común. El adulto puede mediar, planteando preguntas como: ¿Por qué es importante saludar y despedirse? ¿De qué manera podemos demostrar cariño a otros? ¿Qué podemos hacer si nos sentimos incómodos frente a otra persona? Comparten opiniones (comentando, dramatizando, graficando) sobre la importancia de saludar y despedirse de otras personas, como norma de cortesía. El adulto orienta la conversación, recordando lo importante que es elegir la forma en que se relacionan con otros, indicando que ningún adulto los puede obligar a hacer algo que a ellos no les agrada. Proponen diferentes formas en que les agrada saludar o despedirse. Por ejemplo, dar la mano, decir “hola” o “chao”, hacer un gesto con la mano, abrazar, dar un beso en la mejilla, tirar un beso, golpear las palmas, entre otras. Finalmente, representan por medio del dibujo o el modelado, la forma que más les acomoda para saludar o despedirse.
2. En grupos pequeños, juegan a “Completamos la oración”. Para ello, observan una imagen que presenta alguna situación de riesgo; por ejemplo, un niño jugando con medicamentos de un botiquín, personas corriendo por la escalera, un niño y una niña tratando de enchufar un artefacto eléctrico, un

niño y una niña caminando solos por la calle, entre otros. Al observar cada imagen, completan la oración “Esta situación es peligrosa porque...”, utilizando para esto diferentes medios de expresión (verbal, gráfica, gestual u otras).



3. Participan del juego “Detectives de riesgos”. Juegan a cumplir el rol de detectives y realizan un recorrido por el establecimiento, identificando algunos lugares o situaciones de riesgo (sillas arrumbadas, hoyos en el suelo, piso mojado en el baño, entre otros). Regresan a la sala y se reúnen en parejas para representar una de las situaciones riesgosas que han observado. Para esto, usan los recursos de su preferencia y, al finalizar, exponen sus trabajos. Comparten ideas sobre los riesgos que identificaron, señalando por qué son peligrosas, y proponen estrategias que se podrían implementar para prevenirlas.
4. Escuchan la fábula “La imprudencia de Chispita”, de María O’Donnell, y comparten ideas en torno a preguntas como: ¿Qué le pasó a Chispita?, ¿por qué se fue corriendo de casa?, ¿qué habrían hecho ustedes en su lugar? Finalmente, juegan a dramatizar la fábula, proponiendo consejos para Chispita.

## NT 2

1. Escuchan el cuento “Mi cuerpo es un regalo”, de Vinka Jackson. Intercambian ideas sobre su contenido a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo podemos cuidar nuestro cuerpo? ¿Por qué es importante nuestro cuerpo? ¿De qué formas puede hablar mi cuerpo? ¿Con quién puedo conversar cuando siento alegría, pena, incomodidad, susto, preocupación, entre otras? De manera individual, representan a las personas en quienes pueden confiar, creando en conjunto el panel “Nuestro círculo de confianza”. Al finalizar, exponen sus trabajos y comparten opiniones sobre lo importante que es recurrir a las personas que representaron cuando se sienten incómodos o cuando sienten que necesitan ser protegidos.
2. Participan de la experiencia “¿Qué podemos hacer?”. Escuchan atentamente una situación y, quien quiera proponer una alternativa de acción, corre (o se traslada) hasta una campana y la hace sonar. Quien llegue primero a la campana, da una sugerencia. Luego, entre todos, proponen otras formas de enfrentar la situación de manera segura. Juegan a partir de situaciones como las siguientes: “Están de compras con un familiar en el almacén o supermercado, y lo pierden de vista”, “Se les acerca un extraño en la calle y les ofrece un dulce”, “La pelota se va hacia la calle”, “Encuentran un remedio sobre una mesa”, etc. A medida que juegan, reflexionan sobre la importancia de identificar situaciones que puedan ser riesgosas y proponen formas de evitarlas o enfrentarlas de manera segura. Es importante considerar modificaciones a este juego, en caso de contar con niños que presenten dificultad para movilizarse, procurando que todos puedan participar en igualdad de condiciones.



3. Observan una imagen de una sala desordenada y a partir de ella intercambian ideas: ¿Qué podría pasar si nuestro espacio estuviera así? Comparten sus ideas, identificando los diversos riesgos que se producen por el desorden. Frente a cada peligro proponen acciones para prevenirlo. Finalmente, se



reúnen en grupos para representar la misma sala de la imagen, pero libre de riesgos. Comparten sus trabajos y señalan la forma en que eliminaron los peligros de la sala. Intercambian opiniones sobre las acciones que podrían realizar para que su sala sea un espacio seguro.



4. Se organizan en grupos de seis integrantes para participar del juego "Yo propongo". Para esto, cada grupo cuenta con un mazo de naipes que contiene imágenes de situaciones riesgosas. Por turnos, toman una tarjeta e indican (describen, dramatizan, grafican) el peligro que hay en ella. Luego, proponen una o más formas de prevenir el riesgo, diciendo "Yo propongo...". El resto del grupo señala qué opina de la propuesta, e indican nuevas formas de evitar el peligro. En las tarjetas se consideran situaciones como las siguientes: Una niña corriendo en una sala; un niño acercando su mano a una olla caliente; juguetes en el suelo de una sala; cáscara de frutas en el suelo de una cocina, etc.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 8**

**Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Comenta los aportes que realiza, al participar en juegos o proyectos colaborativos.
- > Describe lo que sucede si no cumple con una acción comprometida, en juegos o proyectos colaborativos.

**NT 2**

- > Propone acciones a realizar para aportar en un juego o proyecto colectivo.
- > Anticipa cómo pueden influir sus acciones en el desarrollo de juegos o proyectos colaborativos.
- > Explica cómo influyeron sus acciones en el desarrollo de juegos o proyectos colaborativos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan del juego "Atrapando el sonido". En un espacio amplio y despejado se eligen cuatro párvulos que, de manera voluntaria, serán los encargados de emitir diversos sonidos usando algún instrumento musical o su propio cuerpo. El resto del grupo se divide en dos y forman un círculo, tomados de las manos. Con los ojos cerrados, escuchan el sonido que emite uno de sus compañeros y, de manera cuidadosa, avanzan hacia donde se produce el sonido. No pueden abrir los ojos mientras se emite el sonido, ni soltarse las manos al avanzar. El grupo que rompe una norma deberá comenzar de nuevo. Al finalizar el juego, comentan: ¿De qué manera aportó cada uno para descubrir de dónde venía el sonido?, ¿cómo ayudé a lograr el objetivo?, ¿qué habría pasado si no hubiésemos cumplido la regla de mantenernos tomados de las manos? Es importante considerar adecuaciones a la experiencia en caso de contar con niños que presenten problemas de audición o trastornos de procesamiento sensorial<sup>17</sup>.



2. Se organizan en grupos pequeños, en el patio o gimnasio, para participar del juego "¿Dónde está?". Para esto, el adulto esconde algunos elementos en diferentes partes del espacio. Cada grupo escoge al azar una tarjeta que muestre el objeto perdido que su grupo deberá encontrar. Observan con

<sup>17</sup> Implican dificultad para organizar y responder de manera eficiente a la información captada por los sentidos. Se puede dar de dos formas: como hipersensibilidad sensorial, es decir, niños que son demasiado sensibles ante estímulos sensoriales; hiposensibilidad sensorial, es decir, baja capacidad para percibir los estímulos del entorno. En algunos casos se pueden dar ambos casos, dependiendo de las características del entorno.

atención la imagen y acuerdan las acciones que realizarán para ayudar a buscar el objeto. A medida que lo encuentran, intercambian ideas a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se organizaron durante la búsqueda?, ¿cómo aportó cada uno al trabajo del equipo?, ¿por qué es importante trabajar en equipo?, ¿qué pasaría si ninguno cumple con su rol en el grupo?, etc.



3. En parejas participan del juego "El fútbol de los soplidos". Se sientan frente a frente, con una cartulina entre ambos, simulando una cancha de fútbol. Cada uno deberá soplar una pelota de pimpón para hacerla avanzar hasta el otro lado de la cancha, sin usar sus manos. Al iniciar el juego, cada integrante de la pareja, por turnos, sopla la pelota hasta hacerla cruzar la cancha. Luego, repiten el juego soplando ambos al mismo tiempo. Comparten ideas sobre las dificultades que enfrentaron al jugar al mismo tiempo y proponen formas de superarlas. Juegan nuevamente, poniendo a prueba sus propuestas y señalan la importancia de establecer y cumplir acuerdos al jugar con otros.



4. Se organizan en grupos de seis integrantes para preparar una coreografía, de acuerdo con las capacidades de desplazamiento y movimiento de todos los niños. En conjunto, eligen una canción que sea de su agrado (de contenido y ritmo apropiado para párvulos) y crean los movimientos, gestos o pasos de baile que harán. Se organizan para ensayar y, luego de algunos días, por turnos, realizan una presentación frente a sus compañeros. A medida que presentan, conversan en torno a preguntas como: ¿De qué manera se organizaron? ¿Cómo se pusieron de acuerdo para elegir la canción? ¿Cómo se organizaron para crear la coreografía?, ¿qué pasaría si algunos integrantes del grupo no hubieran participado?, etc.

## NT 2



1. Celebran el "Día de la Amistad". Realizan una lluvia de ideas acerca de la palabra "amistad", y proponen diversas acciones que les gustaría realizar para celebrar este día. Intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué es la amistad?, ¿cómo saben quiénes son sus amigos?, ¿qué les gustaría hacer para celebrar este día?, ¿qué necesitamos para hacerlo?, etc. Organizan la celebración, distribuyendo roles y responsabilidades. Celebran el Día de la Amistad y comentan, dramatizan o grafican de qué manera cada uno aportó para que la celebración funcionara.



2. Se organizan para dramatizar un cuento, proponiendo diversas acciones para aportar en la dramatización (disfraces, voces, movimientos, entre otros). Establecen acuerdos y distribuyen roles y responsabilidades. Realizan la dramatización y comentan de qué manera lograron hacerlo a partir del trabajo colectivo.



3. Se organizan en grupos pequeños, en el patio, para participar del juego "Llenando el balde de agua". Se organizan para enfrentar, en conjunto, el siguiente desafío, teniendo en cuenta las posibilidades de movimiento y desplazamiento de todos los niños: Por turnos, cada integrante del grupo cruza el patio, llevando una bandeja con un vaso de agua. Al llegar al otro extremo, debe vaciar el agua en un balde. Luego, regresa con la bandeja y el vaso vacío y lo entrega a su compañero para que continúe el juego. El desafío se cumple cuando el grupo logra llenar el balde con agua. Al finalizar,

reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué les pareció el juego?, ¿de qué manera aportaron para que el grupo resolviera el desafío?, ¿qué pasaría si tuvieran que resolver el desafío solos?, etc.



4. Participan del juego "Soy una serpiente". Se distribuyen formando un círculo, el adulto o uno de los párvulos representa a la serpiente que está buscando su cola. La serpiente baila dentro del círculo, observando a cada participante mientras canta "Soy una serpiente que anda por el bosque, buscando un pedazo de su cola", se detiene frente a un párvulo y le pregunta "¿Quiere ser usted un pedazo de mi cola?". El párvulo seleccionado responde "Sí", repta por debajo de las piernas de su compañero, y se ubica detrás, afirmándose de su cintura. La serpiente se para detrás de ella y se afirma de su cintura. Reinician la canción juntos y buscan a un nuevo participante. Al finalizar, comentan en torno a preguntas como: ¿Qué les pareció este juego?, ¿cómo lograron que la serpiente creciera tanto?, etc. Si es necesario, se incorporan ajustes al juego de manera que todos puedan participar en igualdad de condiciones.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 9**

**Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Da su opinión frente a diversos temas de su interés, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Participa en conversaciones, escuchando y opinando respetuosamente a otros, en distintas situaciones.
- > Expresa a través gestos y palabras cómo se siente al dar su opinión.

**NT 2**

- > Establece consensos dialogando para llevar a cabo juegos, actividades o proyectos de su interés.
- > Expresa a través de gestos y palabras lo que siente al ser escuchado y cuando su opinión es tomada en cuenta.
- > Explica por qué es importante expresarse libremente, ser escuchado y que su opinión sea considerada.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, participan del juego "Es mi turno". Para esto, en conjunto, recuerdan las normas establecidas en el grupo; por ejemplo, respetar turnos, pedir la palabra, mantener silencio cuando un compañero se expresa, etc. Se sientan formando un círculo y cuando llega su turno, toman una tarjeta que representa acciones, paisajes, animales, emociones, insectos, u otros. Observan su tarjeta y expresan (comentan, opinan, dramatizan, grafican), durante un minuto, todo lo que saben sobre ella. Cuando acabe el tiempo —que será medido por un reloj de arena, cronómetro, u otro recurso—, entregan el turno a uno de sus compañeros. Al finalizar, intercambian ideas sobre lo aprendido con este juego y reflexionan en torno a preguntas como: ¿Cuáles eran las normas de este juego?, ¿qué fue lo más difícil de cumplir?, ¿por qué? ¿Cómo se sintieron al ser escuchados por los demás?, ¿qué pudieron aprender de sus compañeros?
2. En pequeños grupos presentan "Mi juguete favorito". Cada niño y niña lleva de su hogar un juguete que le guste mucho, y lo presenta a sus compañeros durante un minuto, que será medido con un reloj de arena o cronómetro. Para presentar su juguete, pueden expresar (comentar, dramatizar, graficar) quién se los regaló, por qué les gusta, cómo juegan con él, entre otros aspectos. Al finalizar su tiempo, sus compañeros plantean preguntas e indican la importancia de respetar turnos y escuchar a otros con atención.

3. De manera individual, representan las emociones o sentimientos que experimentan cuando hablan frente a otras personas. Para esto, utilizan diversos recursos de expresión plástica. Al finalizar sus trabajos, realizan una exposición, compartiendo sus respuestas. Reflexionan acerca de las diversas opiniones, sentimientos, emociones y preferencias que pueden tener frente a una misma situación. Responden preguntas como: ¿Qué sienten cuando les preguntan su opinión sobre un tema? ¿Qué pasaría si nunca les preguntaran lo que opinan? ¿Por qué es importante escuchar a nuestros compañeros? ¿Por qué es importante que nos escuchen?, etc.
4. Participan del juego "Adivina quién soy". En parejas preparan una presentación sobre un tema de su interés, su animal favorito, la mascota que quisieran tener, entre otros. Luego, se esconden detrás de un telón y exponen el tema que han preparado. Sus compañeros intentan adivinar cuál es el tema que han elegido quienes presentan. Finalmente, reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué tuvimos que hacer para descubrir quién estaba hablando?, ¿cómo supimos cuál era el tema?, ¿por qué es importante escuchar a los otros?, etc.

## NT 2

1. En grupo, escuchan el cuento "Rosas, piedritas y mariposas", de Cecilia Beuchat. Luego, intercambian ideas sobre su contenido a partir de preguntas como: ¿Por qué creen que Viviana se ponía nerviosa?, ¿en qué situaciones se han sentido así?, ¿qué podríamos hacer para enfrentar esas situaciones?, ¿qué pasaría si alguna vez estamos en la misma situación?, ¿cómo podríamos ayudar a esa persona? Finalmente, confeccionan su propio "Cofre del silencio", que podrán utilizar cuando necesiten hablar o expresarse frente a todo el grupo.



2. Junto a sus familias, preparan una presentación sobre una noticia positiva que quieran compartir con sus compañeros. Por turnos, presentan su noticia frente a sus compañeros, planteando la información, explicando por qué eligieron ese tema y compartiendo su opinión al respecto. El equipo pedagógico apoya el trabajo con las familias, orientando la selección de noticias que aborden temáticas positivas, pertinentes a la edad de los párvulos.

3. Escuchan la canción "Yo opino", de 31 Minutos. Luego, intercambian ideas sobre su contenido a partir de preguntas como: ¿Qué significa opinar?, ¿en qué momentos opinamos?, ¿por qué es importante compartir nuestra opinión?, ¿qué pasa si tenemos opiniones diferentes a nuestros compañeros? Finalmente, en pequeños grupos elaboran un *collage* con el título "Tengo derecho a opinar".



4. En medios grupos, elaboran un buzón de sugerencias. Cada semana, el buzón tiene un tema en específico y los párvulos lo usan para plantear sus opiniones al respecto. El adulto puede orientar el trabajo, proponiendo temáticas como las siguientes: ¿Cómo podemos cuidar nuestro patio? ¿Qué cuento queremos escuchar la próxima semana? ¿De qué forma podemos solucionar nuestros conflictos? ¿Sobre qué tema nos gustaría aprender? El último día de la semana revisan el buzón con todas las propuestas, comparten sus opiniones y realizan una votación para elegir una propuesta o solución que represente la opinión de la mayoría. Luego, en conjunto, se organizan para implementar la sugerencia seleccionada.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 10**

**Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Practica algunas normas de convivencia democrática (escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, los turnos, los acuerdos de la mayoría) ante la sugerencia de un adulto o par.
- > Acepta las decisiones de la mayoría, participando en juegos o actividades acordadas grupalmente.

**NT 2**

- > Explica la importancia de respetar los acuerdos de las mayorías, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Respeta turnos de manera espontánea, en juegos y actividades cotidianas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en grupos, conformados por aquellos niños que comparten usualmente una mesa, para participar del juego “Un nombre para nuestro grupo”. Intercambian ideas sobre las fortalezas o intereses que tienen en común y buscan un criterio que los ayude a definir un nombre que los identifique como grupo. De manera individual, representan sus ideas por medio de dibujos o palabras. Al finalizar sus trabajos, los comparten con sus compañeros de grupo, presentando por turnos sus ideas y fundamentando sus respuestas. Si es necesario, el adulto modela la forma de argumentar, repitiendo las frases de los párvulos a partir de una estructura completa. Por ejemplo, “Nuestro grupo debería llamarse..., porque nosotros somos buenos para...”. Una vez que han conocido todas las propuestas, eligen libremente la forma en que llegaran a consenso (voto a mano alzada, a través de papeles, conversando, entre otras). Luego de tomar la decisión, elaboran un logo que los represente y lo pegan al centro de su mesa. Esta experiencia se puede implementar de manera periódica, cada vez que se modifique la organización de la sala.
2. En medios grupos, se organizan para elegir el cuento que quieren conocer. El adulto ofrece dos títulos y los anima a seleccionar, en conjunto, el que prefieren. Luego, cada grupo elige a uno o dos representantes, quienes serán los responsables de defender su elección frente al otro grupo. Realizan un debate y los representantes defienden la elección de sus respectivos, considerando en sus argumentaciones ideas como: ¿Por qué creen que es importante conocer ese cuento?, ¿a qué intereses comunes responde?,

¿qué podrían descubrir a partir del cuento?, etc. A medida que cada grupo expone su postura, el adulto acompaña el debate, orientando el intercambio de opiniones por medio de preguntas como: ¿Qué opinan de la respuesta de sus compañeros?, ¿en qué ha cambiado su opinión?, ¿qué podrías agregar para que tus compañeros comprendan tu postura?, etc. Finalmente, realizan una votación para decidir cuál será el cuento que leerán, y comentan la importancia de escuchar y explicar sus posturas para establecer acuerdos. Además, el adulto destaca el valor que tiene cambiar de opinión o aceptar que la postura de otros es más acertada que la propia, en un marco de respeto y valoración.



3. Participan de la experiencia “¿Dónde nos gustaría ir?”. Se organizan en medios grupos y comparten sus opiniones sobre algún lugar de su comuna que les gustaría conocer o visitar. Intercambian ideas a partir de preguntas orientadoras como: ¿Qué lugar de nuestra comuna les gustaría visitar?, ¿qué les llama la atención de ese lugar?, ¿qué creen que podríamos aprender ahí?, ¿qué cosas se pueden hacer en ese lugar?, etc. Con ayuda del adulto, seleccionan aquellos sitios que son factibles de visitar. Luego, proponen diversas estrategias para elegir cuál de ellos visitarán en la próxima salida pedagógica (sorteo, votación a mano alzada, votación secreta, etc.). Una vez que han tomado la decisión, señalan sobre la importancia de plantear sus ideas y escuchar a los otros, de manera respetuosa.






4. Se organizan en grupos pequeños para participar del desafío “Nuestro objeto especial”. Para esto, observan atentamente un conjunto de elementos desechables e imaginan qué podrían construir con ellos. Intercambian ideas con sus compañeros de grupo y, en conjunto, deciden qué elemento prefieren elaborar. Luego, establecen los materiales que requieren para hacerlo, distribuyen tareas y se preparan para trabajar. A medida que trabajan, responden preguntas como: ¿Qué elemento van a construir?, ¿qué materiales usarán?, ¿qué tuvieron que hacer para decidirlo?, ¿qué opiniones dio cada uno?, etc. Al completar sus trabajos, participan en una exposición frente a los otros grupos, apreciando y señalando sus formas de trabajo y los resultados obtenidos.

## NT 2

1. Se organizan en medios grupos para participar del juego “Sueño mi sala”. Observan atentamente su sala y eligen un espacio para ser implementado con elementos nuevos, reestructurado o hermoseado. La decisión debe sustentarse bajo dos condiciones: Debe beneficiar a todo el grupo y tiene que permanecer durante un período extenso. Por ejemplo, dos meses o un semestre. Por turnos, explican sus propuestas, presentando sus ideas de manera verbal o gráfica. Luego, cada grupo establece una estrategia para llegar a consenso, y deciden cuál de las ideas será seleccionada. Posteriormente, presentan sus ideas frente al otro grupo e indican la forma en que lograron llegar a un acuerdo. Realizan una votación y deciden cuál será la idea que implementarán en la sala. Intercambian opiniones sobre la importancia de tomar decisiones en consenso, escuchar a otros y respetar las decisiones grupales, a partir de preguntas como: ¿Qué tuvieron que hacer para llegar a un acuerdo? ¿Qué pasaría si no escucháramos a nuestros compañeros? ¿Qué pasaría si no escucharan tus opiniones?, etc.



-  2. Se organizan en grupos para participar de diversos juegos de naipes, como “Uno”, “Buscando pares”, u otros. Escuchan las instrucciones y juegan por turnos. Luego, reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué les pareció el juego?, ¿cómo se organizaron para jugar?, ¿qué pasaba si alguien no respetaba los turnos?, ¿qué hicieron para resolverlo?, etc.
-  3. Se organizan en pequeños grupos para participar en la experiencia “Feria de comidas preferidas”. Para esto, los integrantes de cada grupo dibujan sus alimentos favoritos, los exponen sobre la mesa y los observan con atención. En conjunto, imaginan una preparación que podrían elaborar usando todos o la mayoría de los alimentos propuestos. Consideran aspectos como: Ingredientes necesarios, cantidades de cada alimento, forma de preparación, etc. Se organizan para prepararlo y, en conjunto, grafican su receta, con apoyo del adulto, si es necesario. Comparten sus propuestas con los otros grupos y eligen aquellas preparaciones que son factibles de elaborar. Organizan un pícnic para los días posteriores, distribuyendo tareas y responsabilidades.
-  4. En medios grupos, deciden de qué forma participarán en la próxima celebración que se realizará en el establecimiento. Por ejemplo, día del niño y la niña, día de la familia, fiestas patrias, u otras. Para esto, el equipo pedagógico presenta variadas propuestas de ideas, materiales o actividades, y de manera conjunta, deciden cuáles realizarán. Durante este proceso, es posible que todo el grupo participe en un gran proyecto, o bien que se organicen en pequeños grupos para desarrollar múltiples proyectos en forma paralela.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 11**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe características de las personas de su comunidad en cuanto a sus virtudes y cualidades.
- > Comenta lo que le llama la atención acerca de la diversidad de las personas de su comunidad y sus formas de vida, vinculadas con: sus características físicas, lengua, género, costumbres, entre otras.

**NT 2**

- > Muestra interés (formula preguntas, investiga en distintas fuentes) por conocer sobre la diversidad de las personas y sus formas de vida, vinculadas con: características físicas, lengua, género, costumbres, entre otras.
- > Compara su forma de vida y la de otros, mencionando semejanzas y diferencias, vinculadas con características físicas, lengua, género, costumbres, entre otras.
- > Explica el aporte que tiene para su vida, interactuar con diversas personas en distintas situaciones.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en parejas para participar del juego "Somos periodistas". Para esto, por turnos, realizan una entrevista a su compañero, planteando preguntas como: ¿Cuál es tu comida favorita?, ¿cuál es tu juego preferido?, ¿qué actividades hacen el fin de semana con tu familia?, ¿cuál es tu celebración favorita?, ¿por qué? Prestan atención a las respuestas de su compañero e intercambian roles. Luego, se reúnen en medios grupos y, por turnos, presentan algunos de los datos que han aprendido sobre su entrevistado. El adulto orienta el proceso, destacando el valor de las distintas respuestas que entregan. Además, complementa la entrevista incluyendo preguntas orientadas al país o cultura de origen, diferencias de lengua u otros aspectos, cuando sea pertinente.
2. Se organizan en grupos pequeños para compartir fotografías de sus familias. Las exponen sobre la mesa y juegan a descubrir a quién corresponde cada imagen. Luego, reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué están haciendo en esta foto? ¿Qué cosas les gusta hacer en familia?, ¿por qué? ¿Qué fiestas celebran en tu familia?, ¿cuál es tu celebración favorita?, ¿qué comidas les gusta compartir?, etc. A partir de esta instancia, el adulto destaca y valora las semejanzas y diferencias que existen entre sus familias, y los invita a

imaginar cuál de las tradiciones de sus compañeros les gustaría vivir con sus familias. Finalmente, exponen las imágenes en un panel, bajo el título: "Todos somos diferentes".

3. Se sientan en círculo y escuchan el cuento "Rosa Caramelo", de Adela Turín. Intercambian ideas sobre su contenido y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué le pasaba a Margarita?, ¿cómo creen que se sentía por ser de un color diferente?, ¿cómo se habrá sentido cuando logró salir del jardín?, ¿se han sentido así alguna vez?, ¿cuándo? ¿Qué característica de sus cuerpos les agrada más?, ¿por qué?
4. De manera individual, llevan una fotografía de un familiar o adulto cercano a quien admiren. Se organizan en pequeños grupos y exponen las imágenes, comentando (señalando, dramatizando, graficando) quién es, por qué lo eligieron y cuáles son sus principales cualidades y virtudes.

## NT 2



1. En pequeños grupos, observan imágenes de distintos países latinoamericanos que contengan representaciones de personas, comidas, vestimentas y lugares tradicionales. Si es posible, escuchan música de cada país. Intercambian ideas sobre lo que llama su atención en cuanto a sus vestimentas y tradiciones, además de plantear cuáles son los elementos o características que más les agradan en cada caso. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué opinan de este paisaje?, ¿cómo es la vestimenta tradicional de este país?, ¿en qué se parece a la vestimenta tradicional de Chile?, ¿en qué se diferencia?, ¿qué les agrada más de este país?, ¿por qué?
2. Junto a sus familias, eligen e investigan sobre una persona que viva en su barrio o localidad y que se destaque por alguna característica. En pequeños grupos, se organizan por turnos para presentar a la persona seleccionada, representando verbal, gestual o gráficamente cuáles son las características, atributos y virtudes que lo hacen especial. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿En qué se fijaron para elegir a esta persona?, ¿qué es lo que más les gusta de ella?, etc. Destacan aquellos atributos que los diferencian de otras personas, valorando la diversidad.
3. Se organizan por turnos para investigar sobre las tradiciones de distintos países y culturas. Si es posible, invitan a participar a personas del establecimiento o comunidad que tengan mayor conocimiento o experiencia en dichos países o culturas (por ejemplo, familias que provienen de otro país, representantes de pueblos originarios, educadores tradicionales u otros). Luego, presentan lo aprendido a través del juego "Vengo desde...". Se organizan en círculo y, por turnos, indican "Vengo desde... y aprendí que...", completando la frase con la información que han investigado. Consideran aspectos como bailes, comidas, vestimentas y juegos tradicionales. Al finalizar, señalan lo que más les agradó de la cultura que pudieron conocer.
4. Observan imágenes de autorretratos de distintos estilos y años, junto con fotografías de sus autores. Intercambian ideas sobre sus características, además de apreciar las semejanzas y diferencias que existen entre las

imágenes y las obras. Destacan en qué se parecen y diferencian sus rostros con los rostros de los artistas, indicando cuáles son las características de sus cuerpos que más les agradan.

5. Escuchan el cuento “Esta bien ser diferente”, de Todd Parr. Comentan su contenido, reflexionando a partir de preguntas como: ¿En qué son diferentes ustedes?, ¿por qué es bueno ser diferentes? ¿Qué pasaría si todos fuéramos iguales? De manera individual, seleccionan una técnica de expresión plástica de su preferencia, y representan sus características, poniendo especial atención en aquellas que los hacen diferentes a otros.

## **IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

### **IDEAS FUERZA**

### **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**Promover relaciones basadas en el respeto y buen trato, así como generar acuerdos y normas consensuadas, fortalecen el desarrollo de la ciudadanía.**

- > ¿Qué estrategias podemos implementar para favorecer relaciones de respeto y buen trato?
- > ¿De qué manera podemos modelar el buen trato en la comunidad educativa?
- > ¿Qué oportunidades ofrecemos para que los niños generen acuerdos y establezcan normas?

**Compartir con otros, participando de actividades y juegos colaborativos, promueve la empatía, el respeto a la diversidad, y la solidaridad.**

- > ¿Qué oportunidades ofrecemos para que niños y adultos compartamos, respetando y valorando nuestra diversidad?
- > ¿Cómo podemos favorecer ambientes solidarios, empáticos y respetuosos de la diversidad?
- > ¿Qué estrategias implementamos para promover juegos y trabajos colaborativos?

**La escucha atenta, el diálogo y la participación son elementos que contribuyen a la convivencia armónica y a la formación ciudadana.**

- > ¿Qué estrategias implementamos para fortalecer la escucha atenta, el diálogo y la participación de los niños?
- > ¿De qué manera podemos promover el diálogo entre niños y adultos?
- > ¿Cómo generamos instancias de participación y diálogo con las familias y la comunidad?

**Participar solidariamente de la vida y los intereses de sus comunidades, permitirá a los niños compartir valores y tomar decisiones que favorezcan el bien común.**

- > ¿Qué estrategias implementamos para que los niños participen solidariamente en su comunidad?
- > ¿Cómo podemos involucrar a los niños en la toma de decisiones que favorezcan el bien común?
- > ¿Cómo promovemos la participación y el compromiso de las familias en acciones solidarias de la comunidad?

# Núcleo de Aprendizaje

## Corporalidad y Movimiento

### Propósito General del Núcleo<sup>18</sup>

A través de corporalidad y movimiento, se espera potenciar en los niños, habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan reconocer y apreciar sus atributos corporales, descubrir sus posibilidades motrices, adquirir una progresiva autonomía para desplazarse y moverse, y que contribuyan a expandir sus procesos de pensamiento, satisfacer sus intereses de exploración, fortalecer su identidad, resolver problemas prácticos y expresar su creatividad. De esta manera, ampliarán sus recursos para actuar en el entorno, desarrollando un sentido de autonomía, bienestar, confianza y seguridad.

### Objetivos de Aprendizaje del Núcleo

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el **tercer nivel curricular** (Transición) los niños serán capaces de<sup>19</sup>:

#### OA 1

Manifestar iniciativa para resguardar el autocuidado de su cuerpo y su confortabilidad, en función de su propio bienestar.

#### OA 2

Apreciar sus características corporales, manifestando interés y cuidado por su bienestar y apariencia personal.

#### OA 3

Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

<sup>18</sup> Mineduc (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia*. Santiago, Chile.

<sup>19</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

**OA 4**

Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.

**OA 5**

Comunicar el bienestar que le produce el movimiento, al ejercitar y recrear su cuerpo en forma habitual, con y sin implementos u obstáculos.

**OA 6**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 7**

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

**OA 8**

Coordinar sus habilidades psicomotoras practicando posturas y movimientos de fuerza, resistencia y tracción tales como: tirar la cuerda, transportar objetos, utilizar implementos, en situaciones cotidianas y de juego.

**OA 9**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño indique situaciones en que se siente cómodo con su cuerpo, tales como, realizar movimientos, alimentarse, entre otros; señale las principales partes del cuerpo y experimente las posibilidades de acción que tiene a través de ellas, explorando libremente movimientos visomotrices finos, y experimentando con el control y el equilibrio en posturas y desplazamientos, en función de sus intereses; use categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás, arriba/abajo, adentro/afuera, antes/después, rápido lento, en juegos y situaciones cotidianas.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante la Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda conocer y practicar conductas de vida saludable e higiene, manteniendo una actitud positiva frente a sí mismo, sus características físicas y capacidades; conocer las propiedades del cuerpo humano, como los sentidos, comprendiendo la función que cumplen y los cuidados que requieren; reconocer las respuestas corporales que provoca la actividad física, como aumento del ritmo cardíaco, de la respiración, sudor y dificultad al hablar, al explorar habilidades motrices de locomoción, manipulación y estabilidad; practicar juegos con y sin oposición, incluyendo actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa para incrementar su condición física, y utilizar nociones espaciales, como derecha e izquierda, al seguir o dar instrucciones.

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > conocimiento de sí mismo;
- > corporalidad y psicomotricidad, y
- > toma de conciencia y valoración de las posibilidades motrices para ampliar la exploración del medio y conquistar una mayor autonomía, tanto motora como de pensamiento.

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer estrategias que favorezcan la toma de conciencia progresiva del propio cuerpo y sus potencialidades, seleccionando recursos y ambientando espacios seguros y desafiantes que promuevan la exploración y el movimiento libre.



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
**ENSEÑANZA**  
DE EDUCACIÓN  
**PARVULARIA**



## Objetivos de Aprendizaje

### Corporalidad y Movimiento

#### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

**OA 1**

**Manifestar iniciativa para resguardar el autocuidado de su cuerpo y su confortabilidad, en función de su propio bienestar.**

#### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

**NT 1**

- > Describe qué acciones realiza junto a su familia para el cuidado de su cuerpo.
- > Explica los beneficios de practicar acciones de autocuidado de su cuerpo, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Ejecuta acciones para el bienestar y cuidado de su cuerpo (tomar suficiente agua, usar bloqueador solar, usar cinturón de seguridad; tiempos para comer, descansar, jugar y realizar actividad motriz, entre otras), ante la sugerencia de un adulto o par.

**NT 2**

- > Explica por qué algunas acciones pueden favorecer o perjudicar el cuidado de su cuerpo (protegerse/ exponerse al sol, realizar/no realizar ejercicios, entre otras).
- > Realiza acciones para cuidar su cuerpo que le producen bienestar y placer, en situaciones cotidianas, de manera espontánea.

#### ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

**NT 1**



1. En medios grupos, realizan la mímica de diferentes acciones que realizan, en el hogar y establecimiento, para cuidar su cuerpo; por ejemplo, imitan los diferentes pasos que deben seguir para lavar sus manos. Luego, reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué debemos hacer para cuidar nuestro cuerpo? ¿Qué pasos debemos seguir al lavar nuestras manos? ¿Qué pasa si no usamos jabón para limpiar nuestro cuerpo?, ¿cómo podemos saber si nuestro cuerpo está limpio? ¿Por qué es importante lavar las distintas partes de nuestro cuerpo? Observan sus manos y comentan si creen que están limpias.

Luego, frotran sus manos en un plato con escarcha de color. El adulto puede mediar, comentando que la escarcha representa las bacterias y virus que usualmente están en nuestras manos, y plantea preguntas como: ¿De qué manera podrán limpiar sus manos? Prueban distintas alternativas para, luego,

lavarlas en el baño. Verifican si el agua es suficiente o si necesitan también usar jabón. Regresan a la sala e intercambian ideas sobre la importancia de ser cuidadosos al lavar sus manos y las diferentes partes de su cuerpo, usando agua, jabón, champú, cepillo y pasta dental, dado que los virus y bacterias no se limpian con facilidad. Finalmente, señalan los pasos que deben seguir para lavar sus manos, cara y dientes y establecen un procedimiento común. Crean un afiche, por medio de dibujos, recortes y palabras, y lo ubican en el baño para recordar los pasos que deben seguir. Por ejemplo, mojar las manos con agua limpia; aplicar una pequeña cantidad de jabón; frotar las palmas entre sí; frotar los dedos y los espacios entre ellos; limpiar las uñas; frotar el dorso de cada mano; enjuagar con agua limpia; secar las manos con una toalla limpia de tela o papel, o con aire tibio.



2. Organizados en grupos pequeños (no más de 6 integrantes), en la sala o patio, participan en un juego de mímica. Cada grupo, deberá organizarse para que cada integrante represente, por medio de gestos, movimientos y desplazamientos, una acción que realiza en la vida cotidiana para cuidar su cuerpo y mantenerse saludable. Mientras uno de los párvulos realiza la representación, el resto del grupo observa atentamente y adivina cuál es la acción que están representando. A medida que juegan, los adultos rotan por los grupos y apoyan con preguntas como: ¿De qué manera esa acción ayuda a mantener tu cuerpo sano?, ¿qué pasaría si no lo hicieras? Luego, intercambian roles y continúan el juego. Reflexionan sobre las distintas acciones que hacen cada día para cuidar su salud y su bienestar.



3. Se organizan en parejas y eligen una acción que les permita estar cómodos y saludables (por ejemplo, descansar después de correr, dormir durante la noche, beber agua, abrigarse cuando baja la temperatura, etc.). Cada pareja usará una tarjeta de cartulina para dibujar la acción que han elegido. Luego, deberán presentarla frente a otra pareja, quienes deben adivinar de qué acción se trata. Una vez que lo descubren, explican o representan en conjunto por qué esa acción es beneficiosa para ellos.

4. Al regresar de un período de juego libre, se reúnen en un círculo y conversan en torno a las siguientes preguntas: ¿En qué juegos participaron?, ¿cómo se sienten ahora?, ¿por qué se sienten así después de jugar?, ¿qué deberían hacer siempre al regresar del patio? Comparten sus respuestas y, en conjunto, elaboran un "Decálogo del autocuidado", considerando diez acciones que deben realizar para resguardar su bienestar y confortabilidad en diferentes situaciones. Con ayuda de un adulto, escriben o grafican sus ideas en un papelógrafo y lo ubican en un sector visible de la sala. Consideran acciones como: Lavarse las manos y la cara después de jugar o ejercitarse, descansar cuando se sienten agotados, realizar ejercicios de relajación y respiración, beber agua, usar protector solar, sentarse a comer en un espacio limpio y ordenado, usar cinturón de seguridad en los autos, entre otros.

## NT 2

1. Organizados en grupos, ubicados en el patio o gimnasio, participan del juego "Ruta del autocuidado", similar a un ludo, pero dibujado en el suelo.

Para jugar, deberán lanzar por turnos un dado, y avanzar la cantidad de espacios que corresponda. En cada espacio habrá una tarjeta que represente una situación particular; por ejemplo, un día de lluvia con mucho frío, un día muy soleado, una persona acostada viendo televisión, una enfermera poniendo una vacuna, una persona durmiendo, una persona comiendo verduras, una persona con los dientes y cara muy sucios, etc. A medida que participan, indican si la situación de la tarjeta contribuye o no a su cuidado y bienestar, fundamentando sus respuestas. Sus compañeros atienden y comentan si están de acuerdo o no. Al finalizar el juego, intercambian ideas sobre las estrategias de cuidado involucradas en el juego y sugieren ideas para crear nuevas tarjetas que permitan ampliar el juego.



2. Participan en juegos de rol, en los que interpretan diferentes situaciones de la vida cotidiana; por ejemplo, el ejercicio de algunas profesiones u oficios, tareas del hogar, rutinas de juegos y actividades, etc. A medida que juegan, representan e intercambian ideas sobre las medidas de autocuidado e higiene que deben considerar para proteger su bienestar.



3. En medios grupos, participan de un experimento que demuestra la importancia de la salud bucal. Con ayuda de un adulto, ponen dos huevos duros en recipientes distintos: en uno agregan agua y en el otro, una bebida gasificada de color, hasta cubrir cada huevo. Observan atentamente el procedimiento y dibujan cómo es el huevo antes de ser sumergido. También, grafican lo que creen que sucederá con ellos. Los dejan remojando y, al día siguiente, los retiran de los recipientes y exploran los resultados. Registran las respuestas y comparten los resultados. Luego, se turnan para usar un cepillo y pasta dental, limpiando las manchas que han quedado en el huevo con bebida. Con mediación del adulto, señalan la importancia de proteger sus dientes y reflexionan sobre la función del aseo dental para el cuidado de su cuerpo, salud y bienestar.

4. Organizados en medios grupos, realizan algunos movimientos y posturas que les permiten estirar, progresivamente, una parte de su cuerpo. Mantienen cada postura durante unos segundos y, luego, relajan suavemente esa parte del cuerpo, dejándola caer sin golpearla. Señalan la importancia de la relajación para su salud y el cuidado de su cuerpo.



5. Organizados en grupos de seis integrantes, elaboran un tablero de registro de acciones saludables. Para esto, cada párvulo elabora un autorretrato y lo pega en el tablero, junto a dibujos que representen acciones de autocuidado (por ejemplo, cepillarse los dientes, lavar sus manos, lavar su cara, usar protector solar, beber agua, practicar actividad física, descansar, dormir, etc.). A medida que trabajan, responden preguntas como: ¿Por qué es importante practicar estas acciones todos los días?, ¿qué le pasaría a nuestro cuerpo si no lo hiciéramos? Al finalizar, cada grupo expone su tablero en algún sector visible de la sala, acordando usarlo diariamente para registrar las acciones que han efectuado. En conjunto, y con apoyo del adulto, revisan periódicamente sus registros y señalan la importancia de cuidar su cuerpo y salud.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2**

Apreciar sus características corporales, manifestando interés y cuidado por su bienestar y apariencia personal.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe sus características corporales, mencionando las que más le agradan de sí mismo.
- > Señala (indica o nombra) diversas acciones que puede realizar para cuidar su bienestar y apariencia personal (por ejemplo, bañarse, lavarse el pelo, cepillarse los dientes, etc.).
- > Realiza acciones para cuidar su apariencia personal, ante la sugerencia de un adulto.

**NT 2**

- > Describe semejanzas y diferencias entre sus características y las de sus pares, reconociendo cuáles de ellas lo hacen único.
- > Explica por qué es importante cuidar su cuerpo y su apariencia personal.
- > Realiza acciones para cuidar su apariencia personal, de manera espontánea.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Organizados en grupos pequeños, participan del juego "Así me cuido". Por turnos, juegan a preparar una muñeca para salir a pasear, realizando las mismas acciones que hacen ellos para cuidar su bienestar y apariencia personal. Usan una bañera, agua y diferentes artículos de aseo que puedan requerir. Describen las diferentes acciones, indicando por qué son importantes. El adulto puede apoyar por medio de preguntas como: ¿Qué harás primero?, ¿qué tiene que hacer la muñeca después de comer?, ¿cómo podemos prepararla para salir?, ¿qué harán con su cabello?, ¿cómo se ven sus uñas?, etc. Al finalizar, cada grupo muestra cómo preparó a su muñeca, señalando las diferentes acciones que realizaron. Establecen semejanzas y diferencias entre sus ideas (por ejemplo, algunos limpiaron sus uñas, otros lavaron su cabello, etc.), reflexionando acerca de lo importante que es cuidar su apariencia e imagen personal.



2. Se organizan en parejas, en el patio o en un sector despejado de la sala. Por turnos, se recuestan sobre un papelógrafo y su compañero usa un plumón o lápiz para marcar el contorno de su cuerpo. Luego, completan su imagen agregando los detalles que los caracterizan. El adulto puede mediar, sugi-

riendo que usen un espejo y pongan atención en los diversos detalles de su imagen corporal. Por ejemplo, color o forma de ojos, tipo de cabello, peinado, la forma de sus brazos, la longitud de sus piernas, etc.

3. Participan del juego "Cuido mi apariencia". El adulto muestra imágenes de diversas situaciones y los párvulos proponen acciones que podrían realizar para mejorar la apariencia personal en cada caso. Por ejemplo, se muestran imágenes como un niño con las uñas sucias, una niña rascándose la cabeza, una boca con dientes sucios, etc. Una vez que responden, todos juntos realizan la mímica de esa acción. Luego, señalan lo que pueden hacer cada día para cuidar su apariencia personal.



4. Se organizan en grupos para elaborar afiches y promover diversas acciones que permiten cuidar la apariencia personal. Cada grupo elige una acción y, usando las técnicas de expresión plástica que prefieran, elaboran un afiche que les permita recordar lo que pueden hacer para mantener una buena presentación personal. Por ejemplo, lavarse la cara después de jugar, cepillarse los dientes después de comer, cepillarse el cabello y peinarse, mantener su cabeza erguida, sentarse con la espalda apoyada al respaldo de la silla, etc. Al finalizar, comparten sus trabajos con los otros grupos, y los ubican en diferentes partes del baño y sala, a modo de recordatorio.

## NT 2

1. En el patio o gimnasio, participan del juego "Unidos". Para esto, se distribuyen por el espacio y caminan libremente, siguiendo el ritmo que marcará el adulto con ayuda de un tambor o pandero. Cuando el adulto lo indique, deberán formar grupos de acuerdo con la instrucción que se entregue, considerando la cantidad de integrantes y la característica que se mencione. Al hacerlo, deberán caminar unidos (tomados de la mano), sin perder el ritmo, siguiendo indicaciones como: Tres, ojos de color café; dos, cabello crespo; cuatro, cabello negro; dos, lunar en una mejilla; etc. Al finalizar el juego, responden preguntas como: ¿Qué semejanzas tienen con sus compañeros?, ¿en qué se diferencian? ¿Cuáles de tus características corporales te gustan más? ¿Cuál de las instrucciones fue más difícil de seguir?, ¿por qué? Reflexionan acerca de aquellas características de su imagen corporal que los distinguen. Al planificar esta experiencia, es importante considerar las modificaciones que sean pertinentes para que todos los niños puedan participar en igualdad de condiciones, teniendo en cuenta dificultades de audición, visión o movilidad reducida.
2. Se organizan en parejas y, utilizando los recursos de expresión plástica que ellos prefieran, realizan un retrato de su compañero, poniendo especial atención en los detalles que los caracterizan (por ejemplo, pecas, lunares, color y largo del cabello, etc.). Luego, intercambian sus trabajos y comparten ideas para apreciar en qué se parecen y en qué se diferencian. Finalmente, destacan aquellas características que los diferencian de los demás. El adulto puede mediar indicando que todas las apariencias e imágenes corporales son positivas, recordando la importancia de valorar aquellas características que nos hacen únicos. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué es lo que más te gusta de tu imagen corporal?, ¿por qué?

3. Se organizan en grupos para participar en el juego “¿Qué pasaría si...?”. Cada grupo cuenta con un mazo de naipes que representan diversas situaciones relacionadas con el cuidado de la presentación personal (por ejemplo, un cabello despeinado y lleno de nudos, una nariz sucia, prendas de vestir sucias, etc.). Por turnos, toman un naipe y describen o indican su contenido. Luego, intercambian ideas sobre lo que sentirían si les pasara eso. Reflexionan en torno a la importancia de cuidar su presentación personal y de las posibles consecuencias que podría tener no hacerlo.
4. De manera individual, elaboran un tablero para registrar las acciones de cuidado del cuerpo y la presentación personal que deben realizar a diario. Lo mantienen a la vista durante una semana, de manera que cada párvulo registre las diversas acciones que realiza en forma autónoma. Al finalizar la semana, revisan el tablero y comentan los resultados. El adulto puede complementar el trabajo del tablero a partir de diversas estrategias de documentación, como fotos, videos u otros registros, que luego puede compartir con cada párvulo para destacar sus avances y logros.

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 3

Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Señala (indica o nombra) partes más específicas de su cuerpo (por ejemplo, caderas, codos, muñecas, tobillos, talón) y su funcionalidad, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Describe los cambios que ocurren en su cuerpo durante distintas posturas y movimientos, en juegos y actividades motrices.

### NT 2

- > Señala (indica o nombra) la ubicación y funcionalidad de algunos órganos internos, tales como corazón, pulmones, cerebro, aparato digestivo, entre otros.
- > Relaciona algunos cambios en su organismo frente a actividades motrices de mayor exigencia (por ejemplo, incremento de los latidos del corazón, ritmo de la respiración, sudoración, entre otros), en situaciones cotidianas y juegos.
- > Describe con qué lado de su cuerpo se siente más cómodo para realizar diversas acciones, tales como saltar en un pie, dibujar o pintar, mover brazos o piernas, entre otras.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Participan en juegos organizados en medios grupos:
  - > **Grupo 1:** Participan en el juego "Simón dice", señalando las partes del cuerpo que se indican. Por ejemplo: "Simón dice que se toquen el cuello/ la cintura, los codos, la rodilla, el mentón, etc.". El adulto puede mediar, indicando en su propio cuerpo las acciones que va señalando y procurando que todos los niños puedan participar en igualdad de condiciones. Luego, puede invitar a algunos voluntarios a participar, entregando las indicaciones a sus compañeros. Para finalizar, nombran las acciones que ejecutaron, las partes del cuerpo involucradas y lo que ocurrió con ellas al moverlas.
  - > **Grupo 2:** Juegan a identificar partes del cuerpo a través de adivinanzas que va leyendo el adulto; por ejemplo, "Al final de los brazos están las manos; al final de las manos nosotras estamos" (uñas). Mediar dando más pistas a los niños, en caso de manifestar dificultad para identificar a qué parte del cuerpo alude la adivinanza. Por ejemplo, "Algunas personas las pintan, y necesitamos cortarlas, porque crecen y pueden rasguñar".

2. En grupo grande, cantan mostrando o moviendo las partes del cuerpo que indica la canción elegida; por ejemplo, "Cabeza, hombros, rodillas y pies", "La gimnasia de Pancho", "Canción de mi cuerpo", "El marinero baila".



3. En parejas o grupos de cuatro integrantes, completan un rompecabezas del cuerpo humano y nombran las partes que identifican. Si desconocen alguna, averiguan sobre ella en diversas fuentes: enciclopedias, TICs, preguntándole a otros, etc.



4. En parejas, ubicados en el patio, juegan a ser marionetas. Para esto, uno de los participantes se ubica en una tarima y ata algunas cintas de género en aquellas partes del cuerpo de su compañero que le permitan mover sus articulaciones; por ejemplo, muñecas y rodillas. Juegan a mover las cintas suavemente, descubriendo cómo se mueven los brazos y piernas de su compañero. Al finalizar, comentan qué partes del cuerpo se movieron y qué tuvieron que hacer para lograrlo. Al planificar esta experiencia, es importante que se consideren los ajustes necesarios para promover la participación de todos los párvulos en igualdad de condiciones.



5. En medios grupos, participan del juego "Estoy pensando en...", utilizando partes del cuerpo. Para esto, por turnos, entregan diversas pistas y esperan a que sus compañeros descubran en qué parte del cuerpo están pensando. Entregan pistas como: "Estoy pensando en una parte del cuerpo que se utiliza para sostener la cabeza" (cuello); "Estoy pensando en una parte del cuerpo en que se usan los zapatos" (pie).

6. De manera individual, observan sus rostros en un espejo. Luego, lo dibujan, considerando la mayor cantidad de detalles que puedan. Si es posible, usan lupas o espejos con aumento para apreciar con más claridad los detalles.

7. Ubicados en el patio, realizan juegos de imaginación, representando con su cuerpo distintos elementos de la naturaleza; por ejemplo, un árbol meciéndose al compás del viento, una hoja de árbol flotando en el agua, etc. Intercambian ideas sobre los cambios que experimentaron en su cuerpo, poniendo atención en las variaciones de tono muscular. Al planificar, el equipo pedagógico considera los ajustes que sean pertinentes para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.





8. En el gimnasio, realizan ejercicios de relajación. Comentan los cambios de tono muscular que experimentaron en las diferentes partes del cuerpo, al mover y relajar sus músculos.

## NT 2

1. Observan videos que muestren las funciones de algunos órganos del cuerpo humano; por ejemplo, "Cuerpo humano: principales órganos (lengua de señas)", de la serie Camaleón y las naturales ciencias (lengua de señas) de CNTV infantil. En grupos pequeños, ubicados en distintos espacios del patio, dibujan la silueta de uno de sus compañeros en formato grande, para luego dibujar en su interior los órganos que conocieron. Posteriormente, indagan en libros de la biblioteca o CRA relacionados con el cuerpo humano, y ve-



rifican si ubicaron los diferentes órganos donde corresponde. Finalmente, intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué órgano te llamó más la atención?, ¿qué función cumple?, ¿qué características tiene?

-  2. En grupos pequeños, realizan experimentos para explorar las funciones de algunos órganos del cuerpo; por ejemplo, representan el diafragma y los pulmones, confeccionan un fonendoscopio para escuchar los latidos de corazón, elaboran una caja de sensaciones táctiles, construyen un oído, miden los huesos del cuerpo, entre otros.
-  3. En parejas, registran los latidos del corazón de su compañero en estado de reposo. Repiten el registro después de saltar durante un minuto (cronometrado). Luego, comparan los resultados obtenidos entre ambos y comentan sus hallazgos.
-  4. En parejas, usan un termómetro para registrar la temperatura corporal de su compañero en estado de reposo. Repiten el registro después de saltar durante un minuto (cronometrado). Luego, comparan los resultados obtenidos entre ambos y comentan sus hallazgos.
5. Se organizan en grupo grande, en el patio, y participan en dinámicas que implican diferentes movimientos coordinados y consensuados; por ejemplo “Calles y avenidas” el “Inquilino-casa”.
6. Juegan al “*Twister*”, siguiendo las instrucciones que indique una tómbola; por ejemplo, “Mano izquierda en el círculo rojo”, “Pie derecho en el círculo amarillo”. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.
7. Se organizan en el patio para practicar juegos tradicionales, que implican realizar movimientos guiados a partir de instrucciones; por ejemplo: “Pón-gale la cola al burro” o “La gallinita ciega”. El adulto puede guiar el juego por medio de instrucciones como: “Desplázate hacia la derecha”, “Camina hacia la izquierda”, entre otras.
-  8. Se organizan en medios grupos, en el patio y/o gimnasio, para realizar la búsqueda del tesoro, siguiendo diversas pistas; por ejemplo, “Avanza 5 pasos hacia adelante y luego 2 a la izquierda”. Para mediar, el adulto lee las instrucciones junto a los párvulos, quienes las ejecutan en equipo. Si alguno de los niños logra leer ciertos mensajes, se sugiere invitarlo a participar como guía del juego. La idea es que se realicen dos búsquedas simultáneas, en dos espacios físicos distintos, para luego seguir las pistas del otro grupo.

## RECUERDE...

### LATERALIDAD

Es necesario ofrecer diversos juegos y oportunidades para que los párvulos descubran, de manera progresiva, cuál es el lado dominante de su cuerpo. Durante estas experiencias, es importante usar puntos de referencia concretos que ayuden a los niños a identificar cuál es el lado derecho e izquierdo. Asimismo, al modelar acciones, el adulto debe ubicarse de espaldas a ellos, para mantener puntos de referencia comunes.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 4**

**Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe las nuevas acciones que puede realizar con su cuerpo, en situaciones cotidianas y juegos.
- > Relaciona algunas acciones realizadas con su cuerpo, con objetivos que quiere alcanzar (saltar para esquivar un objeto, correr para llegar más rápido a un lugar, entre otras).

**NT 2**

- > Describe nuevas posibilidades de acción que ha descubierto a partir de movimientos y posturas corporales, incorporando un vocabulario preciso (girar las muñecas, reptar, entre otros).
- > Explica las acciones que debe realizar para ejecutar diversos movimientos y posturas con su cuerpo.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Observan imágenes y videos de deportistas practicando gimnasia rítmica con cinta, e intercambian ideas sobre los diferentes tipos de movimientos y desplazamientos que realizan. En el patio o gimnasio utilizan diferentes cintas de colores y juegan a imitar algunos de los movimientos observados, de acuerdo con sus posibilidades. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué movimientos quieres hacer con la cinta?, ¿cómo tendrías que mover tu mano o tu brazo para lograrlo?, ¿qué pasa con la cinta cuando haces movimientos amplios con el brazo?, ¿qué pasa cuando mueves solo la muñeca?, etc. Experimentan diferentes movimientos y distinguen lo que ocurre cuando mueven sus brazos desde el hombro, desde el codo o desde la muñeca.
2. Participan del juego “Nos movemos como animales”, ubicados en el patio, gimnasio u otro sector despejado. Observan la imagen de un animal, lo nombran e imitan por medio de movimientos, desplazamientos y gestos. Luego, el adulto propone una variante del desplazamiento; por ejemplo, “Esta es una serpiente que baila”. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se movería este animal si estuviera apurado?, ¿cómo serían sus saltos?, ¿cómo crees que se movería bajo la lluvia?, etc. Comparten ideas sobre los movimientos que realizaron, indicando cuáles les resultaron más simples o difíciles de lograr. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar del juego en igualdad de condiciones.



3. Participan del juego "Pollitos, pollitos vengan". Se organizan para cumplir, por turnos, los distintos roles del juego (pollitos y lobo). Luego, agregan algunos obstáculos al camino, de manera que tanto pollitos como lobos enfrenten diversos desafíos (túnel, puente, aros, conos, etc.), en la medida de sus posibilidades, describiendo los movimientos realizados.

## NT 2



1. Participan de un juego de roles en el que podrán representar diversas ocupaciones, oficios o profesiones. Exploran áreas o rincones previamente preparados por el adulto, y observan diversos implementos, disfraces o elementos que pueden utilizar durante el juego. Eligen libremente el rol que quieren cumplir y juegan a recrear las acciones propias de la ocupación elegida. Es importante que se consideren alternativas que impliquen la realización de diversos movimientos motrices (finos y gruesos); por ejemplo, carpintería, mecánica automotriz, repostería, danza, medicina, etc. A medida que juegan, comentan los movimientos, posturas o desplazamientos que han realizado, respondiendo preguntas como: ¿Qué partes del cuerpo tienes que mover?, ¿cómo moviste tu muñeca/rodilla/brazo/pierna?, ¿qué movimientos deben ser más delicados?, ¿cómo lograste hacerlo?, etc.



2. Participan del juego "Somos equilibristas". Ubicados en el patio, gimnasio u otro sector despejado, se organizan en grupos pequeños y recorren diversas estaciones preparadas con desafíos relacionados con el equilibrio. Por ejemplo, caminar sobre una línea recta o sobre una línea curva, avanzar hacia adelante sosteniendo un pequeño saco de arena sobre la cabeza, caminar en línea recta sosteniendo una pelota, etc. Cada grupo se encarga de apoyar a sus integrantes durante el recorrido, entregando sugerencias o consejos que los ayuden a superar cada obstáculo. Luego, comentan cómo se sintieron durante cada desafío, explicando los movimientos y partes del cuerpo empleadas en cada caso y mencionando de qué manera sus compañeros los ayudaron a completar el desafío. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.
3. En medios grupos, participan del juego "Escucho y me muevo". Por turnos, un grupo nombra una parte del cuerpo y el adulto indica una acción. El grupo que tiene el turno debe ejecutar la acción mencionada con la parte del cuerpo que corresponda, mientras cuentan en voz alta hasta diez. Por ejemplo, girar muñecas, mover tobillos, subir y bajar hombros, etc. Luego, intercambian roles y continúan el juego. Al finalizar, explican los movimientos que realizaron, indicando cuáles les resultaron más simples y más complejos.

## RECUERDE...

### USO DE VOCABULARIO PRECISO

Para un desarrollo integral del esquema corporal, es fundamental que el equipo educativo utilice y promueva el uso de conceptos precisos para referirse al cuerpo. Para esto, no solo debe considerar el modelaje frente a los p̄rvulos, sino que también se requiere involucrar a las familias y la comunidad educativa, fortaleciendo el uso de un vocabulario amplio, que facilite la comunicación en la vida cotidiana a nivel expresivo y comprensivo.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

**Comunicar el bienestar que le produce el movimiento, al ejercitar y recrear su cuerpo en forma habitual, con y sin implementos u obstáculos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Expresa a través de gestos y palabras lo que siente al ejecutar distintos tipos de movimientos, posturas y desplazamientos, incorporando algunos implementos.
- > Comenta qué tipos de movimientos, posturas o desplazamientos prefiere realizar.

**NT 2**

- > Describe lo que siente al realizar movimientos, posturas y desplazamientos, comparando las sensaciones que experimenta al utilizar y no utilizar implementos.
- > Explica de qué manera realizar diversos movimientos, posturas y desplazamientos, en forma habitual, que benefician su bienestar.


**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Organizados en medios grupos, en el patio o gimnasio del establecimiento, participan del juego “Saltando colores”. Para esto, usan una ruleta u otro recurso que les permita sortear el color con el que jugarán, y todos deberán rápidamente desplazarse y saltar sobre una figura del color indicado (las figuras estarán dibujadas o pegadas en el suelo, distribuidas en distintas partes del espacio). A medida que participan, indican cómo se sienten durante los juegos que implican movimientos y desplazamientos. El adulto puede mediar por medio de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se sienten al jugar? ¿Por qué es importante movernos? ¿Qué es lo que más te gusta de jugar y moverte?, entre otras. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.
2. Participan del juego “Pinta pegajosa”. En el patio, gimnasio u otro espacio despejado del establecimiento eligen quién “pintará” a sus compañeros y corren por el espacio. Al pintar a un niño o niña, ellos se juntan y continúan “pintando” a sus compañeros. Al finalizar el juego, reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué les pareció este juego?, ¿cómo se sintieron al jugar?, ¿qué movimientos y desplazamientos (correr, trotar, agacharse, escapar, atrapar, etc.) les gustó más realizar?, ¿por qué?
3. Se organizan en grupos de seis integrantes y participan en el patio, gimnasio u otro espacio despejado, del juego “El sorteo de movimientos”. Por turnos, cada grupo sortea dos tarjetas (por ejemplo, girando una tómbola,



lanzando un dado con opciones o sacando tarjetas de una bolsa o caja), una que indica una acción y otra, un implemento (pelota, cinta, aro u otro). Todos los integrantes del grupo realizan la acción indicada usando el implemento señalado, apoyando a sus compañeros y buscando soluciones en conjunto, cuando enfrenten alguna dificultad. Continúan el juego y, al finalizar, señalan cómo se sintieron al participar y cuál de los implementos les resultó más simple o difícil usar.

## NT 2

1. Organizados en medios grupos, participan del juego “La canasta loca”. Para esto, el adulto distribuye al azar distintivos con imágenes de frutas y verduras. Además, marca un espacio en el centro del patio o gimnasio, que representará la canasta. Los párvulos se distribuyen en el espacio y prestan atención a atención las frutas y verduras que deben “entrar en la canasta”. Cuando nombran la fruta que les corresponde, corren y se ubican dentro del espacio marcado. El adulto comenta que la “canasta loca” no quiere cargar más peso y se sacude, haciendo rodar por el suelo a las frutas y verduras que estaban en su interior. Representan los movimientos señalados y luego reinician el juego. Por turnos, algunos niños pueden participar entregando las indicaciones a sus compañeros. Luego, comentan cómo se sintieron en el juego, indicando cuáles de los movimientos o desplazamientos les gustó más realizar (correr, rodar, reptar, saltar, etc.). Explican por qué estas acciones son beneficiosas para su cuerpo. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.
2. En el patio, gimnasio u otro espacio despejado del establecimiento, participan del juego “Ranas de paseo”. Previamente, el adulto habrá preparado el espacio con algunos obstáculos o marcas que permitan desafiar a los párvulos a partir de distintos tipos de desplazamientos (túnel, puente, pilar de madera para hacer equilibrio, círculo dibujado en el suelo, etc.). Luego, narra un paseo y los párvulos interpretan a las ranas, saltando y desplazándose para representar las acciones indicadas. Por ejemplo, todas las ranas saltan a la laguna; se equilibran para cruzar el río sin mojarse; etc. Al finalizar, señalan cuáles de los movimientos les gustaron más, fundamentando sus respuestas.
3.  Se organizan en grupos pequeños para participar en el juego “La campana del saber”. En algún espacio despejado del patio o gimnasio, el adulto lee en voz alta una tarjeta que indica un movimiento, postura o desplazamiento, y el grupo que conozca los beneficios de realizarla, corre y toca una campana ubicada al otro lado del espacio. El equipo que lo hace primero puede responder, indicando por qué ese movimiento, postura o desplazamiento les hace bien, y señala cuándo lo pueden realizar. Las tarjetas contendrán frases como: Caminar al aire libre; Subir y bajar escaleras; Trotar; Ejercitar los brazos; Relajar los músculos del cuello; Estirar los brazos y la espalda, entre otros. El adulto puede mediar planteando preguntas como: ¿En qué situaciones corres? ¿Cuándo ejercitas tus brazos?, ¿cómo te sientes cuando lo haces?, ¿qué pasaría si no lo hicieras?, ¿qué beneficios tiene realizar este movimiento, postura o desplazamiento?, etc.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

**Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Regula sus movimientos motrices finos al ejecutar libremente acciones como rasgar, arrugar papel, amasar, entre otros.
- > Utiliza algunos instrumentos como lápices, pinceles, pinzas, entre otros, regulando la presión que ejerce sobre ellos.
- > Realiza movimientos motrices finos cada vez más precisos y eficientes al dibujar libremente, colorear o rellenar dentro de algunos espacios sus propias creaciones, recortar líneas rectas, atornillar, plegados simples, entre otros.

**NT 2**



- > Utiliza, de manera autónoma y correcta, instrumentos punzantes o cortantes, que dejan marcas, entre otros, que le permitan realizar acciones como troquelar, recortar, bordar, pegar, dibujar, colorear, escribir, en función de sus intereses y juegos.
- > Combina, de forma autónoma y correcta, movimientos motrices finos que le permiten rasgar, plegar, construir, modelar, troquelar, recortar, bordar, pegar, dibujar, colorear, ensartar, trazar, escribir, entre otras, incorporando líneas curvas y mixtas, figuras más pequeñas, entre otros, de acuerdo con sus intereses y juegos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**



1. En grupos de cuatro integrantes, en la sala o patio, participan en el juego “La pesca milagrosa”. Cada grupo cuenta con un plato con pequeños pompones de cuatro colores diferentes. Por turnos, elijen un color y usan una pinza de plástico para tomar, de uno en uno, cada pompón. Intentan tomar todos los pompones del color elegido, lo más rápido que puedan. Intercambian ideas sobre lo realizado, indicando cómo se sintieron con este desafío y cuáles fueron los aspectos más fáciles o difíciles de resolver.



2. En medios grupos, juegan a ser cocineros. Se organizan, distribuyen roles y, con el apoyo de un adulto, preparan masa de galletas y la usan para moldear la letra de sus nombres, figuras geométricas u otras formas determinadas de manera grupal.
3. Dibujan su animal favorito. Usan un lápiz para dividirlo en tres o cuatro partes, lo recortan y lo arman como puzle.

-  4. En grupos, juegan a colgar prendas de vestir (de muñecas, elaborados con cartulina o goma eva, u otro) en lanas o cuerdas ubicadas en el patio o pasillo del establecimiento. Se organizan y distribuyen roles para jugar, usan pinzas para colgar ropa, y ubican los elementos siguiendo indicaciones como: Colgar solo prendas de color amarillo, colgar prendas que tengan lunares, colgar prendas que se usen en los pies, etc.
-  5. Se organizan en grupos para participar, por turnos, en sectores de juego paralelos. Por ejemplo:
  - > **Mesa 1:** Recortan elementos de su preferencia y forman un *collage*.
  - > **Mesa 2:** Juegan con tornillos de plástico, armando y desarmando figuras.
  - > **Mesa 3:** Siguen instrucciones para crear figuras a partir de un plegado.

## NT 2

1. Se organizan en grupos para participar, por turnos, en sectores de juego paralelos; por ejemplo:
    - > **Mesa 1:** Rasgan papel y forman pequeñas esferas de colores. Luego, las introducen en el interior de una botella plástica pequeña.
    - > **Mesa 2:** Juegan a pintar porotos o garbanzos. Luego, los introducen en el interior de una botella plástica pequeña.
    - > **Mesa 3:** Usan una lana y botones de diferentes tamaños para crear un collar.
-  Al finalizar, se reúnen en círculo e intercambian ideas sobre los juegos realizados. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué les parecieron estos juegos?, ¿qué obstáculos tuvieron que superar?, ¿qué les resultó más fácil?, ¿por qué?, etc.
2. Se organizan en parejas para jugar con geoplanos, usando bandas plásticas o elásticos de colores para crear diferentes figuras.
  -  3. Se organizan en parejas para jugar a “La torre más alta”: Ensartan en una varilla (por ejemplo, palo de brocheta o tallarín) fideos tubulares pequeños, cuentas de plástico, anillos de cereales, u otro, intentando crear la torre más alta que puedan. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.
  4. Tallan greda, masa o una papa para crear timbres con las formas y figuras de su preferencia. Luego, usan pintura para estampar sobre una cartulina, creando diferentes imágenes, figuras o paisajes.
  5. Usan una aguja de lana para troquelar la letra de su nombre. De manera cuidadosa, usan la aguja para perforar la cartulina, siguiendo la línea marcada previamente por el adulto. Luego, usan lana para bordar la letra.

**RECUERDE...****MOTRICIDAD FINA**

Para desarrollar la motricidad fina, es necesario que los párvulos tengan diversas opciones para explorar libremente sus posibilidades, practicando movimientos cada vez más precisos y eficientes. Se sugiere iniciar las experiencias tomando conciencia de las posibilidades de movimiento del cuerpo, desde los brazos y hombros, para luego avanzar progresivamente hacia los movimientos de manos, muñecas y dedos. Al mismo tiempo, es importante utilizar formatos grandes de trabajo, que poco a poco van disminuyendo de tamaño, siempre en experiencias significativas, de acuerdo con los intereses de los niños.



## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 7

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Mantiene el equilibrio al desplazarse siguiendo líneas rectas, curvas, zigzag o laberintos, en juegos o situaciones cotidianas.
- > Mantiene la coordinación entre ojos y manos al enfrentar algunos desafíos en sus juegos o actividades cotidianas; por ejemplo, trasladar un vaso con agua sin derramarlo o lanzar y recibir una pelota con las manos.
- > Mantiene la coordinación entre ojos y pies al enfrentar algunos desafíos en sus juegos o actividades cotidianas; por ejemplo, intentar detener con el pie un objeto que rueda por el suelo, patear una pelota, saltar un obstáculo, entre otros.

### NT 2

- > Mantiene el equilibrio cuando cambia de dirección (hacia adelante, hacia atrás y de costado) al caminar, saltar y correr.
- > Mantiene el equilibrio al combinar distintos movimientos, posturas y desplazamientos; por ejemplo, al bailar con cintas siguiendo el ritmo de la música, al correr y patear una pelota, saltar mientras lanzan una pelota, entre otros.
- > Mantiene el equilibrio al adoptar posturas durante juegos y actividades cotidianas; por ejemplo, pararse en un pie, pararse en punta de pies, etc.
- > Mantiene el equilibrio al combinar distintos movimientos, posturas y desplazamientos; por ejemplo, al bailar con cintas siguiendo el ritmo de la música, al correr y patear una pelota, saltar mientras lanzan una pelota, caminar o correr trasladando algún objeto, entre otros.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Se organizan en medios grupos, en el patio o gimnasio, para participar del juego "Goles de colores". Para esto, se organizan por turnos y se ubican frente a cinco arcos de diferentes colores. Eligen uno y juegan a patear una pelota, intentando meter un gol en el arco seleccionado.

En caso de manifestar dificultad, el adulto puede proponer que lo intenten, lanzando la pelota con la mano. Además, puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué tienes que hacer antes de lanzar la pelota?, ¿dónde estás mirando?, ¿cuánta fuerza tienes que usar para patear la pelota?, ¿por qué?, etc.

2. Juegan a ser equilibristas, avanzando por turnos sobre una cuerda puesta en el suelo del patio o sala. Por turnos, recorren caminos demarcados, siguiendo líneas rectas, curvas y zigzag.
3. En medios grupos, se organizan para jugar a ser robots. Para esto, se desplazan siguiendo las instrucciones que entrega el adulto, manteniendo el equilibrio. Por ejemplo, avanzar tres pasos hacia adelante, en punta de pies, dar dos saltos hacia adelante y luego caminar dos pasos hacia el lado, dar cuatro pasos hacia atrás, entre otras.
4. Organizados en grupos de cuatro integrantes, juegan a encestar una pelota en un aro de cartulina o en cajas de colores. Eligen una meta y lanzan la pelota, intentando encestarla en el sitio indicado.

## NT 2

1. En el patio, gimnasio u otro espacio despejado del establecimiento, participan del juego “El baile de los animales”. Para esto, se mueven al ritmo de la música e imitan el desplazamiento y los movimientos del animal que indica el adulto (o un compañero voluntario). Luego, representan cómo se vería el animal bailando, desplazándose y moviendo sus cuerpos al ritmo de la música. El adulto apoya con preguntas como: ¿De qué manera se desplaza un león?, ¿cómo bailarían una serpiente?, ¿qué podrías hacer para bailar agachado manteniendo el equilibrio?, etc.



2. Organizados en medios grupos, en el patio o gimnasio, participan del juego “Caminando en el agua”. Se organizan en tríos, imaginan que tienen que cruzar un río e intentan superar diversos obstáculos para lograrlo sin caer al agua. El adulto distribuye en el suelo algunas rocas y troncos de cartulina, y los incentiva a saltar, caminar sobre una línea y moverse, manteniendo el equilibrio. A medida que cada integrante del trío avanza, sus compañeros lo apoyan, acompañan y entregan sugerencias para animarlo a superar los obstáculos propuestos. Al finalizar el juego, comentan cómo se sintieron al completar los desafíos, indicando la forma en que se apoyaron como equipo para completar el recorrido. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.

3. En el patio, gimnasio u otro espacio despejado, participan del juego “Las esculturas”. Para esto, todos se desplazan siguiendo las indicaciones entregadas por el adulto, al ritmo de una melodía. Cuando esta se detiene, todos dejan de desplazarse y adoptan una postura, imitando una escultura. El juego finaliza una vez que el último niño o niña se mueve o no mantiene el equilibrio en la posición adoptada.



4. Se organizan en grupos de seis integrantes para participar del juego “Recoge la manzana”, en el patio o gimnasio. El adulto, previamente, dibuja en el suelo un tronco con ramas elaboradas a partir de cinta adhesiva o tiza, usando líneas

rectas. Además, ubica una manzana en cada rama. Los párvulos, por turnos, recorren las ramas del árbol, combinando desplazamientos y movimientos para recorrer el árbol, sin caer de la rama, y recoger la manzana. Durante el proceso, cada equipo apoya a sus compañeros, entregando consejos e ideas que los ayuden a completar el desafío. Al finalizar, comentan cómo se sintieron y qué movimientos tuvieron que realizar para mantener el equilibrio durante el desafío. Al planificar, considerar los ajustes requeridos para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 8**

**Coordinar sus habilidades psicomotoras practicando posturas y movimientos de fuerza, resistencia y tracción tales como: tirar la cuerda, transportar objetos, utilizar implementos, en situaciones cotidianas y de juego.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Empuja y mueve objetos e implementos con ayuda de otros, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Controla la fuerza que necesita ejercer sobre un elemento para lograr su objetivo; por ejemplo, arrastrar una caja con materiales de un lugar a otro, lanzar fuerte o suave una pelota para encestarla, patear una pelota con fuerza o suavidad hacia una dirección determinada, al empujar un objeto en un plano inclinado, entre otras.

**NT 2**

- > Empuja y mueve objetos e implementos de un lugar a otro, de manera individual, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Ejecuta las posturas y movimientos que requiere para lograr sus objetivos al realizar acciones, como trepar sogas o escaleras, tirar la cuerda, entre otras.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en cuatro equipos formando filas en el patio o gimnasio. En el otro extremo del espacio, frente a cada fila, se ubica una caja de cartón mediana, dentro de un espacio demarcado. Cuando el adulto dé una señal, el primer integrante de la fila corre y recoge la caja. Regresa con ella y la entrega a su compañero, quien correrá a dejarla en el espacio correspondiente. Continúan el juego hasta que todos los párvulos han participado del juego. El adulto puede mediar con preguntas como: ¿Qué les pareció este juego?, ¿qué tuvieron que hacer para mantener el equilibrio al recoger la caja?, ¿cómo se organizaron en el equipo para participar del juego?, ¿cómo se sintieron al correr y sostener la caja al mismo tiempo?, etc. Es importante considerar los ajustes necesarios para que todos puedan participar en el juego.



2. Se organizan en grupos para participar en un juego de bolos o palitroques. Por turnos, lanzan una pelota e intentan botar las botellas dispuestas al otro lado del espacio. Para aumentar la complejidad del juego, es posible utilizar un cartón o colchoneta para inclinar la pista de juego. A medida que participan, cada equipo apoya a quien tiene el turno de participar, sugiriendo estrategias para superar el obstáculo.



3. Se organizan en grupos, en la sala o patio, para jugar a “Botando colores”. Por turnos, se ubican frente a una mesa con botellas plásticas pintadas de diferentes colores. Cada párvulo debe lanzar una pelota, intentando derribar las botellas. Una vez que logran botarlas, se reinicia el juego, aumentando la distancia entre los niños y la mesa. El adulto apoya con preguntas como: ¿Qué tuvieron que hacer para botar los colores?, ¿qué pasó cuando pusimos la mesa más lejos?, ¿cómo se organizaron grupalmente para jugar?, etc.



4. En juegos sociodramáticos o de roles, utilizan coches, carritos de supermercado o cajas, y juegan a trasladar diversos elementos.

## NT 2



1. Se organizan en grupos para participar, por turnos, en sectores de juego paralelos; por ejemplo:

- > **Sector 1:** Juegan a trepar por una cuerda.
- > **Sector 2:** Arman una torre apilando cajas de cartón medianas.
- > **Sector 3:** Juegan a tirar la cuerda.

Al finalizar, los grupos intercambian sectores y continúan el juego. Comentan cómo resolvieron cada desafío de manera conjunta, indicando cuál les resultó más simple o difícil.

2. Se organizan en grupos para participar en el juego “Más lejos”. Por turnos, se ubican frente a una línea dibujada en el suelo y saltan a pies juntos, intentando llegar lo más lejos que puedan. El adulto actúa como juez, marcando en el suelo la distancia que logran recorrer y los desafía a tomar impulso para ejercer más fuerza con sus piernas. Es importante considerar los ajustes necesarios para que todos puedan participar en el juego en igualdad de condiciones.

3. Se organizan en grupos, en la sala o patio, para jugar a “La ranita”. Por turnos, se ubican frente a una caja que tiene dibujada una rana, y lanzan un saco pequeño relleno con arena, o una bola de calcetines, intentando encestar en la boca de la rana. A medida que lo logran, el adulto les propone usar nuevas bolas o sacos, variando el peso que tienen, y les pide que reflexionen acerca de la fuerza que necesitan ejercitar para lanzarlos en cada oportunidad.



4. Organizados en parejas, juegan a “La bicicleta”. Para ello, escuchan las instrucciones del adulto y se ubican sentados en el suelo uno frente al otro, juntan las plantas de sus pies y realizan movimientos que representan el pedaleo que realizan cuando andan en bicicleta.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 9**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica o nombra) nociones temporales como antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.
- > Realiza movimientos, posturas y desplazamientos, siguiendo instrucciones que involucran nociones espaciales como adelante/atrás/al lado/entre, usando como referencia la posición de su cuerpo, en situaciones cotidianas y lúdicas.
- > Usa conceptos temporales como día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en sus descripciones y relatos, durante situaciones cotidianas y juegos.

**NT 2**

- > Usa conceptos espaciales como adelante/atrás/al lado/entre, teniendo como referencia la posición de su cuerpo en sus descripciones y relatos, durante situaciones cotidianas y juegos.
- > Usa conceptos espaciales como adelante/atrás/al lado/entre, teniendo como referencia la posición de los demás o de objetos, en sus descripciones y relatos, durante situaciones cotidianas y juegos.
- > Usa conceptos y nominaciones temporales como día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en sus descripciones y relatos, durante situaciones cotidianas y juegos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Organizados en medios grupos, se ubican en un espacio despejado del patio o gimnasio para participar del juego “La bolita que crece”. Cada grupo recibe una esfera de plumavit o pelota pequeña de plástico, y trozos de papel de aluminio o volantín (uno por cada párvulo). Comienza el juego y van pasando la esfera de uno en uno. Al recibirla, cada párvulo la envuelve en el papel que le han entregado. A medida que avanza el juego, señalan cómo ha aumentado el tamaño de la esfera. El adulto puede mediar por medio de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo era la esfera antes de iniciar el juego?, ¿qué pasó con su tamaño durante el juego?, ¿qué pasó con la esfera después de que todos participaron?, etc.



2. Se organizan en grupos para jugar a “Maestros de cocina”. En conjunto, observan diversos alimentos e ingredientes que proporciona el adulto, y seleccionan máximo cuatro para crear una receta. Registran los pasos a seguir en una

cartulina, usando conceptos de secuencia temporal, como antes, durante y después. Luego, por turnos, enseñan la receta a otro grupo, quienes deberán ejecutarla y preparar la receta creada. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué tienen que hacer antes de cocinar?, ¿qué ingrediente tienen que agregar después?, ¿cuándo se agrega este ingrediente?, ¿en qué momento tenemos que mezclar los ingredientes?, etc.



3. En parejas, se organizan para jugar a ser robots. Para ello, utilizan un implemento como una caja, una pelota u otro, y siguen las indicaciones que entrega el adulto; por ejemplo, pongan la caja delante de su cuerpo, ubíquense entre dos cajas, pongan una caja al lado de su cuerpo, etc.

4. Organizados en medios grupos, participan del juego “Día o noche”. Cada párvulo cuenta con dos carteles, uno que representa el día (por ejemplo, con un sol) y otro que representa la noche (por ejemplo, con una luna). El adulto narra distintas acciones o situaciones, y ellos deben levantar el cartel que corresponde para indicar si lo hacen en el día o en la noche; por ejemplo, despertar, cepillarse los dientes, lavarse las manos, jugar, desayunar, tomar agua, etc.



5. Organizados en medios grupos, eligen un cuento de la biblioteca de aula o CRA. El adulto lee en voz alta el cuento y luego les invita a representarlo. Cada párvulo asume un rol en el trabajo. Una vez que han representado la historia, comparten sus ideas sobre lo realizado, usando conceptos de orientación temporal (antes, durante, después).

## NT 2



1. Organizados en medios grupos, participan del juego “La búsqueda del tesoro”, en el patio, sala o gimnasio del establecimiento. En conjunto, siguen las instrucciones que entrega el mapa del tesoro, considerando el uso de conceptos de orientación espacial, hasta encontrar un elemento oculto. Consideran indicaciones como: “Avanza tres pasos hacia adelante, dos hacia el lado y uno hacia atrás”. Se organizan en turnos para participar, de manera que logren resolver el desafío de manera grupal. A medida que participan, entregan sugerencias, apoyan y retroalimentan a sus compañeros. Para aumentar la complejidad, es posible integrar el uso de conceptos más abstractos, como izquierda y derecha.



2. Se organizan en parejas para participar del juego “¿Cómo quiere su almuerzo?”. Para esto, cada pareja cuenta con un plato de cartón y diferentes alimentos (pueden ser reales, de plástico o dibujos). Por turnos, un niño entrega indicaciones de cómo quiere su almuerzo, entregando instrucciones de orientación espacial. Su compañero debe ejecutar las instrucciones, formando el plato según lo solicitado. Al finalizar, intercambian roles. A medida que juegan, reflexionan en torno a preguntas como: ¿Dónde tienes que poner ese ingrediente?, ¿entre qué alimentos está el tomate?, ¿en qué te fijaste para poner este ingrediente en ese lugar?, entre otros.

3. Se organizan en medios grupos, cada uno con mediación de un adulto, y ubicados en sectores distintos del establecimiento, para participar del juego “Veo, veo”. Por turnos, cada párvulo entrega pistas de un elemento del

entorno que ha elegido en secreto, usando conceptos relacionados con su ubicación espacial; por ejemplo, “Es un elemento que está a mi lado, es de color azul, etc.” El adulto puede mediar, modelando el uso de conceptos de orientación espacial y planteando preguntas como: ¿Dónde está el elemento que elegiste? Si giras tu cuerpo, ¿en qué posición lo ves?, etc.



4. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para participar del juego “Ordenando la casa”. Los integrantes se ubican frente a una mesa, en la que observan una cartulina de color y una serie de tarjetas que representan elementos de una casa (por ejemplo, camas, mesa, sillas, lámpara, etc.). Prestan atención a las indicaciones que entrega el adulto, y ubican cada elemento en el lugar que corresponde. El adulto entrega instrucciones como: Pongan la mesa al centro de la casa, ubiquen una silla a un lado de la mesa, pongan una lámpara entre dos sillas, etc. Al finalizar, un representante de cada grupo expone la casa y señala cómo lo lograron. Además, verbalizan o comunican las relaciones espaciales que establecieron y reflexionan sobre las semejanzas y diferencias que aprecian entre sus casas.



## **IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

### **IDEAS FUERZA**

### **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**A medida que los niños adquieren conciencia de su esquema corporal, valoran el poder actuar de manera progresivamente autónoma.**

- > ¿Qué experiencias podemos ofrecer para que los niños adquieran conciencia de su esquema corporal?
- > ¿Qué estrategias favorecemos para promover en los niños una imagen y conciencia corporal positiva?
- > ¿Cómo organizamos espacios dentro y fuera de la sala para que los niños exploren activamente en su entorno?

**El movimiento es una fuente natural de juego y placer.**

- > ¿De qué manera incorporamos la necesidad de movimiento de los niños en la organización de la jornada diaria?
- > ¿En qué medida la organización de nuestros espacios (dentro y fuera de la sala) contribuyen con el movimiento y la exploración libre de los niños?
- > ¿De qué manera podemos difundir en las familias la importancia del movimiento en los niños?

**A través del movimiento y la exploración sensorial, los niños construyen aprendizajes en todas las áreas de su desarrollo.**

- > ¿De qué manera hemos incorporado el movimiento y la exploración sensorial en el trabajo con otros núcleos de aprendizaje?
- > ¿Qué habilidades podemos desarrollar a través del movimiento y la exploración sensorial?
- > ¿Qué recursos educativos ofrecemos (al interior y exterior de la sala) para promover el movimiento y la exploración sensorial?





**Ámbito Comunicación Integral**

# Ámbito

## Comunicación Integral (BCEP)<sup>20</sup>

La comunicación constituye el proceso central mediante el cual los niños desde los primeros años de vida intercambian y construyen significados con los otros. La interacción con el medio, a través de diferentes instrumentos de comunicación, permite exteriorizar vivencias de todo tipo, acceder a los contenidos culturales, producir y comprender mensajes cada vez más elaborados y ampliar la capacidad de actuar en el medio. La comunicación potencia las relaciones que los párvulos establecen consigo mismo, con las personas y con los distintos ambientes en los que participan.

Los lenguajes que constituyen el Ámbito de la Comunicación Integral son, el **Lenguaje Verbal** y los **Lenguajes Artísticos**. Desde los primeros momentos de su vida, los niños se encuentran inmersos en distintos procesos comunicativos, interactuando y comunicando a través de diversos recursos gestuales y corporales, lo que les permite participar y desenvolverse en los contextos que les son propios. A medida que crecen, y habitan mundos cada vez más amplios y complejos, requieren manejar y desarrollar el lenguaje verbal en el que se comunican las personas. Mediante la adquisición y desarrollo de este lenguaje, los párvulos se inician también en procesos de mayor amplitud cultural, posibilitando la adquisición de otros lenguajes especializados, como son las artes en sus diversas expresiones, las que les abren nuevas oportunidades.

---

<sup>20</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

Estos dos lenguajes, que operan en forma integrada en el encuentro del párvulo con su entorno, potencian su pensamiento y capacidad de expresión y de acción. Comunicar sus experiencias y actuar, implica hacer uso de ideas, palabras, símbolos y signos, que hacen comprensible, para sí y para otros, el contexto en el que se desenvuelven, exteriorizando las vivencias emocionales, disfrutando y desarrollando el pensamiento creativo y la imaginación. De esta forma, mediante las habilidades, actitudes y conocimientos vinculados al Lenguaje Verbal y a los Lenguajes Artísticos, los párvulos fortalecen sus procesos de pensamiento con categorías y conceptos que circulan en la cultura general, al mismo tiempo que robustecen referentes culturales propios.

Más allá de centrarse exclusivamente en los conceptos y el pensamiento reforzando un sesgo cognitivo, en este ámbito se favorece la interdependencia del bienestar integral, la estrecha interacción entre lo emocional y lo cognitivo, lo analítico y las artes creativas.

# Núcleo de Aprendizaje

## Lenguaje Verbal

### Propósito General del Núcleo <sup>21</sup>

A través de Lenguaje Verbal, se espera potenciar en los niños, las habilidades, actitudes y conocimientos que les posibiliten:

Desarrollar su pensamiento, comprender el entorno que habitan y comunicarse, relacionándose con otras personas, construyendo e intercambiando significados. De esta manera, amplían progresivamente sus recursos comunicativos verbales y paraverbales para expresar sus sensaciones, vivencias, emociones, sentimientos, necesidades, ideas y opiniones, construyendo una base sólida sobre la cual asimilar otros aprendizajes presentes y futuros.

### Objetivos de Aprendizaje del Núcleo

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el tercer nivel (Transición) los niños serán capaces de<sup>22</sup>:

#### OA 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

#### OA 2

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

#### OA 3

Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

<sup>21</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>22</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.



## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño utilice oraciones simples que incluyen sujeto, verbo y predicado (por ejemplo: “María toca el piano”, “El perro ladra”); siga instrucciones simples, en juegos y situaciones cotidianas; nombre objetos, personas, acciones, tiempo y lugar, relacionados con un texto escuchado; explore algunos sonidos al decir palabras, cambiando su intensidad (fuerte o suave) y velocidad (rápido o lento) al hablar, en juegos; relate sus experiencias, incorporando algunas palabras nuevas; explore diferentes textos de forma autónoma o con la mediación de pares y adultos, en situaciones cotidianas; nombre el significado de algunos logos, símbolos e imágenes de su entorno, que observa en diversos soportes, y realice sus propios signos gráficos, dibujos o trazos, en situaciones lúdicas.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante la Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda participar activamente en conversaciones grupales, expresándose oralmente de manera coherente y articulada sobre temas de su interés, además de incorporar vocabulario nuevo y pertinente en sus diálogos; recitar poemas, rimas, trabalenguas, adivinanzas y canciones con entonación y expresión pertinentes; identificar los sonidos que componen las palabras reconociendo, separando y combinando fonemas y sílabas; leer por iniciativa propia y comprender textos escritos, extrayendo información explícita e implícita relacionándola con sus conocimientos y experiencias; escribir oraciones completas y comprensibles para transmitir mensajes.

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > comprensión y expresión del lenguaje verbal, no verbal y paraverbal, y
- > expresión de emociones, vivencias y pensamientos a través de diferentes recursos lingüísticos (lenguaje oral, gráfico, escrito).

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer estrategias que favorezcan la comunicación y la expresión oral de los niños en contextos cotidianos, demostrando dominio de estrategias para desarrollar la conciencia fonológica, además de promover el interés y la curiosidad por el lenguaje escrito, favoreciendo el proceso de iniciación a la lectura en contextos lúdicos y de interés para los niños.



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
ENSEÑANZA  
DE EDUCACIÓN  
PARVULARIA



## Aprendizaje integral

### Vinculaciones entre los OA y OAT

A continuación, se presentan algunas propuestas de vinculaciones que se pueden establecer entre los **OA de Lenguaje Verbal**, con algunos de los **OAT** correspondientes al **Ámbito de Desarrollo Personal y Social**. Su propósito es favorecer la integralidad del aprendizaje de los niños, respetando el principio de unidad a partir de los diferentes juegos y experiencias que se implementan a lo largo del proceso educativo.

Se sugiere que los equipos pedagógicos expliciten las vinculaciones existentes entre los OA y OAT en sus planificaciones, procurando que las experiencias de aprendizaje cuenten con objetivos claros, que orienten las prácticas pedagógicas, tanto al momento de diseñar las oportunidades de aprendizaje como al implementarlas. Asimismo, al explicitar esta relación, es posible promover instancias de evaluación que faciliten la observación de avances en cada objetivo, orientando la atención del equipo hacia la obtención de evidencias objetivas, a través de instancias lúdicas, armónicas y mayoritariamente auténticas.

Con el fin de favorecer el diseño de experiencias de aprendizaje integrales, en el siguiente apartado se presentan sugerencias de experiencias de aprendizaje destinadas a promover el logro de cada OA del núcleo Lenguaje Verbal, en conjunto con un OAT. La vinculación propuesta en cada caso se encuentra indicada al final de cada experiencia sugerida, entre paréntesis. Cabe destacar que estos ejemplos constituyen sugerencias, siendo deseable que cada equipo pedagógico determine las vinculaciones entre objetivos que resulten pertinentes a su grupo, de acuerdo con las características, intereses y requerimientos de aprendizaje de los niños de cada nivel.

#### OA LENGUAJE VERBAL

#### EJEMPLOS DE OAT VINCULADOS

##### **OA 1**

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

##### **OAT 2**

##### **Identidad y Autonomía.**

Manifestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

##### **OAT 4**

##### **Identidad y Autonomía.**

Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

##### **OAT 5**

##### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 13** **Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

**OAT 9** **Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.

**OAT 10** **Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 9** **Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

**OA 2**

Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.

**OAT 3** **Identidad y Autonomía.**

Reconocer emociones y sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TIC.

**OAT 3** **Convivencia y Ciudadanía.**

Manifiestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TIC, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

**OAT 8** **Convivencia y Ciudadanía.**

Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.

**OAT 7** **Corporalidad y Movimiento.**

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

**OA 3**

Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

**OAT 6** **Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 10** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OA 4**

Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 7** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OA 5**

Manifiestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 6** **Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 12** **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OA 6**

Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 10** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

**OAT 11** **Identidad y Autonomía.**

Distinguir parámetros establecidos para la regulación de alimentos, tales como: etiquetado de sellos, fechas de vencimiento, entre otros.

**OAT 8** **Convivencia y Ciudadanía.**

Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.

**OA 7**

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

**OAT 8****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus características identitarias, fortalezas, habilidades y desafíos personales.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OAT 8****Convivencia y Ciudadanía.**

Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.

**OA 8**

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

**OAT 1****Identidad y Autonomía.**

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 9**

Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.

**OAT 7****Identidad y Autonomía.**

Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OAT 11****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

**OA 10**

Reconocer algunas palabras o mensajes sencillos de lenguas maternas de sus pares, distintas al castellano.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OAT 11****Convivencia y Ciudadanía.**

]Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

#### OA 1

Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1

- > Utiliza oraciones completas al hablar; por ejemplo: “María toca muy lindo el piano”, “El perro del vecino ladra mucho”.
- > Pronuncia correctamente palabras sencillas.
- > Utiliza en sus oraciones concordancia de género y de número.
- > Utiliza tiempos verbales presente y pasado en forma pertinente al hablar.
- > Utiliza expresiones verbales, no verbales y paraverbales, coherentes con su intención comunicativa.

#### NT 2

- > Utiliza oraciones completas afirmativas, exclamativas e interrogativas, y las complementa con expresiones verbales, no verbales y paraverbales coherentes con su intención comunicativa.
- > Utiliza oraciones completas con sentido y concordancia de género y de número.
- > Pronuncia correctamente palabras que incluyen algunos grupos consonánticos; por ejemplo: “brazo”, “claro”, “globo”.
- > Utiliza tiempos verbales presente, pasado, condicional y futuro en forma pertinente al hablar.

### ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1



1. Participan en juegos por áreas, zonas o rincones, creando diálogos a partir de los temas que han elegido, utilizando oraciones completas al comentar sus preferencias, opiniones o ideas, de acuerdo con sus modalidades comu-

nicativas<sup>23</sup>. El adulto cumple el rol de mediador, completando las oraciones que los niños emiten (en caso de ser necesario), ampliando y enriqueciendo sus verbalizaciones, y formulando preguntas (OAT IA 5).

2. Participan en trabajo de estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 9 CC):
  - > **Estación 1** (OA 1 LV, con mediación del adulto): Juegan a “Completar la oración”, relacionada con el tema o unidad que se esté trabajando. Escogen una tarjeta que tiene una oración incompleta, el adulto la lee y, por turnos, cada párvulo completa la oración (de acuerdo con su modalidad comunicativa) con un concepto pertinente y que dé cuenta de sus preferencias, repitiendo la oración completa; por ejemplo: el adulto lee “Mi fruta preferida es...”, y el párvulo repite y completa “Mi fruta preferida es el melón”. Para favorecer la ampliación del vocabulario, el adulto puede formularles preguntas como: ¿Qué otra fruta conocemos?, ¿se llamará de la misma forma en todos los países?, ¿con qué otros nombres se conoce esta fruta? Observan imágenes de frutas que no se han mencionado, las señalan y, a partir de ellas, crean nuevas oraciones. Es posible replicar este juego a lo largo del año, incluyendo otras categorías verbales (OA 5 IA).
  - > **Estación 2** (OA 1 PM, con mediación del adulto): Reproducen patrones rítmicos que varían en un criterio; por ejemplo, aplauso – chasquido de dedos, aplauso – chasquido de dedos (ver más información en Núcleo de Pensamiento Matemático). Al finalizar, comentan lo relacionado, mencionando los aspectos más difíciles y simples de lograr.
  - > **Estación 3** (OA 5 LA, sin mediación del adulto): Experimentan con diferentes recursos para modelar (plasticina, greda, arcilla o masa), formando figuras relacionadas con el tema que se está trabajando. Al finalizar, exponen sus trabajos, compartiendo sus creaciones.

Comentan el trabajo realizado en cada estación, intercambiando sus opiniones, preferencias y logros alcanzados a partir de los juegos propuestos.



3. En medios grupos, cada uno a cargo de un adulto (si hay tres adultos, formar tres grupos), juegan y proponen ideas para, en conjunto, crear una oración cada vez más larga. El adulto o un párvulo comienza una oración con un artículo y, por turnos, cada uno va agregando una palabra más; por ejemplo: “El”, “El perro”, “El perro es”, “El perro es grande”, “El perro es grande y”, “El perro es grande y le”, “El perro es grande y le gusta”, “El perro es grande y le gusta comer”. Para mediar, el adulto puede incorporar conectores al repetir la oración, y plantear preguntas como: ¿Qué palabra agregué?, ¿qué pasaría si no la hubiese agregado?, ¿se entendería lo mismo?, ¿por qué? (OAT IA 5).

<sup>23</sup> Es importante considerar las diferentes modalidades que utilizan los niños del curso para comunicarse (oral, gestual, gráfica, etc.) de acuerdo con sus posibilidades, realizando los ajustes que sean pertinentes para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.

4. Practican canciones en el patio, en grupo grande, que les permiten pronunciar el sonido de algunos fonemas que puedan resultar más complejos; por ejemplo el fonema /r/. Practican uno o más trabalenguas y, finalmente, proponen ideas para representar la canción y el trabalenguas con su cuerpo; por ejemplo, las canciones “Jugando a imaginar”, “El lorito Nicanor” y “Don Kelito”, de Cantando Aprendo a Hablar, y el trabalenguas “Un burro comía arroz y la rana se lo robó, el burro lanzó un rebuzno y la rana al barranco saltó” (OAT IA 5).



5. En medios grupos, uno ubicado en la sala y otro en el patio, forman un círculo. Cada párvulo toma aleatoriamente una tarjeta con una imagen que representa un sustantivo en plural, singular, femenino o masculino (lápiz, lápices; caballo, yegua; libro, flor, árbol, etc.). Prestan atención a lo que dice el adulto, y se ponen de pie si su imagen coincide con el artículo que se nombra (el, la, los, las, un, una, unos, unas). Al hacerlo, por turnos, deben mencionar la frase que se forma al unir el artículo con el sustantivo de sus tarjetas. Luego, proponen un verbo para complementar su frase; por ejemplo, si el adulto dice “el”, se ponen de pie quienes tengan lápiz, caballo, libro, árbol, y dicen por turnos: “El caballo”, “El caballo galopa/relincha/come”, entre otros (OAT CC 10).



6. En diálogos espontáneos, que mantienen especialmente en los momentos de juego libre, responden a preguntas que incluyen nociones temporales, utilizando oraciones completas y considerando tiempos verbales pasado y presente de manera pertinente. El adulto puede mediar por medio de preguntas y comentarios, ofreciendo un modelo correcto de lenguaje; por ejemplo: ¿Qué estás haciendo ahora?, ¿a qué jugaste ayer?, ¿qué nos corresponde hacer después de ir al patio?, entre otras (OAT CM 9).



7. Participan en diversos juegos de mesa que han elegido, como Dominó de imágenes o Lotería, fundamentando su elección. Verbalizan las instrucciones que deben seguir y los posibles resultados de sus juegos. Para esto, utilizan oraciones completas, de acuerdo con el tiempo verbal (pasado y presente), y acompañan sus expresiones con gestos y elementos paraverbales, como entonaciones y variaciones en la voz. Si es necesario, el adulto modela el correcto uso del lenguaje, parafraseando lo que dicen los párvulos a partir de oraciones completas (OAT 5 IA).

8. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 5 IA):

- > **Estación 1** (con mediación del adulto): Juegan a “¿Cuándo hice esta acción?”. Cada párvulo saca de una bolsa una imagen donde se muestra una acción (comer, bailar, cantar, nadar, pintar, entre otros), y un palo de helado que explicita el tiempo verbal en que esta acción se realiza, con un ícono que representa el pasado (por ejemplo, un teléfono antiguo) y otro que representa el presente (por ejemplo, un teléfono celular). Luego, crean una oración utilizando el tiempo verbal en forma pertinente;



por ejemplo, si sacan una tarjeta con la acción de “bailar” y un palo de helado que diga “pasado”, podrían crear oraciones como “Mi mamá bailó en la fiesta”, “Yo bailé ayer”, “Mis abuelos bailaron un vals”, entre otros.

- > **Estación 2** (con mediación del adulto): Juegan a resolver puzles. Al completarlos, verbalizan lo que representa la imagen, usando frases completas. Si es necesario, el adulto parafrasea las respuestas de los párvulos, modelando una estructura oracional adecuada.
  - > **Estación 3** (sin mediación del adulto): Eligen libremente diversos recursos de expresión plástica y los usan para representar una oración; por ejemplo: Cuando juego con mi mascota, yo me siento muy feliz.
9. Participan del juego “¿Qué falta?”. Identifican la parte faltante de una oración y la completan (sujeto o predicado), proponiendo acciones (en tiempo pasado y presente), objetos y/o personas, entre otros. Utilizan oraciones completas, gestos que acompañen sus expresiones y elementos de lenguaje paraverbal (por ejemplo, entonaciones y variaciones en la voz). A medida que descubren las respuestas, comentan qué pasos siguieron para descubrir lo que faltaba en cada frase (OAT 5 IA).



10. En conjunto eligen un cuento tradicional para dramatizar; por ejemplo, “Caperucita Roja”, “Ricitos de Oro” o “Los tres cerditos”. Se organizan en dos grupos: uno actúa y el otro es el público. El grupo que actúa va representando por turnos las acciones, gestos, desplazamientos y diálogos correspondientes, usando distintos tonos de voz, que sean coherentes con el personaje que representan. El otro grupo actúa de público, observando en silencio, respondiendo al relato cuando sea pertinente, aplaudiendo al término, etc. Al finalizar, los grupos intercambian los roles (OAT 13 IA).

## NT 2

1. En medios grupos, cada uno a cargo de un adulto (si hay tres adultos, formar tres grupos), escuchan oraciones afirmativas, interrogativas y exclamativas. Por ejemplo: Fuiste a la plaza con tus amigos, ¿Fuiste a la plaza con tus amigos?, ¡Fuiste a la plaza con tus amigos! En conjunto, repiten cada una de las oraciones usando la inflexión de voz que corresponda, e indicando en qué se parecen y en qué son distintas.

A continuación, crean oraciones a partir de una imagen. Por ejemplo: eligen la imagen de un perro. Si detrás de esta imagen hay signos de interrogación (¿?), deben crear una oración completa interrogativa: “¿La perra de Pedro se llama Sacha?”; si la tarjeta contiene signos de exclamación (!), deberán crear una oración completa exclamativa: “¡La perra de Pedro se llama Sacha!”; en caso de contar con la imagen de una mano con el dedo pulgar levantado, deberán crear una oración afirmativa: “La perra de Pedro se llama Sacha”. Cada una de las oraciones formuladas debe emitirse con gestos que acompañen sus expresiones y elementos de lenguaje paraverbal (por ejemplo, entonaciones y variaciones en la voz), con un volumen audible y contextualizado. El adulto puede mediar a partir de preguntas como, por ejemplo:

¿Cómo usamos la voz cuando queremos hacer una pregunta?, ¿cómo son nuestros gestos si queremos expresar emoción?, ¿cómo podemos informar que sucede algo? (OAT IA 5).

2. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 9 CC):
  - > **Estación 1 (con mediación del adulto):** Participan de un juego de tarjetas. Observan tres mazos de tarjetas, uno tiene tarjetas con distintos artículos escritos en ellas (por ejemplo: el, la, los, las, uno, una); otro tiene sustantivos (que tengan relación con el tema o unidad que se está trabajando) y el otro tiene verbos (corren, vuelan, escribe, salta, sube, suenan). Por turnos, escogen una tarjeta de cada mazo, para crear una oración completa, con sentido y concordancia de género y de número. Luego, verbalizan las oraciones creadas, respetando turnos.
  - > **Estación 2 (con mediación del adulto):** Realizan un experimento sencillo. Por ejemplo, recortan un cuadrado de papel y lo usan para cubrir un vaso con agua, como si fuera una tapa. Con ayuda del adulto, voltean el vaso y descubren que el papel se pega, sin derramar agua. Al finalizar, verbalizan los pasos realizados usando oraciones completas, y anticipan las posibles explicaciones ante el resultado obtenido.
  - > **Estación 3 (sin mediación del adulto):** Observan imágenes de diferentes obras de arte (esculturas, pinturas, grabados u otras) y eligen la que más les gusta. Describen lo que ven en ella y, luego, juegan a recrearla a partir de los recursos de expresión plástica que sean de su agrado.
3. En medios grupos, uno en la biblioteca o CRA y el otro en la biblioteca de aula, escuchan un cuento y señalan si las palabras que menciona el adulto están o no presentes en el texto. Luego, eligen al azar una tarjeta que representa la palabra y crean una oración que represente sus ideas. Se sugiere utilizar palabras que incluyan algunos grupos consonánticos, tales como monstruo, sorpresa, sombrero, extraño, entre otras, a partir de textos como “Cocodrilo va al dentista”, de Taro Gomi; “El monstruo de colores”, de Anna Llenas, y “Mi maestra es un monstruo”, de Peter Brown (OAT 5 IA).
4. Memorizan un poema y lo presentan a otros cursos o grupos, respetando elementos como la entonación, ritmo y articulación, utilizando expresiones verbales, no verbales y paraverbales en forma coherente, y complementando la presentación con elementos representativos del poema (sombreros, pancartas, delantales, entre otros). Se sugiere utilizar poemas tales como: “Manuelita” o “La vaca estudiosa”, de María Elena Walsh (OAT 2 IA).
5. En medios grupos, uno en la sala y otro en el patio, juegan a “Completemos la historia”: Se organizan en tríos y, a partir de un relato simple iniciado por el adulto, completan la historia propuesta a partir de imágenes, utilizando oraciones completas en tiempo pasado, presente, futuro y condicional (según corresponda), e incluyendo gestos que acompañen las expresiones y algunos elementos de lenguaje paraverbal (por ejemplo, entonaciones y



variaciones en la voz), en congruencia con el contexto. Luego, explican por qué incorporaron a determinados personajes, situaciones o acciones en sus relatos y cómo se organizaron para lograrlo (OAT 5 IA).



6. Se organizan en grupos pequeños y participan de un teatro de sombras, con títeres de varilla elaborados por ellos. Crean y representan una historia frente a sus compañeros, utilizando tiempos verbales de manera pertinente, y expresiones verbales y paraverbales, con un volumen audible, y contextualizadas. Explican por qué es importante ser escuchados mientras presentan su creación (OAT 9 CC).



7. En medios grupos, realizan una obra con títeres. Uno de los grupos se ubica en la biblioteca o CRA y el otro en un gimnasio o espacio similar, considerando distintos roles para participar y proponiendo acciones y diálogos asociados a ellos, que incluyan oraciones completas, tiempo pasado, presente, futuro y condicional (según corresponda), gestos que acompañen las expresiones y algunos elementos del lenguaje paraverbal, con un volumen audible, y contextualizado. Por ejemplo, representan un personaje, hacen la narración principal, responden a preguntas y realizan comentarios a partir de la historia, entre otros. Explican por qué es importante ser escuchados mientras presentan su creación (OAT 9 CC).

8. Participan del juego “Yo opino”. Semanalmente y por turnos, plantean temas de su interés e intercambian ideas sobre ellos y sobre las emociones y sentimientos que les generan, fundamentando sus respuestas. Utilizan oraciones completas, estructuradas en un tiempo verbal pertinente, y las complementan con gestos y elementos de lenguaje paraverbal, usando un volumen de voz audible, cuando sea pertinente (OAT 4 IA).

## RECUERDE...

### LENGUAJE E INTERACCIÓN SOCIAL

El desarrollo de la comunicación tiene relación directa con la interacción social, por tanto, es fundamental ofrecer múltiples oportunidades a los niños para comunicarse con pares y adultos. Esto se debe promover en todo momento, ofreciendo espacios para intercambiar ideas, tiempos para responder, planteando preguntas abiertas, entre otras estrategias.

### MODELOS DE LENGUAJE

Todos los adultos que interactúan con los niños constituyen un referente y modelo de lenguaje. Por esto, es importante promover el uso de un lenguaje enriquecido en toda la comunidad educativa, favoreciendo de manera permanente una pronunciación correcta y la incorporación progresiva de palabras nuevas.

**COMUNICACIÓN ORAL**

Durante los primeros años, es esperable que algunos niños presenten dificultades para articular algunos sonidos o combinaciones de ellos; por ejemplo, las combinaciones consonánticas. Es importante mantenerse alerta, ofreciendo variados juegos de lenguaje que ayuden a practicar la articulación de sonidos, en contextos lúdicos y cotidianos; por ejemplo, por medio de rimas, trabalenguas, canciones u otros recursos. En caso de identificar alguna dificultad mayor, el equipo pedagógico debe solicitar ayuda a un especialista, por medio de las redes de apoyo con las que cuenta el establecimiento educativo.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2**

**Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**


- > Repite y sigue instrucciones simples (una a la vez) en juegos y situaciones cotidianas.
- > Relaciona explicaciones y relatos escuchados con sus experiencias previas.
- > Nombra algunos conceptos abstractos, tales como emociones o sentimientos, a partir de textos orales.
- > Responde preguntas explícitas a partir de un relato o explicación.
- > Señala la intención comunicativa que tienen algunos textos orales (por ejemplo, interrogar, informar, entretener, entre otros).

**NT 2**



- > Parafrasea y sigue instrucciones complejas (más de una a la vez), en juegos y situaciones cotidianas.
- > Explica la relación entre sus experiencias previas y lo que escucha.
- > Explica algunos conceptos abstractos a partir de textos orales.
- > Responde preguntas que involucran contenidos implícitos a partir de un relato o explicación.
- > Explica la intención comunicativa de algunos textos orales (por ejemplo, interrogar, informar, entretener, entre otros).

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan en juegos grupales que impliquen seguimiento de instrucciones, tales como "El monito mayor", "Ha llegado carta" o "Simón manda" (OAT 8 CC).
2. Siguen instrucciones orales para elaborar figuras a partir del plegado de papeles (papiroflexia u origami). Para esto, se organizan en duplas y respetan los turnos de participación. Si es necesario, el adulto apoya la entrega de información con imágenes para facilitar la comprensión de los niños (OAT 8 CC).
3. Participan diariamente en instancias de narración y lectura de textos literarios, proponiendo algunos que son de su interés, y reconociendo en ellos las emociones y sentimientos que pueden haber experimentado los personajes (OAT 3 IA).

4. Juegan a “Este es mi trabajo”. Siguen instrucciones asociadas a acciones o labores diarias que realizan algunos adultos; por ejemplo, oficios, profesiones, ocupaciones, pasatiempos, etc. Comparten ideas sobre lo que sintieron al realizar esas acciones, qué fue lo más difícil de hacer, qué sentirán las personas al realizar esas acciones cotidianamente, entre otras (OAT 3 CC).
5. Plantean y responden preguntas sobre la vida cotidiana, experiencias personales, u otras temáticas de interés, en círculos de conversación, participando por turnos. Si es necesario, el adulto propone que usen un recurso para indicar quién tiene la palabra en cada oportunidad. Por ejemplo, un micrófono de juguete, una varita mágica, un sombrero u otro (OAT 8 CC).
-  6. En medios grupos, escuchan y comentan (a partir de su modalidad comunicativa) un cuento que sea de su interés, y que trate conceptos abstractos, como la empatía y la solidaridad; por ejemplo: “El gigante egoísta”, “Los tres chanchitos”, “Filipo y “Leo: el enfado” (Adolfo Serra– Ester García), “Girar a la tortuga” (Susana Isern– Pep Montserrat) y “Boris: un compañero nuevo en la escuela” (Carrie Weston). Responden preguntas como: ¿En qué se parece/diferencia de nuestra casa o sala de clases? ¿Cómo era la voz del personaje principal? ¿Cómo era la vestimenta de los personajes? ¿Qué sintió el personaje al enfrentar esa complicada situación? ¿Qué acciones solidarias/empáticas viste en esta historia? Luego, planifican un proyecto en el que preparan todo lo necesario para desarrollar una manifestación artística de su interés, a través de lenguaje corporal, verbal, paraverbal y no verbal, expresando diversas emociones, sentimientos, ideas o intereses, a partir del cuento elegido; por ejemplo, una dramatización teatral, obra de títeres, teatro de sombras o Kamishibai. Para esto, distribuyen roles y definen actores y actrices, encargados de escenografía, vestuario, entre otros (OAT 3 CC).
7. Escuchan, observan o narran textos literarios que abordan conceptos abstractos, como el amor, la valentía, la amistad, entre otros. Luego, representan a partir de mímicas los conceptos abordados, según experiencias previas vividas (OAT 7 CM).
8. Prestan atención a algunas anécdotas y otros relatos de la vida cotidiana, y responden a preguntas explícitas respecto de las vivencias, emociones o sentimientos narrados; por ejemplo: ¿De qué se trataba esa situación?, ¿qué problema tuvo que experimentar quien la vivió?, ¿cómo se sintió frente a ese problema?, ¿qué hizo para superar esa dificultad?, ¿cómo te hubieras sentido en su lugar?, entre otros (OAT 3 IA).
9. Exploran diversos textos (periódicos, recetas de cocina, boletas, folletos, recetas médicas, cuentos, entre otros) y mencionan la intención comunicativa que estos tienen, proponiendo ideas o situaciones en que podrían utilizarlos (OAT 8 CC).

## NT 2

1. Siguen instrucciones cada vez más complejas en juegos que ejecutan, considerando consignas que incluyan dos o más instrucciones simultáneas, o bien que incluyan el uso de negaciones; por ejemplo: “Simón manda que se toquen la cabeza y salten en un pie todos los que NO están usando zapatillas con cordones” (OAT 7 CM).
-  2. En equipos, confeccionan un modelo de automóvil a partir de material reciclado. Luego, crean las instrucciones y desafían a otro equipo a replicarlo a partir de los pasos descritos. Al finalizar, comentan cómo influyeron las instrucciones creadas en la ejecución del otro equipo (OAT 8 CC).
3. Juegan a “La campana del saber”. Escuchan pistas relacionadas con diferentes aspectos de cuentos conocidos (tema, trama, características de personajes o lugares, etc.). El párvulo que identifique el cuento debe correr y tocar una campana para poder responder (OAT 7 CM).
-  4. Preparan junto a su familia, una presentación sobre emociones y sentimientos que han experimentado cuando escuchan su cuento favorito. Luego, por turnos, comparten sus trabajos con el resto del curso, comparando la información presentada y explicando lo que han sentido otros frente a una situación similar (OAT 3 IA).
5. En medios grupos, disfrutan de un texto oral (por ejemplo, cuentos, fábulas o leyendas), e intercambian ideas sobre su contenido, respondiendo preguntas como: ¿De qué trataba la historia?, ¿cuáles eran sus personajes?, ¿cómo se sintió el protagonista cuando enfrentó su problema? Luego de reconocer las emociones y sentimientos experimentados por los personajes, señalan experiencias personales relacionadas, explicando por qué son similares a las presentadas en los textos. Por ejemplo, luego de escuchar la fábula “La liebre y la tortuga”, comentan, representan o grafican alguna oportunidad en la que experimentaron dificultad para lograr una meta, mencionando cómo se sintieron cuando lograron superar los obstáculos, al igual que la tortuga. Para lograr este espacio de seguridad y confianza, los adultos preparan la atmósfera de la experiencia, tomándose el tiempo necesario para comentar lo leído, ubicándose en un lugar tranquilo (por ejemplo, bajo la sombra de un árbol en el patio), en la biblioteca, sobre cojines y en una posición cómoda (OAT 3 IA).
6. Representan a través de una manifestación artística (pintura, dibujo, modelado, entre otros), una situación de solidaridad vista en un cuento; por ejemplo, “Los músicos de Bremen”, “Blanca Nieves y los 7 enanitos” y “Choco encuentra una mamá”, de Keiko Kasza. Luego, realizan una exposición y explican sus trabajos frente a sus compañeros (OAT 3 CC).
7. Crean un mural que represente lo que comprenden sobre algunos conceptos abstractos, como solidaridad o empatía, a partir de la escucha de un poema que trate dichas temáticas. Explican por qué y cómo elaboraron su trabajo para representar el concepto elegido; por ejemplo, “Dame la mano”, de Gabriela Mistral (OAT 3 CC).

8. Responden a preguntas implícitas formuladas por sus compañeros al jugar a “Periodistas y entrevistados”, en el contexto de situaciones que viven cotidianamente; por ejemplo, ¿qué crees que sintió Pedro cuando no pudo jugar? ¿Por qué a Elena le costó encontrar su delantal hoy?, entre otras (OAT 3 IA).
9. Dan la opinión, plantean y responden a preguntas implícitas sobre contenido, emociones, sentimientos y acciones vividas por los personajes principales de una narración, sin utilizar láminas de apoyo; por ejemplo: ¿Cómo creen que se sintió la mascota del protagonista cuando sucedió eso?, ¿qué le habrá pasado a ese personaje para reaccionar tan enojado? (OAT 3 IA).
10. Juegan al “Adivina, buen adivinador, ¿en qué mensaje estoy pensando yo?”. Por turnos, describen, representan o grafican la intencionalidad comunicativa de algún mensaje, para que el resto de sus compañeros adivine de qué tipo de texto se trata. Luego, explican cómo influyeron las descripciones realizadas para que sus compañeros puedan descubrir la respuesta (OAT 8 CC).
11. Participan de un juego de adivinanzas. Se organizan en un grupo grande, sentados en el suelo. Escuchan las pistas que entrega el adulto y, quien salta primero puede responder, mencionando a qué texto corresponde la intencionalidad comunicativa mencionada (periódicos, recetas de cocina, recetas médicas, cuentos, etc.). A medida que lo descubren, explican sus respuestas y sugieren una situación de la vida cotidiana en que podrían utilizar el texto correspondiente; por ejemplo, “Se usa para preparar una ensalada” (receta de cocina) (OAT 8 CC).



**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 3**

Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Identifica (aplaudiendo, nombrando, utilizando material concreto) las palabras que componen una oración, en situaciones lúdicas.
- > Cuenta las palabras que componen una oración, en situaciones lúdicas.
- > Identifica (nombrando o pareando) palabras que riman, a partir de juegos verbales, canciones y textos escuchados.
- > Separa (apuntando, aplaudiendo, graficando, nombrando, utilizando material concreto) las sílabas de las palabras, en situaciones de juego.
- > Cuenta las sílabas que componen una palabra, a partir de canciones y juegos verbales.
- > Relaciona (nombrando o pareando) palabras que tienen la misma sílaba final.

**NT 2**

- > Identifica (aplaudiendo, nombrando, utilizando material concreto) la sílaba inicial de palabras significativas.
- > Relaciona (nombrando o pareando) palabras que tienen la misma sílaba inicial.
- > Compone palabras sencillas al unir sílabas, en contextos lúdicos.
- > Separa (apuntando, aplaudiendo, graficando, nombrando, entre otros) las sílabas en fonemas (sonidos).
- > Dice el fonema inicial y final de una palabra, a partir de canciones y juegos verbales.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Organizados en duplas, recortan las palabras que componen oraciones escritas en tiras de papel. Indican la cantidad de palabras de cada oración. Para esta experiencia, se sugiere utilizar fragmentos u oraciones extraídas de textos que se hayan leído previamente con los párvulos (OAT 1 CC).
2. Segmentan las palabras de una oración, representando cada palabra con pasos o aplausos, e indicando cuántas palabras la componen. Luego, se organizan en grupos para proponer una forma de continuar el juego a partir

de otros movimientos. Para esta experiencia, se sugiere utilizar fragmentos u oraciones extraídas de textos que se han leído con los párvulos anteriormente (OAT 6 IA).

3. Se organizan en medios grupos (uno se ubica en la sala y otro en la biblioteca o CRA) y trabajan en experiencias simultáneas, de unos 15 minutos de duración cada una (OAT 1 CC).

- > **Experiencia 1 (con mediación del adulto):** Se organizan con sus pares para observar diversas tarjetas con oraciones escritas. Exploran cada tarjeta, buscan las palabras que la componen, las recortan e indican cuántas palabras son, registrando la información en una tabla. Luego, comparan la cantidad de palabras de cada oración y las ordenan, desde la que tiene menos hasta la que tiene más cantidad de palabras. Para jugar, proponen formas de ordenar las acciones a seguir, distribuyendo responsabilidades, turnos, materiales a utilizar, entre otros. El adulto puede mediar el juego, recordándoles cuáles son las instrucciones y apoyando la representación que usarán al ordenar las oraciones. Plantea preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se van a organizar para trabajar?, ¿cómo van a distribuir el material para que todos puedan participar?, ¿qué tienen que hacer para descubrir cuántas palabras hay en cada oración?, etc.

- > **Experiencia 2 (con mediación del adulto):** El adulto lee en voz alta cinco tarjetas, y los párvulos aplauden para identificar la cantidad de palabras que componen cada oración. De acuerdo con la cantidad, le asignan un número y lo escriben en la tarjeta, con ayuda del adulto si es necesario. Luego, eligen la oración que tiene más y menos palabras, y las dramatizan.



Luego, intercambian experiencias, para que todos participen en ambos juegos. Posteriormente, se reúnen en duplas para comentar las dos actividades realizadas, indicando cuál les gustó más y cuál les resultó más compleja, fundamentando sus respuestas.

4. Identifican palabras que riman en juegos, cuyas reglas han sido creadas grupalmente, en instancias como (OAT 6 IA):

- > El juego del eco.
- > Lanzamiento de un dado con imágenes que representen distintas palabras, para decir otras que rimen con la palabra que muestra el dado.
- > Elaboración de juegos de mesa, como dominó de imágenes, mazos de cartas o memorice, jugando a formar rimas con ellas.
- > Incorporación de palabras a oraciones para que estas rimen; por ejemplo, “El león se quiere comer un... (ratón)”.
- > Juego “Encuentra tu par”, en el que eligen libremente una tarjeta con una imagen que representa una palabra. Bailan y cuando se detiene la música, buscan a un compañero que tenga una tarjeta que rime con la suya.
- > Juegos “Llenar la canasta” o “Llenar la maleta”, con palabras que rimen; por ejemplo, “Vamos a llenar la canasta con palabras que riman con casa”.



- > Juego “Intruso de rimas”, a partir de tres imágenes de palabras que riman y de una cuarta que no corresponda. Observan las imágenes y descubren cuál es la imagen que no pertenece a la rima trabajada.
5. Segmentan y cuentan las sílabas de una palabra, representándolas con saltos, aplausos o chasquidos de dedos. Luego, se organizan en grupo para proponer una forma de continuar el juego a partir de nuevos movimientos (OAT 6 IA).
  6. Participan en juegos grupales, a partir de las sílabas de una palabra; por ejemplo (OAT 1 CC):
    - > Marcar y contar cada sílaba de una palabra a partir de una acción (dar un paso, saltar, zapatear, aplaudir, entre otras).
    - > Representar las sílabas a partir de material concreto, para luego contarlas.
    - > Dar tantos saltos como sílabas tiene una palabra, en tableros que han dibujado en el suelo del patio o la sala; por ejemplo, un ludo o un luche. Al finalizar, decir cuántas sílabas tiene la palabra e indicar si es una palabra corta o larga.
    - > Contar las sílabas de las palabras representadas en cada cara de un dado con imágenes, indicando cuáles palabras tienen la misma cantidad de sílabas.
    - > Contar sílabas de diferentes palabras significativas (por ejemplo, sus nombres) y registrar la información en un tablero.
    - > Jugar al “Dominó de sílabas”, uniendo aquellas palabras que tienen igual cantidad de sílabas.
    - > Organizarse en grupos de dos a cuatro integrantes para formar palabras a partir de tarjetas de sílabas. Para esto, se reúnen en una fila, mostrando sus tarjetas, y crean una palabra.
  7. Participan grupalmente de juegos como “Memorice” o “Grupos de nombres”, juntando pares de palabras o nombres que terminan con la misma sílaba. Al finalizar, comentar cómo descubrieron las palabras que podrían relacionar (OAT 10 IA).

## NT 2

1. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para participar del juego de mesa “Las sílabas que conozco”. Por turnos, avanzan en tableros la cantidad de espacios indicada por un dado. Al llegar al casillero correspondiente, identifican la sílaba inicial de la palabra representada; por ejemplo, si caen en el casillero de mariposa, identifican la sílaba “ma”. Continúan el juego hasta completar el tablero o hasta que el grupo decida finalizarlo (OAT 1 CC).
2. Aplauden o emiten otra señal (salto, chasquido de dedos, entre otros) cuando escuchan palabras que terminan con la misma sílaba; por ejemplo: “cebra/cabra”. Para esto, participan en duplas y, por turnos, emiten la señal consensuada o mencionan las palabras vistas en tarjetas con imágenes (OAT 1 CC).

3. En conjunto, planifican y desarrollan un proyecto de una semana de duración. Definen las experiencias que realizarán a diario y establecen el objetivo que cumplirán en cada una. Registran la información y, al finalizar cada experiencia, comprueban el cumplimiento de las acciones planificadas. El adulto puede mediar el proceso, de manera que el foco del proyecto sea reconocer las palabras en una canción, siguiendo una secuencia similar a la siguiente (OAT 6 IA):
  - > **Primer día:** cantan una canción seleccionada y eligen una estrofa.
  - > **Segundo día:** cuentan las palabras de los versos de la estrofa y buscan las palabras que riman.
  - > **Tercer día:** recuerdan las palabras que riman y juegan a nombrar otras palabras para crear nuevas rimas a partir de ellas.
  - > **Cuarto día:** escogen algunas palabras y las separan en sílabas.
  - > **Quinto día:** separan las palabras elegidas en sus fonemas, mencionándolos para que sus pares identifiquen de qué palabra se trata. Luego, reconocen y mencionan los fonemas iniciales y finales.

El equipo educativo media la experiencia, resguardando que la canción elegida sea apropiada, responda al interés y sea conocida por todos. Además, apoya escribiendo la letra de canción en un papelógrafo, con letra clara y fácil de leer. Es importante acompañar el proceso de evaluación de los párvulos, ayudándolos a establecer si cumplieron o no los propósitos o acciones definidas, identificando aquellos factores que ayudaron u obstaculizaron el trabajo grupal.

4. Crean palabras con sílabas específicas. Para esto, revisan tarjetas con imágenes que representen distintas sílabas y, grupalmente, forman palabras con ellas (OAT 1 CC).
5.  Juegan en grupos a “Búsqueda del tesoro”, a partir de palabras que han descubierto en un cuento. Para esto, el adulto entrega pistas, de manera que los párvulos descubran una palabra a partir de sus fonemas. Luego, comentan cómo se organizaron para descubrir el tesoro (OAT 1 CC).
6.  Juegan a “¿Qué palabra se formará?”, organizándose en grupos y diciendo en voz alta una serie de fonemas, para que el resto descubra cuál es la palabra que se forma a partir de ellos. Se sugiere contextualizar el juego a partir de palabras relacionadas con un texto literario, canción o tema que estén trabajando (OAT 1 CC).
7. En grupos de 4 integrantes, se organizan en turnos: Primero, unos mencionan el fonema inicial y final de una palabra, para que el resto identifique de qué palabra se trata. Luego, invierten los roles. Para facilitar el proceso, pueden mencionar otros fonemas que componen la palabra (OAT 1 CC).

**RECUERDE...****CONCIENCIA FONOLÓGICA**

Para el desarrollo de la conciencia fonológica, es muy importante realizar juegos verbales de manera periódica y constante, al menos tres veces por semana. Es necesario incrementar paulatinamente la dificultad por medio de juegos de segmentación de oraciones en palabras, conteo de palabras de una oración, identificación de rimas, segmentación de palabras en sílabas, sustitución de sílabas para crear otras palabras, entre otras. Una vez que los párvulos avanzan en el dominio de los sonidos, es recomendable invitarlos a proponer nuevos juegos verbales que sean de su agrado.

**JUGAR CON LOS SONIDOS DE LAS PALABRAS**

La conciencia fonológica corresponde al proceso que permite descubrir los sonidos que componen el lenguaje hablado. De esta manera, la forma de promover su desarrollo es a partir de juegos relacionados con el lenguaje oral, sin requerir apoyo escrito. Posteriormente, a medida que los párvulos adquieren mayor dominio de los sonidos, es posible incorporar el uso del lenguaje escrito.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 4**

**Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Pregunta el significado de palabras que no conoce.
- > Expresa (indica, dibuja, expresa con el cuerpo) el significado que corresponde a una palabra nueva.
- > Reconoce (indica o nombra) sinónimos de una palabra nueva.
- > Utiliza nuevas palabras al crear oraciones.

**NT 2**




- > Utiliza sinónimos para definir una palabra nueva.
- > Explica el significado de una palabra nueva.
- > Utiliza nuevas palabras y conceptos precisos al presentar temas de su interés, en distintas situaciones comunicativas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Escuchan y observan textos literarios y no literarios, y preguntan por las palabras que no conocen. Luego, intercambian ideas sobre la historia, respondiendo a preguntas como: ¿Qué te agradó/no te agradó de la historia? ¿Qué crees que significa esta palabra?, ¿qué podríamos hacer para descubrirlo? (OAT 5 IA).
2. Crean, de manera colectiva, un diccionario con las palabras nuevas que han aprendido. Incluyen dibujos o representaciones de cada concepto, además de las definiciones creadas por los párvulos; por ejemplo, elaboran un texto similar a "El ABC de los niños" (2018), de Junji (OAT 1 CC).
3. Eligen, en forma individual, una palabra que hayan aprendido durante las últimas semanas. Para esto, el equipo educativo habilita un "Muro de palabras"<sup>24</sup>, en el que irán incluyendo las palabras nuevas que han aprendido a partir de la lectura de diversos textos (cuentos, fábulas, leyendas, poemas, noticias, recetas, cartas, entre otros). El adulto lee en voz alta las palabras, cada párvulo elige una y la representa a través de una técnica que sea de su interés (modelado, dibujo, acuarela, entre otros), en un espacio suficiente y cómodo, que brinde las condiciones necesarias para que puedan trabajar

<sup>24</sup> Al implementar esta estrategia, se sugiere definir un máximo de 3 conceptos semanales para incluir en el Muro de palabras, con el propósito de ayudar a los niños a centrar su atención, comprendiendo los conceptos y aplicándolos en la vida cotidiana.

tranquilos. Luego, se reúnen en grupos quienes han elegido la misma palabra, la exponen a sus pares mencionando su significado, compartiendo los motivos de su elección y la forma en que realizaron sus trabajos. El equipo educativo puede mediar por medio de preguntas como: ¿Por qué elegiste esa palabra?, ¿dónde la conociste?, ¿cómo descubriste su significado? Finalmente, montan una exposición de sus trabajos en el patio, fundamentando cómo y por qué eligieron esas palabras y, además, las representaciones que hicieron (OAT 5 IA).

4. Participan en la exposición “Mi juguete favorito”. Presentan el juguete que más les gusta y comentan por qué lo eligieron su favorito. Formulan y responden preguntas como: ¿Qué es lo que más te gusta de este juguete?, ¿qué sientes cuando juegas con él?, ¿de qué manera lo usas para jugar?, entre otras (OAT 5 IA).
-  5. Se organizan en grupos y juegan a “Otra forma de decirlo”: Observan un mazo de tarjetas con imágenes y palabras. Por turnos, toman una al azar, nombran la palabra representada y sugieren un sinónimo, haciendo uso de su modalidad comunicativa. Si los compañeros de mesa conocen otra palabra, la sugieren, reuniendo de manera colectiva la mayor cantidad de sinónimos que puedan. Al finalizar el juego, intercambian ideas sobre la experiencia e indican cuáles fueron los sinónimos que les resultaron más simples o complejos de sugerir (OAT 5 IA).
-  6. Relatan las acciones que realizan en momentos de juego espontáneo, como trepar, reptar, saltar, girar, entre otros, intercambiando ideas sobre aquellas acciones que prefieren realizar, utilizando sinónimos como escalar, brincar, reptar, entre otros, y usando su modalidad comunicativa (OAT 5 IA).
7. Investigan, junto a su familia, acerca de un animal de su interés. Exponen, por turnos, los resultados de su investigación, incorporando palabras nuevas. Acompañan su presentación con material visual (fotografía, dibujo, esquema, modelado u otro) para representar los aspectos que más llamaron su atención sobre el animal estudiado. Para incrementar la dificultad de la experiencia, es posible organizar nuevas instancias de exposición a partir de otros temas, como paisajes, ocupaciones o instrumentos tecnológicos, entre otros (OAT 5 IA).
-  8. Crean en familia, una presentación acerca de algún tema de interés para los párvulos. Por ejemplo, “Los integrantes de nuestra familia”, “Nuestros pasatiempos favoritos”, “Nuestra historia”, incorporando palabras nuevas para describir los roles que asumen dentro de su familia. Para esto, pueden utilizar diversos recursos que incentiven la expresión oral, como videos, audios, representaciones con títeres, entre otras (OAT 7 IA).
9. Confeccionan un robot (u otro elemento de interés) en grupos de trabajo, a partir de material reciclado. Exponen los trabajos y comparten ideas sobre cómo lo hicieron, incorporando palabras nuevas en su relato (materiales utilizados, pasos que siguieron en la elaboración, técnicas utilizadas, características del trabajo, entre otros) (OAT 1 CC).



10. Se organizan en grupos para participar del juego “El noticiero”. Eligen una noticia de su interés y, por turnos, la presentan frente a sus compañeros, como si fuesen presentadores de un noticiero. Al jugar, asumen diversos roles, como periodista, entrevistado u otro. El adulto puede mediar, promoviendo el uso de palabras nuevas y procurando que los grupos seleccionen noticias positivas, apropiadas para el nivel (OAT 1 CC).

## NT 2

1. Preguntan por palabras que no conocen, indagadas a través de la revisión de textos informativos, con apoyo de un adulto. Luego, utilizan sinónimos para describirlas, de acuerdo con su modalidad comunicativa, y proponen formas de representar su significado a través de diversos modos de expresión (corporal, gráfica, plástica, verbal) (OAT 5 IA).
2. Relatan rutinas que viven a diario, siguiendo una secuencia y utilizando palabras precisas, a partir de la opción que sorteen en una “Bolsa mágica”: Rutina de la mañana-tarde-noche, rutina del momento de la alimentación, rutina al ir de paseo, entre otras, indicando cuál de los momentos de la rutina relatada es el que más les gusta/disgusta. Fundamentan sus respuestas, haciendo uso de modalidad comunicativa (OAT 5 IA).
3. Realizan descripciones sobre las características y funciones de diversos espacios observados, utilizando un vocabulario variado y preciso, durante una caminata en torno al establecimiento o sus alrededores, proponiendo actividades o juegos que se pueden realizar en ellos (OAT 5 IA).
4. Participan en trabajo de estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 1 CC):
  - > **Estación 1 (OA 1 LV, con mediación del adulto):** Juegan al “Estoy pensando en...”, explicando el significado de una palabra para que el resto averigüe de qué se trata; por ejemplo: “Estoy pensando en una palabra cuyo significado es ‘precipitación de agua que viene de las nubes’” (lluvia). Para esto, describen las características de un objeto con un vocabulario variado y adecuado, respetando las normas acordadas, y alternando los turnos de participación. El equipo educativo media aportando a los párvulos palabras que les permitan definir la palabra elegida, además de sugerir elementos del lenguaje no verbal que pueden aportar a su comprensión (mímica, por ejemplo).
  - > **Estación 2 (OA 6 EEN, con mediación del adulto):** Exploran con lupas diferentes hojas caídas, recogidas en el patio, anotando los hallazgos realizados (ver más información en Núcleo de Pensamiento Matemático).
  - > **Estación 3 (OA 7 LA, sin mediación del adulto):** Experimentan con diferentes tipos de lápices para dibujar un autorretrato, mirándose en un espejo.



5. Organizan y realizan exposiciones grupales relacionadas con el tema que se esté trabajando en la unidad o proyecto —como flora, fauna, fenómenos naturales, insectos, deportes, entre otros— y responden preguntas como: ¿Qué les gustaría investigar?, ¿qué les gustaría aprender sobre este tema?,



¿dónde podrían encontrar información? Distribuyen roles y realizan la investigación para, luego, presentar lo aprendido a sus compañeros. Al exponer, comparten la información que investigaron, utilizando vocabulario nuevo y variado, planteando y respondiendo a preguntas, y mencionando lo que más les llamó la atención de su investigación (OAT 5 IA).

## RECUERDE...

### INCREMENTO DE VOCABULARIO

El aprendizaje de nuevas palabras es fundamental para la comprensión de los niños y es transversal a todas las áreas del conocimiento. Cada equipo pedagógico debe implementar estrategias dirigidas a la enseñanza sistemática de nuevas palabras relacionadas con todos los Núcleos de Aprendizaje, aprendidas en contextos lúdicos y significativos, considerando entre 4 a 5 palabras nuevas cada semana<sup>25</sup>.

### SELECCIÓN DE NUEVAS PALABRAS

El vocabulario es uno de los aspectos clave dentro del proceso de comprensión lectora. Para que un niño comprenda lo que escucha o lee, es necesario que conozca y comprenda el significado de las palabras involucradas. Al momento de seleccionar aquellas palabras que serán trabajadas con los párvulos, se sugiere considerar los siguientes criterios<sup>26</sup>:

- > **Importancia y utilidad:** palabras que se pueden usar en diferentes contextos y, por tanto, serán útiles para los niños.
- > **Potencial educativo:** palabras que pueden trabajarse de distintas maneras, asociándolas con los aprendizajes previos de los párvulos y favoreciendo la construcción de nuevos aprendizajes.
- > **Comprensión conceptual:** palabras que los niños conozcan o hayan escuchado de manera general, y sobre las cuales requieren mayor apoyo y precisión para comprenderlas.

---

<sup>25</sup> Marzano R., Pickering D. (2005). *Building Academic Vocabulary (Teacher's Manual)*. ASCD.

<sup>26</sup> Patrick C. Manyak, Heather Von Gunten, David Autenrieth, Carolyn Gillis, Julie Mastre-O'Farrell, Elizabeth Irvine-McDermott, James F. Baumann, Camille L. Z. Blachowicz. (2014). *Four Practical Principles for Enhancing Vocabulary Instruction*. *The Reading Teacher*, 68(1), 13-23.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

**Manifiestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Manipula textos escritos de manera cuidadosa (comenta lo que ve, da vuelta las páginas, siente las texturas, etc.).
- > Formula preguntas sobre el contenido de diferentes textos escritos que observa en su entorno cotidiano o por medio de TICs.
- > Describe las características de los textos que explora (imágenes, títulos, formato, palabras conocidas, etc.).
- > Anticipa el contenido de los textos que explora, a partir de sus imágenes, en contextos cotidianos.

**NT 2**

- > Pide que le lean algunas palabras o frases escritas de su entorno.
- > Formula preguntas y comentarios sobre el contenido de textos escritos que observa en su entorno cotidiano o por medio de TICs.
- > Relaciona las características de los textos que explora con el propósito que tienen (imágenes, títulos, formato, palabras conocidas, etc.).
- > Anticipa el contenido y propósito de los textos que explora, a partir de la observación de sus claves gráficas (formato, imágenes, etc.), en contextos cotidianos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Visitan una biblioteca (de aula, CRA, municipal u otra) y seleccionan libremente textos, explorándolos cuidadosamente. Intercambian ideas sobre los hallazgos de su exploración, indicando los elementos que les agradan o desagradan en cada caso (OAT 5 IA).
2. Participan del juego "Tu cuento es...", averiguando qué cuento ha elegido el adulto, a través de preguntas como: "Tu cuento... ¿tiene animales?, ¿tiene ancianos?, ¿presenta a un personaje obediente?", entre otras. Una vez que creen haber identificado la respuesta, dicen "Tu cuento es... Caperucita Roja". Si aciertan, eligen otro cuento y realizan preguntas para averiguar de cuál se trata, y si no, siguen realizando preguntas hasta acertar. A medida que descubren las respuestas, señalan cómo lograron hacerlo (OAT 5 IA).



3. En grupos pequeños (cinco integrantes, aproximadamente), ubicados en distintos espacios de la sala, revisan diferentes catálogos de supermercados o grandes tiendas, e intercambian ideas sobre lo que más llama su atención. Identifican los distintos elementos que contienen (fotografías, tallas, precios, descripciones, entre otros) y las formas en que se organizan en cada catálogo (por género, por tipo de producto, por precio, entre otros). Luego, recortan los diferentes elementos que llamen su atención y eligen una nueva forma de agruparlos, disponiéndolos en una cartulina. Exponen sus trabajos frente a los otros grupos, explicando (de acuerdo con su modalidad educativa) las razones que los llevaron a generar ese criterio de agrupación. Luego, la comparan con lo propuesto por los otros grupos, identificando similitudes y diferencias. El equipo educativo puede mediar por medio de comentarios y preguntas como: ¿Qué crees que dice aquí?, ¿cómo están organizados estos elementos?, ¿de qué otra manera los podríamos organizar?, ¿por qué?, ¿cómo se organizaron para decidirlo? (OAT 5 IA).
4. Exploran libremente distintos tipos de textos expuestos en la biblioteca de aula. Juegan a predecir su contenido, a partir de la observación de su portada. Luego, confirman sus predicciones al escuchar la lectura en voz alta que hará el adulto. Responden preguntas como: ¿De qué crees que trata?, ¿cómo lo sabes?, ¿cuáles de estas palabras conoces?, ¿qué características de la portada te hacen pensar eso?, etc. (OAT 12 IA).

## NT 2



1. Piden que les lean distintas palabras que identifican en la exploración de distintos tipos de textos auténticos (recetas de cocina, prescripción de medicamentos, diarios, catálogos, etiquetas nutricionales, revistas, folletos, boletas, entre otros). Eligen aquellos que más llaman su atención y comentan para qué sirven, haciendo uso de su modalidad comunicativa (OAT 5 IA).
2. Observan cartas que les han escrito sus familiares. Para esto, el equipo pedagógico solicita con anticipación a las familias que envíen una carta breve, en torno a temáticas como: “Lo que más me gusta de ti”, “Las actividades que me gusta hacer contigo”, “Lo más lindo de nuestra familia es...”, “El día que naciste...”, etc. Con ayuda de los adultos, leen sus cartas e intercambian ideas sobre cómo se sienten al escuchar su contenido. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué habrá sentido la persona que escribió esta carta?, ¿para qué la habrá escrito?, ¿qué te gustaría responder?, ¿cómo piensas que se sentirá al leer tu respuesta?, ¿para qué nos sirven las cartas?, entre otros (OAT 5 IA).



3. Organizan y desarrollan un proyecto llamado “El periódico que queremos”. Para esto, se reúnen en medios grupos, separados espacialmente en la sala, y desarrollan una actividad distinta cada día, para formar el periódico. El adulto puede mediar, orientando una secuencia de trabajo similar a la siguiente:
  - > **Primer día:** Eligen en consenso las secciones que incluirá el periódico, cuál será el propósito de cada sección y las noticias que incluirán en él (máximo 3).

- > **Segundo y Tercer día:** Desarrollan cada noticia y eligen una ilustración o fotografía para incluir. Escriben el texto, con ayuda de alguno de los adultos del equipo educativo.
- > **Cuarto día:** Eligen los elementos gráficos que incluirán, el tipo de papel que utilizarán y los colores o marcadores para cada página. Comienzan a diagramar el periódico.
- > **Quinto día:** Terminan de crear el periódico y lo dejan en la biblioteca de aula, para revisarlo posteriormente. El equipo educativo apoya el trabajo de los medios grupos, orientando la elección de las noticias, los elementos que incluirán y los apoyos gráficos que dispondrán. También plantean preguntas como: ¿Qué noticias quieren incluir?, ¿por qué?, ¿qué colores deberíamos utilizar?, ¿cómo nos distribuimos las tareas correspondientes? (OAT 6 IA).



4. Juegan a escribir e intercambiar cartas, invitaciones, noticias y otros tipos de textos con sus compañeros, comentando la función que cumple el texto que crearon y el que exploraron (OAT 12 IA).
5. Infieren el propósito de un texto, a partir de sus características gráficas (formato, imágenes, tipografías, etc.). Luego, confirman su planteamiento inicial al conocer lo que el adulto lee o señala, y consensuan cuál era finalmente el propósito del texto. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿En qué otras situaciones podríamos utilizar este texto?, ¿qué otros textos tienen una función parecida?, etc. (OAT 12 IA).

## RECUERDE...

### INTENCIONALIDAD DE TEXTOS ESCRITOS

Para favorecer la comprensión de textos, es importante ofrecer múltiples oportunidades en que los párvulos puedan explorar y descubrir el contenido de diferentes textos auténticos. Para esto, es posible disponer variados textos en la biblioteca de aula, además de promover en las familias la exploración cotidiana del lenguaje escrito a través de TIC, boletas de compras, recetas de medicamentos, certificados, diarios, etiquetas, folletos, carteles y afiches del entorno, entre otros.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

**Comprender contenidos explícitos de textos literarios y no literarios, a partir de la escucha atenta, describiendo información y realizando progresivamente inferencias y predicciones.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Responde preguntas que hacen referencia al contenido explícito de un texto escuchado.
- > Realiza predicciones sobre un texto literario o no literario, a partir de imágenes, antes y durante la presentación de este texto.
- > Relaciona el texto escuchado con sus experiencias previas.
- > Describe parte del contenido de un texto escuchado (objetos, personas, animales, acciones, tiempo, lugar).
- > Describe las características (título, silueta, imágenes) de diferentes tipos de textos (receta, cuento, poema, noticias, enciclopedias, diccionarios).

**NT 2**


- > Responde preguntas que hacen referencia al contenido explícito e implícito de un texto escuchado.
- > Realiza predicciones sobre el contenido de un texto literario o no literario, a partir de la portada, el título o la silueta, antes y durante la presentación de este texto.
- > Narra el relato escuchado a partir del texto, usando sus propias palabras.
- > Explica el contenido o tema central de un texto escuchado.
- > Explica el propósito de diferentes tipos de textos, según sus características y la información que entregan.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Responden a preguntas de contenido explícito vinculadas a personajes, objetos, hechos, acciones, situaciones, emociones o sentimientos, de textos literarios y no literarios. Para esto, se organizan en medios grupos (por ejemplo, uno ubicado en la biblioteca del establecimiento y otro en la biblioteca de aula) y escuchan textos que les lee el equipo educativo, tanto literarios (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, entre otros) como no literarios (noticias, biografías, reglamentos, entre otros).

Antes de iniciar la lectura, observan el texto y comentan aspectos como la portada, las imágenes, el título u otros aspectos que se puedan apreciar. A partir de esta información, anticipan de qué creen que trata. Luego, prestan

atención a la lectura, observando las imágenes, cuando corresponda. Al finalizar, intercambian ideas sobre el contenido, verificando si alguna de sus anticipaciones era cierta. Reflexionan en torno a preguntas de contenido explícito; por ejemplo: ¿Qué colores mencionaba el protagonista?, ¿cuáles eran sus juguetes favoritos?, ¿cómo logró solucionar el problema?, entre otras (OAT 5 IA).

2. Participan del juego "Yo adivino", eligiendo por turnos una tarjeta que representa personajes, objetos o hechos de distintos textos leídos (literarios o no literarios) y describiendo, dramatizando o graficando su contenido frente a sus compañeros para que adivinen a qué personaje, objeto o hecho corresponde (OAT 8 CC).
  3. Descubren quién será el entrevistado en un juego, a través de la revisión de imágenes que permitan descubrir quién es. Por ejemplo, observan un hocico con dientes filosos, pelaje café, una nariz circular negra, con lo que predicen que el entrevistado será "el lobo" de la Caperucita Roja. Luego, anticipan qué preguntas harán en la entrevista, de acuerdo con la trama del cuento; por ejemplo: ¿Por qué tenías hambre?, ¿por qué te escondiste en la casa de la abuela? Luego, intercambian ideas sobre cómo resolvieron el desafío de anticipar al entrevistado y las preguntas que le harían (OAT 10 IA).
  4. Escuchan poemas y describen situaciones cotidianas en las que han experimentado las emociones o situaciones que se mencionan; por ejemplo, "Todo es ronda", de Gabriela Mistral. Explican, de acuerdo con su modalidad comunicativa, por qué eligieron esa emoción o situación del poema leído (OAT 5 IA).
- 
5. En parejas, agrupan y ordenan los alimentos en base a los sellos que contienen en sus envoltorios, intercambiando ideas con sus pares sobre los motivos por los que eligieron esa forma de agrupación (OAT 11 IA).
  6. Descubren y señalan las principales características nutricionales de los alimentos, a partir de la exploración de sus envoltorios y la lectura conjunta que han hecho de ellos con el equipo educativo (OAT 11 IA).
  7. Describen, de acuerdo con su modalidad comunicativa, algunos elementos relevantes de un texto escuchado u observado; por ejemplo, un personaje, sus características, emociones y sentimientos; características de un objeto o hecho, entre otros (OAT 5 IA).
  8. Mencionan o señalan las características de un texto (título, silueta o imágenes) al explorarlo, para que sus compañeros adivinen de qué texto se trata, nombrándolo y explicando por qué lo eligieron (OAT 5 IA).
  9. Describen, según su modalidad comunicativa, personajes, objetos, lugares o situaciones de un texto, para que sus compañeros los adivinen, a través de juegos como los siguientes (OAT 10 IA):
    - > Entregar pistas a partir de la descripción de algunas características.
    - > Jugar a "¿De quién es este elemento?": presentar un baúl con accesorios característicos de una historia o texto, además de algunos distractores.

- > Jugar a la “Bolsa mágica de las descripciones”: esconder en una bolsa, un personaje u objeto propio de un texto. Pedir a un párvulo que la observe, en secreto, y que luego la describa.
- > Representar, por medio de mímica, una acción propia de un texto escuchado u observado, para luego describirla.

## NT 2



1. Responden a preguntas inferenciales respecto de un texto que les lee el equipo educativo, tanto literario (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, entre otros) como no literario (noticias, biografías, reglamentos, entre otros). Para esto, se organizan en medios grupos distantes uno del otro (por ejemplo, uno ubicado en la biblioteca de aula y otro en el CRA o biblioteca general), en sectores que potencien la escucha atenta y respetuosa, y cuyas condiciones generen un ambiente de disposición al diálogo, comfortable y convocatorio. Antes de iniciar la lectura, observan el texto e intercambian ideas sobre aspectos como la portada, las imágenes, el título, editorial, autor, ilustrador u otros aspectos que se puedan apreciar. A partir de esta información, anticipan de qué creen que trata. Luego, prestan atención a la lectura, observando las imágenes, cuando corresponda. Al finalizar, comparten ideas sobre su contenido, verificando si alguna de sus anticipaciones era cierta. Reflexionan en torno a preguntas inferenciales. Por ejemplo, al leer “Blanca Nieves y los 7 enanos”, responden preguntas como: ¿Qué pasaría si Blanca Nieves no le hubiera abierto la puerta a la madrastra?, ¿qué habría pasado si Blanca Nieves no hubiese mordido la manzana? Luego, se organizan en grupos pequeños y juegan a plantear preguntas a sus pares (OAT 5 IA).
2. Descubren de qué tratará el contenido de un texto literario, al explorar su portada, título y las imágenes que incluye; por ejemplo, “Corderito” (Gabriela Mistral), o bien anticipan el contenido de textos no literarios a partir de su silueta; por ejemplo, en una noticia, una receta, una carta, entre otros. Luego, indican cómo lograron resolver los desafíos propuestos (OAT 10 IA).
3. Narran, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, la parte que más les ha gustado de un texto, usando sus propias palabras y explicando por qué la seleccionaron (OAT 5 IA).
4. Explican, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, el contenido de un texto que han explorado, de modo que sus pares identifiquen a qué texto se está aludiendo; por ejemplo, “Muestra fotografías de los animales, lo que comen, dónde viven y cómo se desplazan” (Enciclopedia de Animales); “Presenta lo que significan las palabras” (Diccionario). Explican por qué seleccionaron ese texto (OAT 5 IA).
5. Explican con sus propias palabras, y de acuerdo con su modalidad comunicativa, el contenido de distintos textos informativos explorados; por ejemplo, una noticia que han seleccionado del periódico, indicando para qué les sirvió esta información (OAT 10 IA).

6. Escuchan y observan las fechas de vencimiento de distintos productos alimenticios, comentando para qué sirve esta información, y explicando, de acuerdo con su modalidad comunicativa, qué consecuencias puede traer el consumirlos fuera de plazo (OAT 11 IA).

## RECUERDE...

### CONTENIDO EXPLÍCITO

Las preguntas referidas al **contenido explícito** de un texto se orientan a recabar información evidente o literal. Por ejemplo, en el poema “La luna estaba enojada”, de Marcela Paz, algunas preguntas con este foco podrían ser: ¿Quién le ordenó a la luna que brillara?, ¿cómo estaba la luna?, ¿dónde andaban los rayos y truenos?

### CONTENIDO IMPLÍCITO

Las preguntas referidas al **contenido implícito** del texto se orientan a extraer información a través de la interpretación, deduciendo o infiriendo una idea a partir de la información entregada. Por ejemplo, en el poema “La luna estaba enojada”, de Marcela Paz, se pueden plantear preguntas como: ¿Qué hizo enojar a la noche?, ¿quiénes eran amigas de la luna?, ¿en qué pistas te fijaste para responder?



¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?**OA 7**

Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

- > Señala (indica o emite el sonido) algunas letras de su nombre, al verlas escritas en diversos soportes.
- > Señala (indica o emite el sonido) vocales y algunas consonantes presentadas en diferentes formas (mayúsculas y minúsculas en imprenta) y soportes, al verlas incluidas en palabras significativas.
- > Señala (indica o nombra) palabras significativas (nombre, apellidos, curso u otras) que distinga a primera vista, en diferentes soportes.

**NT 2**

- > Lee las letras que componen algunas palabras sencillas, en diversos soportes.
- > Lee vocales y algunas consonantes presentadas en diferentes formas (mayúsculas, minúsculas, imprenta y cursiva) y soportes, al verlas incluidas en palabras.
- > Lee algunas palabras significativas, asociando los fonemas a los grafemas, en diferentes soportes.

¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

1. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 1 CC):
  - > **Estación 1 (OA 7 LV, con apoyo del adulto):** Organizados en grupos de cuatro integrantes, juegan a la “Búsqueda del tesoro de palabras”. De manera individual, cada integrante del grupo explora un texto escrito; por ejemplo, una noticia (previamente revisada por el equipo educativo, de modo de constatar que el contenido, palabras e imágenes son apropiados para el nivel, sus necesidades e intereses). Encierran las palabras que identifican y luego la presentan a sus compañeros de grupo, comparando con ellos sus hallazgos y definiendo semejanzas y diferencias entre lo que han encontrado. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué son las palabras?, ¿qué palabras conocen?, ¿cuáles de estas palabras conocen?, ¿cómo las reconocieron?, ¿qué letras tienen?
  - > **Estación 2 (OA 6 PM, con apoyo del adulto):** Encierran palabras que identifican en distintos textos, las cuentan y comparan sus cantidades con las de los otros párvulos. El adulto puede mediar a través de pregun-

tas como: ¿Cuántas palabras encontraste?, ¿qué tuviste que hacer para reconocerlas?, ¿quién encontró más palabras?, ¿todos encontraron las mismas palabras?, ¿cuántas palabras descubrieron en total?

> **Estación 3 (OA 5 LA, sin mediación del adulto):** Representan plásticamente un concepto que eligen del Muro de Palabras, utilizando distintas formas, texturas y colores, para luego presentar y describir a sus compañeros, fundamentando el porqué de su creación.

2. Marcan algunas de las letras que componen sus nombres, identificadas en material de sala (por ejemplo, tarjetas o pizarras con letras). Luego, se reúnen en grupos de 4 integrantes y las señalan, comparando los resultados obtenidos con sus compañeros (OAT 1 CC).



3. Juegan en grupos y por turnos, al “Dominó de letras”, a partir de fichas que contengan vocales y algunas consonantes iniciales, mayúsculas y minúsculas, de palabras que les resulten significativas; por ejemplo, las de su nombre, de sus padres, de sus mascotas, entre otros. Para esto, parean mayúsculas y minúsculas (OAT 1 CC).

4. Participan en el juego “¿Dónde está la letra?”. Esconden tarjetas con vocales y consonantes en diferentes sectores del patio. Por turnos, eligen una letra y entregan pistas sobre su ubicación espacial, para que el resto las encuentre (OAT 8 CC).

5. Se organizan en grupos pequeños para jugar a descubrir vocales y consonantes a partir de actividades como las siguientes (OAT 1 CC):

> **“Búsqueda del tesoro de las letras”:** El adulto reparte tarjetas con vocales y algunas consonantes<sup>27</sup> en distintas partes del patio y los desafía a encontrarlas. A medida que las descubren, deben mostrarlas y decir a qué sonido corresponden.

> **“Saltando con las letras”:** El adulto muestra tarjetas con distintas vocales y consonantes. Quienes tengan un nombre que empiece con esa letra, deberán nombrarla y dar un salto.

> **Jugar al “Bingo” o “Lotería de vocales”**, a partir de tableros elaborados con letras que resulten significativas para los párvulos. Una vez que las identifican, aumentar la complejidad del juego, incluyendo también consonantes.

<sup>27</sup> Considerar aquellas consonantes que resulten familiares o significativas para los niños y niñas; por ejemplo, aquellas que están presentes en sus nombres o apellidos.

## NT 2

1. En medios grupos, ubicados en la biblioteca general y en el CRA, revisan el “Abecedario de la Biodiversidad”<sup>28</sup>, e intercambian ideas sobre la importancia de la biodiversidad para Chile. El adulto puede mediar a través de preguntas como:

¿Qué elementos ven en este abecedario?, ¿de qué país serán los elementos que aquí se presentan?, ¿por qué es tan importante conocer estos elementos de nuestro país?, ¿cómo podemos cuidarlos? Luego, eligen dos, marcan las letras que las componen y las nombran, identificando aquellas que son mayúsculas y minúsculas. Intercambian ideas respecto de la ubicación de las letras mayúsculas (al principio de las palabras) y por qué deben escribirse de esa forma (porque la primera letra de una palabra debe ir en mayúscula, si está aislada o al principio de una oración; también porque los nombres propios se escriben con mayúscula). Finalmente, buscan en el “Abecedario de la Biodiversidad” una palabra que comience con la misma letra de su nombre, y la muestran a sus compañeros, señalando qué diferencias y similitudes hay entre los nombres del curso (OAT 4 CC).

2. Se organizan en grupos pequeños para jugar a descubrir vocales y consonantes incluidas en palabras, a partir de actividades como las siguientes (OAT 1 CC):

- > “Caminata de las letras”: realizan un recorrido por el patio o por el entorno del establecimiento educativo. A medida que caminan, juegan a descubrir y nombrar o señalar las diferentes vocales y consonantes que encuentren.
- > Marcan las vocales y consonantes indicadas al explorar diversos textos escritos (diarios, revistas, folletos, publicidad). Para diferenciarlas, usan una clave de colores o formas al marcar (por ejemplo, usar el rojo para la “a”, verde para la “e”, entre otros).



3. Participan en diversos juegos grupales de asociación de fonemas y grafemas; por ejemplo (OAT 1 CC) :

- > “El nombre perdido”: nombran los fonemas que componen un nombre familiar, y descubren cuál es y a quién corresponde.
- > “La palabra secreta”: el adulto muestra las letras que componen una palabra que sea familiar para los niños, y los desafía a descubrir de qué palabra se trata. Se sugiere usar letras de distintos tipos y formatos (imantadas, tarjetas táctiles, cubos de letras conectables, entre otras).
- > “El tesoro de las letras”: exploran un mapa del tesoro que contiene pistas para encontrar algunas letras que están ocultas en la sala o patio. Al encontrarlas, las ubican en orden correlativo y descubren qué palabra se ha formado.
- > “El baile de las letras”: el adulto entrega una tarjeta con una letra a cada niño y los invita a bailar. Cuando la música se detiene, se les muestra un cartel con una palabra escrita, para que se reúnan en grupos y se ordenen para formar la palabra propuesta.

4. Juegan a la “Búsqueda del tesoro de nombres”, descubriendo en cuál de las tarjetas está su nombre escrito. Para aumentar la complejidad, se puede incluir el apellido (OAT 8 IA).
5. Buscan sus nombres escritos en distintos sectores de la sala (percheros, textos escolares, tarjetas, entre otros) y aplauden cada vez que los encuentren. Para aumentar la complejidad, usar etiquetas que incluyan nombre y apellido y, posteriormente, solo el apellido (OAT 8 IA).

## RECUERDE...

### FONEMAS

Al promover la conciencia fonológica, es fundamental articular el fonema que corresponde a cada letra, en lugar de nombrarla. Por ejemplo, si se quiere identificar el sonido final de la palabra “computador”, se debe indicar el sonido /r/, en vez de decir “erre”. La asociación de fonema y grafema es fundamental para la lectura y escritura inicial, pasando de una conciencia oral a una letrada.

### LECTURA EN NIVELES DE TRANSICIÓN

El proceso de socialización y acercamiento a la lectura comienza desde los primeros años de vida, y continúa desarrollándose de manera gradual hasta afianzarse en los primeros años de Enseñanza Básica, momento en el que los niños alcanzan la madurez requerida para realizar una lectura autónoma y comprensiva. De esa forma, si bien la inmersión de los niños en el mundo letrado se inicia en la infancia temprana, el aprendizaje de la lectura no constituye un objetivo en Educación Parvularia. Es importante compartir esta información con las familias y la comunidad, con el fin de regular las expectativas que puedan presentarse en el entorno.

### INCLUSIÓN, LENGUAJE VERBAL Y TIC

Para favorecer la comprensión lectora, el conocimiento del alfabeto y la iniciación a la lectura y escritura en los párvulos que presentan necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad auditiva o visual es posible acceder a diversos programas digitales que apoyan el aprendizaje de la lengua de señas, actividades dactilológicas y lectura labial; por ejemplo, los software “Sueñalettras” y “La Mesita”, disponibles en el sitio [www.cedeti.cl](http://www.cedeti.cl)

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 8

Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Experimenta realizando trazos simples (rectos y curvos), con materiales variados y en soportes grandes.
- > Escribe letras aisladas, algunas de ellas asociadas al fonema que quiere representar, en situaciones auténticas.
- > Escribe algunas palabras significativas; por ejemplo, su nombre o el de familiares, entre otros (con signos propios o convencionales).
- > Escribe mensajes simples (con signos propios o convencionales), declarando su propósito, en situaciones auténticas.

### NT 2

- > Experimenta realizando trazos progresivamente más complejos (rectos, curvos y mixtos), en soportes de distintos tamaños y materiales.
- > Escribe signos y letras asociadas al fonema que quiere representar, en situaciones auténticas.
- > Escribe algunas palabras significativas con todas las letras que lo componen; por ejemplo, su nombre o el de familiares, entre otros.
- > Escribe mensajes simples con signos convencionales legibles, declarando su propósito, en situaciones auténticas.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?


### NT 1

1. Exploran diversos movimientos libremente en el aire (a partir del hombro, el codo y la muñeca), emulando trazos rectos y curvos, usando sus brazos o cintas de colores (OAT 6 CM).
2. Dibujan laberintos compuestos por trazos rectos y curvos, en distintos formatos de papel ubicados en el suelo (OAT 6 CM).
3. Exploran las letras del abecedario, en mayúscula y minúscula, a través del tacto, reconociéndolas y usándolas para escribir sus nombres. Para esto, pueden usar tarjetas de diferentes tamaños y texturas (confeccionadas con lija, algodón, lanas, plástico u otros) (OAT 6 CM).

4. Copian letras, signos o mensajes simples, sobre arena o sémola (OAT 6 CM).
5. Escriben letras y leen su sonido, según la solicitud de otros o por iniciativa propia, cada vez con mayor precisión táctil, y usando algunos grafemas asociados a los fonemas que quieren representar (OAT 6 CM).
6. Copian su nombre y apellido en distintos formatos y superficies, utilizando una tarjeta como modelo de escritura. Mantienen la tarjeta con su nombre en un lugar accesible (estuche, repisa, mesa u otro), y la usan como referencia al escribir sus datos en los trabajos que realizan (OAT 6 CM).
7. Crean distintivos para sus pertenencias, escribiendo en ellos su nombre (con signos propios o convencionales), y algún símbolo que sea de su preferencia, realizando movimientos cada vez más precisos (OAT 6 CM).
8. Crean etiquetas para identificar diversos objetos de la sala, escribiendo en ellos su nombre con movimientos cada vez más precisos (con signos propios o convencionales), y ubicándolas donde corresponda (OAT 6 CM).
9. Escriben el nombre de integrantes de su familia que les resulten significativos (con signos propios o convencionales), identificando a cada uno en un retrato familiar que hayan creado, combinando para ello movimientos precisos y diversos (OAT 6 CM).
10. Escriben una carta a un familiar, individualmente, utilizando sus propios signos gráficos para expresar ideas, emociones o sentimientos que deseen compartir con aquellos que le resultan significativos. Si surge de su propio interés, pueden copiar palabras que sean significativas para ellos, imitando un modelo entregado por los adultos del equipo educativo; por ejemplo, nombres de familiares, de mascotas, oficios o profesiones; sentimientos, como amor, alegría, solidaridad, entre otros. El equipo educativo va mediando de acuerdo con las necesidades que perciben en los párvulos; por ejemplo, escribiendo el modelo de las palabras que ellos mismos solicitan, mostrándoles grafemas para que los copien, o bien realizando preguntas que orienten su creación, como: ¿Qué te gustaría escribirle a (familiar)?, ¿qué sientes por él/ ella?, ¿qué cosas disfrutan hacer juntos?, entre otros. Una variante a esta experiencia es invitar a las familias a participar en la creación de la carta, escribiéndola en conjunto con el niño para, posteriormente, compartirlas con el curso (OAT 1 IA).
11. Escriben mensajes (con signos propios o convencionales), para expresar lo que sienten frente a un relato, la lectura de una historia o de un texto informativo, indicando el propósito que buscaban (OAT 1 IA).

## NT 2

1. Dibujan y recrean figuras y trazos mixtos sobre distintas superficies: usando un palo o rama sobre la tierra; en el cemento usando tizas; en arena o sémola, usando sus dedos; en ventanas usando plumones; etc. Exploran los trazos usando ambas manos, comentando los cambios de tono muscular que sienten al trabajar sobre distintas superficies (OAT 6 CM).

2. Realizan trazos rectos, curvos y mixtos en el aire (a partir del hombro, el codo y la muñeca), usando linternas o sus dedos (OAT 6 CM).
3. Dibujan laberintos compuestos por trazos rectos, curvos y mixtos, en distintos formatos de papel ubicados en el suelo (OAT 6 CM).
4. Escriben la letra inicial de una palabra, observada en forma directa o en una tarjeta, y leen su sonido, según la solicitud de otros o por iniciativa propia, cada vez con mayor precisión táctil (OAT 6 CM).
5. Escriben palabras que les resulten significativas, en diferentes tamaños y superficies. Por ejemplo, sobre un espejo o una mica, usando un plumón; sobre una bolsa con cierre hermético o cierre deslizante con jabón líquido en su interior; sobre una bandeja con arena o sémola, usando su dedo; con pincel y pinturas sobre cartulinas; en un teclado; entre otros (OAT 6 CM).
6. Escriben sus nombres en distintos formatos y superficies, sin contar con una tarjeta de modelo (OAT 6 CM).
7. Escriben palabras o mensajes simples sobre arcilla o greda, dirigidos a una persona significativa (OAT 6 CM).
8. Arman palabras con cubos de letras conectables, a través de movimientos cada vez más precisos, y luego las copian en distintos formatos y superficies (OAT 6 CM).
9. Enhebran cuentas con letras para formar una palabra, a través de movimientos cada vez más precisos, y luego las copian en distintos formatos y superficies (OAT 6 CM).
10. Usan letras plásticas o imantadas para formar palabras o frases simples, a través de movimientos cada vez más precisos, y luego las copian en variados formatos y superficies (OAT 6 CM).
-  11. Crean afiches para retratar emociones y sentimientos que le han generado la lectura de diversos textos literarios o no literarios, relatos de historias de sus pares y de la comunidad, o experiencias vividas directamente. Para ello, se organizan en grupos de 5 integrantes, y cada grupo se ubica distante del otro. Seleccionan la emoción o sentimiento que quieren representar, para luego elegir materiales, colores e imágenes que utilizarán en los afiches, de modo de transmitir lo que han elegido. Además, incluyen signos gráficos, letras y palabras, los cuales pueden ser formulados en forma autónoma, o bien a partir de la copia de modelos de escritura. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué idea eligieron expresar?, ¿por qué?, ¿cómo se pusieron de acuerdo?, ¿qué color les parece que puede representar esa emoción/sentimiento?, ¿por qué?, ¿qué imágenes les podrían servir para ilustrarlas?, etc. Luego, montan una exposición de los afiches en el patio, intercambiando ideas sobre lo que han querido representar, por qué lo han representado de esa forma y en qué experiencias literarias, no literarias y de la vida cotidiana han apreciado dicha emoción o sentimiento (OAT 1 IA).
12. Escriben invitaciones para diversas instancias significativas, incluyendo algunas letras o palabras en las que expresan sus sentimientos (OAT 1 IA).

**RECUERDE...****DIFERENTES RITMOS DE APRENDIZAJE**

Es importante entregar oportunidades de aprendizaje graduadas a los párvulos, respondiendo a sus necesidades e intereses de aprendizaje. Para esto, es fundamental que los equipos de aula atiendan y registran toda la evidencia que permita dilucidar cuáles son sus conocimientos previos.



**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 9**

**Comunicar mensajes simples en la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Pregunta el significado de palabras que no conoce de la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.
- > Repite algunas palabras en la lengua indígena de la comunidad donde habita, a partir de canciones, relatos, poemas, leyendas, entre otros.
- > Señala (indica o nombra) algunas palabras de uso frecuente de la lengua indígena de la comunidad donde habita; por ejemplo, alimentos, instrumentos musicales, hierbas medicinales, animales, elementos de la naturaleza, entre otros.

**NT 2**

- > Utiliza expresiones de saludo de la lengua indígena pertinente a la comunidad donde habita.
- > Responde de manera verbal o no verbal a un mensaje sencillo en la lengua indígena de la comunidad donde habita.
- > Utiliza frases u oraciones simples en la lengua indígena de la comunidad donde habita, para comunicar una idea.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Exploran diversas hierbas medicinales, de modo de conocer sus usos y características, además del nombre que recibe en la lengua indígena de la zona donde habita. Para esto, se puede invitar a miembros de algunas de las familias del nivel o de la comunidad, para que compartan sus conocimientos sobre alguna hierba, indicando su nombre en la lengua indígena, sus características y usos. A continuación, los niños plantean preguntas e intercambian ideas sobre lo escuchado. El equipo educativo mediará la experiencia, orientando previamente a los expositores respecto de qué elementos deben abordar, qué características debe tener la hierba seleccionada (por ejemplo, que sea segura para manipular, que pueda palparse, olerse y probar a través del gusto, sin que implique riesgos para los párvulos), indagando y socializando con ellos el nombre de la hierba en lengua indígena y respondiendo a aquellas preguntas que puedan surgir, y que no necesariamente tendrán respuesta por parte de los expositores. Para esto, es fundamental que el equipo educativo estudie la hierba que se mostrará (OAT 4 CC).

- Escuchan canciones tradicionales que incluyen algunas palabras en lengua indígena. Realizan preguntas sobre las palabras que desconocen (OAT 4 CC).



- Invitan a un familiar a narrar un relato perteneciente a un pueblo indígena, que incorpore tradiciones o conmemoraciones. Luego, juegan a repetir algunas palabras, describiendo, en su modalidad comunicativa, lo presentado (OAT 4 CC).

- Interpretan canciones tradicionales que incluyen algunas palabras en lengua indígena, y las describen usando sus modalidades comunicativas (OAT 4 CC).



- Presentan, junto a un integrante de su familia, su árbol genealógico, señalando las relaciones de parentesco que existen y el rol que él o ella asumen, en lengua indígena (OAT 7 IA).

## NT 2



- Se organizan en medios grupos para preparar una receta de comida, junto a un miembro de alguna de las familias o de la comunidad. Para esto, se convoca a dos participantes, quienes apoyarán el trabajo, presentando una receta que incluya palabras en lengua indígena. En voz alta, revisarán las instrucciones de la receta y las irán realizando paso a paso. Es importante considerar instrucciones simples, que favorezcan la comprensión de los niños. Por ejemplo, "Agregar 2 cucharadas de...", "Revolver durante un minuto", en lengua indígena. Una vez que han finalizado la preparación, la degustan y recuerdan los pasos seguidos, repitiendo las frases en lengua indígena que conocieron. El equipo educativo media la experiencia, apoyando en su desarrollo al expositor, repitiendo en voz alta las frases incluidas en los pasos y luego utilizándolas en la cotidianeidad para promover su uso. Es importante que la receta se escriba en formato grande, incorporando algunas palabras en lengua indígena, manteniéndola expuesta en la sala, de modo de recurrir a ella para realizar otras experiencias que puedan ser de interés para los niños; por ejemplo, conteo, uso de verbos o preparación de otras recetas en base a los mismos ingredientes (OAT 4 CC).

- Saludan o se despiden en una lengua indígena, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, mencionando lo que les llama la atención al hacerlo (OAT 11 CC).

- Eligen una palabra en lengua indígena, a partir de una lectura o relato, e investigan sobre su significado para presentarla a sus compañeros, señalando lo que les llama la atención de ella (OAT 11 CC).

- Indican el significado de los nombres de algunas localidades, calles o zonas geográficas provenientes de una lengua indígena, organizándose para ello en grupos de investigación, y presentándolo a sus compañeros (OAT 4 CC).



- Preparan una presentación sobre un tema de interés familiar, nombrando características con las que se identifica, incorporando algunas frases sencillas en lengua indígena, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, y respondiendo a las preguntas que se les plantean (OAT 7 IA).

6. Participan en representaciones teatrales, incorporando en sus diálogos frases sencillas en lengua indígena, de acuerdo con sus modalidades comunicativas (OAT 11 CC).
7. Crean relatos o historias breves a partir de tres o más tarjetas que representen conceptos en lengua indígena. Luego, los narran, de acuerdo con sus modalidades comunicativas (OAT 11 CC).
8. Verbalizan frases en lengua indígena asociadas al estado del tiempo atmosférico. Para esto, utilizan frases vinculadas a la presencia del sol, nubes, lluvia u otros, indicando semejanzas y diferencias con las frases que utilizan en castellano (OAT 11 CC).
9. Utilizan en conversaciones cotidianas, frases u oraciones simples en una lengua indígena pertinente a la comunidad, explicando el aporte que tiene esta lengua para su vida familiar o comunitaria (OAT 11 CC).
10. Leen y reproducen de manera oral y escrita, algunas frases clave de los Derechos del Niño en lengua aymara, rapa nui y mapuche<sup>29</sup>, explicando la importancia que tienen para su comunidad y cuáles son sus preferencias (OAT 4 CC).

## RECUERDE...

### **FAMILIA Y COMUNIDAD EDUCATIVA**

Es importante incorporar a las familias y la comunidad al promover el aprendizaje de otras lenguas, especialmente en aquellos cursos en que asisten niños que pertenecen a un pueblo originario o que provienen de otro país.

---

<sup>29</sup> Afiches disponibles en el sitio del Servicio Nacional de Menores, [www.sename.cl](http://www.sename.cl)

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 10**

**Reconocer algunas palabras o mensajes sencillos de lenguas maternas de sus pares, distintas al castellano.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Pregunta qué significan algunas palabras de la lengua materna de sus pares, distinta al castellano.
- > Señala (indica o nombra) el significado de algunas palabras de uso frecuente, de la lengua materna de sus pares, distinta al castellano.

**NT 2**

- > Pregunta qué significan algunas expresiones o mensajes sencillos, de las lenguas maternas de sus pares, distintas al castellano.
- > Responde de manera no verbal o verbal a un mensaje sencillo expresado en una lengua materna de sus pares, distinta al castellano.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan en medios grupos en el juego “Aprendamos otras lenguas”. Para esto, consensuan una señal —por ejemplo, un aplauso—, la que utilizarán para indicar cuando escuchen u observen una palabra en otra lengua. Lo dejan definido por escrito y visible en algún lugar de la sala, para practicarlo y usarlo cuando sea necesario. Por ejemplo, escuchan u observan una lectura o relato de un texto literario y se mantienen atentos a escuchar alguna palabra simple en una lengua distinta al castellano. Si la escuchan, aplauden y comentan cuál creen que es su significado. Luego, buscan en distintas fuentes la palabra (por ejemplo, libros, diccionarios o páginas web apropiadas para niños), de modo de comprobar si el significado propuesto es o no el que corresponde. Es importante que el adulto prepare la lectura del texto con anticipación, cerciorándose de que la palabra que pronunciará sea emitida de la forma correcta. Para esto, pueden consultarse sitios especializados en fonética extranjera; por ejemplo, Oxford Dictionaries<sup>30</sup> (OAT 11 CC).
2. Escuchan y bailan canciones infantiles en otra lengua, repitiendo algunas palabras y preguntando por su significado (OAT 4 CC).
3. Comentan la letra de canciones en otra lengua al escucharlas, preguntando sobre aquellas que desconocen, identificando semejanzas y diferencias que existen entre estas y su lengua materna (OAT 4 CC).

30 Para referencias, consultar <https://es.oxforddictionaries.com/>



4. Invitan a familiares o personas significativas de la comunidad a leer poemas, leyendas o a compartir relatos propios de otras lenguas, preguntando sobre el significado de las palabras que llaman su atención (OAT 4 CC).
5. Juegan al "Memorice de las palabras", distribuyendo boca abajo un conjunto de tarjetas que representen conceptos aprendidos previamente en otra lengua. Por turnos, toman una tarjeta y dicen o señalan la palabra que corresponde. Una variante del juego puede ser el exponer las tarjetas, decir una palabra en otra lengua y mostrar la tarjeta que corresponde (OAT 4 CC).
6. Participan del juego "Adivina quién soy". Por turnos, representan un animal por medio de gestos y sonidos. Una vez que sus compañeros descubran de qué se trata, nombran al animal en otra lengua (OAT 11 CC).
7. Crean, de manera colectiva, un diccionario pictórico que incluya palabras en lenguas distintas al castellano, extraídas de narraciones o canciones que han conocido (OAT 1 CC).
8. Elaboran de manera colectiva una enciclopedia de animales, plantas u otros elementos propios de otro país o cultura, incluyendo palabras en otra lengua (OAT 1 CC).

## NT 2



1. Representan, a través de la pintura, modelado u otra forma de expresión plástica, el significado de algún mensaje sencillo o expresión en otra lengua, que han aprendido a través de la lectura u observación de textos literarios y no literarios, y que han llamado su atención, explicando por qué eligieron dicha frase. Una vez realizada la representación, montan una exposición en la biblioteca general o CRA, explicando de acuerdo con sus modalidades comunicativas, qué frase fue la que representaron, y cuál es el aporte que tiene para su vida el conocer otras lenguas. El equipo educativo media entregando una variedad suficiente de frases en otra lengua, insertas en textos que se leen habitualmente, de modo que permita a los párvulos apreciar lenguas distintas a la materna como algo cotidiano, que forman parte de su realidad y de la de sus pares y comunidad (OAT 11 CC).
2. Investigan el significado de una palabra en otra lengua, con ayuda de sus familias. Luego, por turnos, exponen lo aprendido frente a sus pares, utilizando frases para explicarlo (OAT 1 CC).
3. Escuchan e interpretan canciones sencillas que incluyen frases en otra lengua, representando su significado por medio de gestos y movimientos, mencionando la lengua a la que corresponde (OAT 4 CC).
4. Responden con una frase en otra lengua, frente a una pregunta realizada en su propia lengua; por ejemplo: ¿Cómo estás hoy? *Very well*; ¿Cuál es tu cuento favorito? "*The ugly duckling*". Explican por qué puede ser importante conocer otras lenguas (OAT 4 CC).

**RECUERDE...****EXPLORAR OTRAS LENGUAS**

Al promover el descubrimiento y aprendizaje de lenguas distintas a la materna, es importante ofrecer modelos de pronunciación correctos. En caso de no dominar la lengua que se trabajará, se sugiere usar audios, videos u otros recursos que permitan brindar un ejemplo adecuado de pronunciación.

## IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

### IDEAS FUERZA

### PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

**La expresión oral permite establecer relaciones y vínculos con otros.**

- > ¿Qué estrategias podemos implementar para promover la expresión oral en distintos momentos de la jornada?
- > ¿Cómo modelamos un buen uso del lenguaje verbal durante la jornada diaria?
- > ¿De qué manera podemos promover en las familias y la comunidad, la importancia del diálogo con los niños?

**El incremento de vocabulario permite a los niños pensar con mayor precisión sobre el ambiente que los rodea, mejorando su comprensión.**

- > ¿De qué manera podemos favorecer el aprendizaje de nuevas palabras en la jornada diaria?
- > ¿Cómo podemos incorporar el incremento de vocabulario en el trabajo con todos los núcleos de aprendizaje?
- > ¿Qué instancias ofrecemos para que los niños usen las palabras que han aprendido en la vida cotidiana?

**El conocimiento del lenguaje escrito se inicia a partir de instancias cotidianas, espontáneas y significativas para los niños.**

- > ¿Qué estrategias podemos implementar para promover el descubrimiento del lenguaje escrito en la vida cotidiana?
- > ¿Qué juegos podemos realizar para favorecer el conocimiento de los sonidos que componen las palabras?
- > ¿Qué experiencias y recursos podemos ofrecer para promover la exploración y experimentación de la escritura espontánea, emergente y auténtica?
- > ¿Cómo podemos resguardar la pertinencia de las expectativas que tienen las familias y la comunidad con respecto al aprendizaje de la escritura?

**El lenguaje verbal es un instrumento para el desarrollo del pensamiento.**

- > ¿Qué estrategias podemos planificar para potenciar otros núcleos de aprendizaje a través del lenguaje verbal?
- > ¿Qué tipos de preguntas formulamos usualmente durante las experiencias de aprendizaje?, ¿cómo podríamos mejorarlas?
- > ¿De qué manera acogemos las respuestas de los niños ante las preguntas que formulamos?, ¿qué hacemos para retroalimentar sus respuestas?
- > ¿De qué manera integramos las diversas modalidades comunicativas de los niños en el trabajo diario?

**La exploración y descubrimiento de textos de calidad (literarios y no literarios) es clave para fomentar el interés y el goce por la lectura.**

- > ¿Qué estrategias implementamos para fomentar el interés por la lectura?
- > ¿Qué espacios y recursos ofrecemos para la exploración espontánea y libre de diferentes tipos de textos?
- > ¿Qué criterios debemos considerar para seleccionar textos literarios y no literarios?
- > ¿De qué manera podemos motivar a las familias para que promuevan el interés por la lectura?, ¿cómo podemos involucrar a la comunidad en este proceso?

# Núcleo de Aprendizaje

## Lenguajes Artísticos

### Propósito General del Núcleo<sup>31</sup>

A través de Lenguajes Artísticos, se espera potenciar en los niños, habilidades, actitudes y conocimientos para la expresión creativa, y la adquisición de sensibilidad y apreciación estética. De esta manera, amplían sus posibilidades de percibir, disfrutar y representar tanto su mundo interno como la relación con el entorno cultural y natural, empleando progresivamente diversos medios y recursos.

### Objetivos de Aprendizaje del Núcleo

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el tercer nivel (Transición) los niños serán capaces de <sup>32</sup>:

#### OA 1

Apreciar producciones artísticas de diversos contextos (en forma directa o a través de medios tecnológicos), describiendo y comparando algunas características visuales, musicales o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, colorido, formas, diseño, entre otros).

#### OA 2

Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

#### OA 3

Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

<sup>31</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>32</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.





## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño indique algunas características de producciones artísticas y manifieste sus preferencias, sensaciones y emociones frente a diversos recursos expresivos de obras visuales, musicales o escénicas; interprete canciones y juegos musicales acompañándolos libremente con apoyo de su cuerpo, instrumentos musicales y objetos; exprese sensaciones y emociones a través de mímicas, juegos teatrales, rondas, bailes y danzas, y manifieste emociones, ideas y experiencias a través de la experimentación con recursos pictóricos, gráficos y de modelado, explorando diversas formas de expresión (plástica, corporal y musical), de acuerdo con sus intereses; realice dibujos incorporando algunas figuras cerradas, trazos intencionados y primeros esbozos de la figura humana.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda expresar sensaciones, emociones e ideas que le sugiere el sonido y la música, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual), además de observar y comunicar oralmente sus impresiones respecto de diferentes obras de arte; explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual y musical; representar cualidades del sonido (altura, timbre, intensidad, duración), elementos del lenguaje musical (pulsos, acentos, patrones, secciones) y elementos del lenguaje visual (línea, color, textura); cantar al unísono usando instrumentos musicales convencionales y no convencionales, además de expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del entorno natural, cultural y artístico (local, chileno, latinoamericano y mundial).

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > expresión artística;
- > sensibilidad y apreciación estética;
- > expresión de la creatividad;
- > desarrollo de sensibilidad estética para interpretar el mundo a través de diversos lenguajes artísticos.



En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer diversos estilos y lenguajes artísticos (verbales, corporales, musicales, visuales), pudiendo promover su exploración, descubrimiento y apreciación estética a lo largo del año. Además, debe seleccionar y preparar diversos recursos y espacios que permitan favorecer la identificación y valoración de múltiples creaciones nacionales e internacionales que constituyen un aporte a la cultura, así como también, debe promover la expresión artística y creativa por parte de los párvulos.

## Aprendizaje integral vinculaciones entre OA y OAT

A continuación, se presentan algunas propuestas de vinculaciones que se pueden establecer entre los **OA de Lenguajes Artísticos** con algunos de los **OAT** correspondientes al **Ámbito de Desarrollo Personal y Social**. Su propósito es favorecer la integralidad del aprendizaje de los niños, respetando el principio de unidad a partir de los diferentes juegos y experiencias que se implementan a lo largo del proceso educativo.

Se sugiere que los equipos pedagógicos expliciten las vinculaciones existentes entre los OA y OAT en sus planificaciones, procurando que las experiencias de aprendizaje cuenten con objetivos claros, que orienten las prácticas pedagógicas, tanto al momento de diseñar las oportunidades de aprendizaje como al implementarlas. Asimismo, al explicitar esta relación, es posible promover instancias de evaluación que faciliten la observación de avances en cada objetivo, orientando la atención del equipo hacia la obtención de evidencias objetivas, a través de instancias lúdicas, armónicas y mayoritariamente auténticas.

Con el fin de favorecer el diseño de experiencias de aprendizaje integrales, en el siguiente apartado se presentan sugerencias de experiencias de aprendizaje destinadas a promover el logro de cada OA del núcleo, en conjunto con un OAT. La vinculación propuesta en cada caso se encuentra indicada al final de cada experiencia sugerida, entre paréntesis. Cabe destacar que estos ejemplos constituyen sugerencias, siendo deseable que cada equipo pedagógico determine las vinculaciones entre objetivos que resulten pertinentes a su grupo, de acuerdo con las características, intereses y requerimientos de aprendizaje de los niños de cada nivel.

## OA LENGUAJES

## ARTÍSTICOS

## EJEMPLOS DE OAT VINCULADOS

**OA 1**

Apreciar producciones artísticas de diversos contextos (en forma directa o a través de medios tecnológicos), describiendo y comparando algunas características visuales, musicales o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, colorido, formas, diseño, entre otros).

**OAT 1****Identidad y Autonomía.**

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OA 2**

Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

**OAT 3****Identidad y Autonomía.**

Reconocer emociones y sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 4****Identidad y Autonomía.**

Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 3****Convivencia y Ciudadanía.**

Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TICs, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

**OAT 11****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

**OA 3**

Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 8****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus características identitarias, fortalezas, habilidades y desafíos personales.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 7****Corporalidad y Movimiento.**

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

**OA 4**

Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.

**OAT 1** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 3** **Identidad y Autonomía.**

Reconocer emociones y sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 13** **Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos socio dramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

**OAT 5** **Corporalidad y Movimiento.**

Comunicar el bienestar que le produce el movimiento, al ejercitar y recrear su cuerpo en forma habitual, con y sin implementos u obstáculos.

**OAT 7** **Corporalidad y Movimiento.**

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

**OA 5**

Representar plásticamente emociones, ideas, experiencias e intereses, a través de líneas, formas, colores, texturas, con recursos y soportes en plano y volumen.

**OAT 1** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6** **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 6**

Experimentar diversas combinaciones de expresión plástica, corporal y musical, comunicando las razones del proceso realizado.

**OAT 4****Identidad y Autonomía.**

Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 6****Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 7**

Representar a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 7****Identidad y Autonomía.**

Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.

**OAT 5****Convivencia y Ciudadanía.**

Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OAT 9****Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

#### OA 1

Apreciar producciones artísticas de diversos contextos (en forma directa o a través de medios tecnológicos), describiendo y comparando algunas características visuales, musicales o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, colorido, forma diseño, entre otros).

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1

- > Explora, a sugerencia del adulto, producciones artísticas visuales, musicales o escénicas en diversos contextos en forma directa o a través de TICs.
- > Responde preguntas sobre características de producciones artísticas visuales, musicales o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, colorido, forma diseño, entre otros) que observa en forma directa o a través de TICs.
- > Describe características visuales (color, forma, textura, diseño, contenido), musicales (ritmo, intensidad, velocidad, timbre, fuente sonora, altura o estilo) o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, entre otros), en diversos contextos en forma directa o a través de TICs.
- > Expresa de diferentes formas lo que le agrada o desagrada de una producción artística que explora.

#### NT 2

- > Explora, por interés propio, producciones artísticas visuales, musicales o escénicas de diversos contextos en forma directa o a través de TICs.
- > Formula preguntas sobre las características de diversas producciones artísticas visuales, musicales o escénicas (materiales y técnicas que utilizó, colorido, formas, estilos, ritmos, entre otros) de diversos contextos que observa.
- > Describe semejanzas y diferencias entre características visuales (color, forma, textura, diseño, contenido), musicales (ritmo, intensidad, velocidad, timbre, fuente sonora, altura o estilo) o escénicas (desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, entre otros) de producciones artísticas que observa.
- > Explica sus preferencias al explorar diferentes obras artísticas, visuales, musicales o escénicas, considerando algunos criterios como: color, forma, textura, diseño, contenido, ritmo, velocidad, timbre, fuente sonora, altura, estilo, desplazamiento, ritmo, carácter expresivo, entre otros.
- > Expresa, de diferentes formas, las emociones, sentimientos y sensaciones de agrado o desagrado que le producen el observar, tocar y explorar obras artísticas de distinto tipo, visuales, musicales, escénicas, entre otras.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en medios grupos para participar de la siguiente experiencia (OA 1 IA):
  - > **Primer grupo:** Tendidos en el suelo, con los ojos cerrados, escuchan diferentes piezas musicales que puedan provocar diferentes emociones o sentimientos tales como: “Sueño de amor”, de Lizt; “Alegría”, de Cirque Du Soleil; Sinfonía N° 5 (Allegro), de Beethoven; “Cuadros de una exposición - Baba Yaga”, de Modesto Mussorgsky. Luego, se organizan en parejas y representan lo que les provoca la música (a través de las técnicas o acciones que ellos prefieran); por ejemplo, nombran el sentimiento, muestran una imagen que lo represente, o lo representan con el cuerpo. Para mediar, los adultos pueden plantear preguntas como: ¿Qué sienten al escuchar esta música?, ¿cómo podríamos representar ese sentimiento con la cara?, ¿cómo podemos representar ese sentimiento con todo el cuerpo?, ¿qué imagen representa cómo se sintieron con la música?
  - > **Segundo grupo:** Ubicados en el patio, se sientan en semicírculo y observan una obra visual; por ejemplo, “El beso”, de Klimt; “El grito”, de Munch, o “Camille y un niño”, de Monet. En parejas señalan, a través de diferentes formas, lo que les provoca la pintura; por ejemplo, nombran el sentimiento, muestran una imagen que lo represente, o lo representan con el cuerpo. Para mediar, los adultos pueden plantear preguntas como: ¿Qué sienten al observar estas obras?, ¿cómo podríamos representar ese sentimiento con la cara?, ¿cómo podemos representar ese sentimiento con todo el cuerpo?, ¿qué imagen representa cómo se sintieron?
2. Posteriormente, se reúnen los grupos e intercambian ideas sobre lo que sintieron, descubriendo de qué manera el arte puede producir distintos efectos en quienes las aprecian.
3. En grupos pequeños (6 párvulos, aproximadamente) observan una escultura que representa a una persona e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué ven en esta escultura?, ¿qué pensará la persona de la escultura?, ¿qué sentirá?, ¿con qué materiales la habrán hecho?, ¿qué herramientas se habrán utilizado para crearla?, ¿qué opinan de ella?, ¿qué sienten al verla?, ¿por qué el autor la habrá hecho de esa manera? Si tuvieran que hacer una escultura de personas, ¿a qué personas harían?, ¿qué estarían haciendo? Exploran esculturas en forma directa o a través de medios tecnológicos (como “El pensador”, de Auguste Rodin) y plantean preguntas y reflexiones en torno a ella (OAT 5 IA).
4. Organizados en dos grupos, exploran una obra pictórica y una obra musical; por ejemplo, “Bailarinas de Azul”, de Degas, y “El Cascanueces”, de Tchaikovsky. A partir de ellas, se organizan en parejas e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué ven en esta pintura?, ¿qué se imaginan que harían estas personas al escuchar esta música?, ¿cómo lo harían? Juegan a imaginar los movimientos que harían y comentan sus opiniones respecto de la obra musical. Haciendo uso de su modalidad comunicativa, responden





preguntas como: ¿Qué sonidos escuchan?, ¿qué instrumentos musicales están sonando?, ¿qué habrá querido expresar el artista en esta obra?, ¿qué emoción transmite la persona en esta pintura/creación musical? (OAT 1 IA).

5. Dialogan, observan y exploran las obras de un artista o artesano local. Se les invita a realizar preguntas sobre ellas; por ejemplo: ¿Qué hace?, ¿qué materiales utiliza?, ¿cómo es el proceso para hacer alguna de sus obras o producciones artísticas?, ¿por qué eligió hacer ese tipo de obra?, ¿con qué otros materiales podrían hacerse? (OAT 4 CC).
6. Observan una o varias obras de arte e intercambian ideas a partir de preguntas abiertas como: ¿Qué colores les llaman la atención?, ¿qué sensación les producen estos colores?, ¿qué les agrada de este cuadro?, ¿cómo es el lugar donde viven?, ¿a cuál de estos lugares se parece?, ¿qué les desagrada?, ¿por qué?, si pudieran representar un lugar que conocen, ¿qué materiales utilizarían?, ¿cómo lo harían? Se sugiere que exploren obras pictóricas, en forma directa o a través de medios tecnológicos; por ejemplo: "Dormitorio en Arlés", de Vincent Van Gogh; "Paisajes urbanos", de Stanislav Sidorov; "Paisajes rurales", de Monet; "Paisajes Hiperrealistas", de Francisco Motto Portillo, entre otros (OAT 5 IA).


## NT 2



1. En parejas, exploran y comparan dos obras de artes visuales que apunten a la misma temática, con el fin de descubrir sus semejanzas y diferencias en relación con el carácter expresivo, colorido, formas y diseño, entre otras. El adulto puede mediar realizando preguntas como: ¿Qué colores hay en esta obra?, ¿qué sensaciones te producen esos colores?, ¿en qué se parecen ambas obras?, ¿en qué se diferencian? Luego, organizados en dos grupos, representan con el cuerpo las obras observadas. Se sugiere explorar obras pictóricas, en forma directa o a través de medios tecnológicos; por ejemplo, "La Familia", de Botero, y "Maternidad sobre fondo blanco", de Picasso (OAT 1 IA).



2. Visitan la biblioteca de aula, del establecimiento o de su comunidad, y eligen un libro de pintura. Lo exploran e intercambian espontáneamente sus impresiones. Los adultos pueden mediar por medio de preguntas como: ¿Por qué elegiste este libro?, ¿qué te llamó la atención de él?, ¿qué pintura te ha gustado más?, ¿qué crees que representa?, esta pintura se llama..., ¿qué opinas de este título?, ¿qué nombre le habrías puesto tú? (OA 5 IA).
3. Observan dos obras de diferentes estilos, en forma directa o a través de medios tecnológicos; por ejemplo, "No. 5, 1948", de Jackson Pollock; "Composición N° 2", de Piet Mondrian; "Composición VIII", de Kandinski. Luego, en grupos pequeños y de acuerdo con sus modalidades comunicativas, formulan preguntas para indagar qué obra eligió un compañero; por ejemplo, ¿qué colores tiene tu obra?, ¿qué formas presenta?, ¿de qué se trata?, Finalmente, cada uno expresa las emociones y sentimientos que le provocó la obra elegida (OAT 1 IA).

4. Describen y comparan obras musicales, considerando aspectos como: intensidad de los sonidos, fuentes sonoras que perciben, ritmo, e instrumentos utilizados, entre otras, indicando cuál es de su preferencia y por qué. Se sugiere utilizar piezas como: “*My Favorite Things*”, de John Coltrane; “*Maríymana con cubos*”, de Los Jaivas, entre otros (OAT 5 IA).
5. Describen y comparan obras musicales de estilos diferentes, tales como docta, jazz, rock, música infantil, folclor, entre otros. Por ejemplo, “*El rock de la cárcel*”, de Elvis Presley; “*Giorgia*”, de Ray Charles; “*El Reino al revés*”, de María Elena Walsh; “*El Mercado de Testaccio*”, de Inti-Illimani; “*La Jardinera*”, de Violeta Parra, y “*Variaciones Goldberg*”, de Bach. Luego, expresan sus opiniones respecto de lo escuchado, a partir de preguntas como: ¿Qué opinan de estas obras musicales?, ¿cuál les gustó más?, ¿cuál no les agradó?, ¿por qué?, ¿todos opinan lo mismo?, ¿por qué creen que ocurre esto? El adulto retroalimenta sus respuestas y los orienta a descubrir que pueden sentir agrado o desagrado frente a estas obras, dado que todos tenemos preferencias diferentes. Finalmente, identifican cuáles son las características de las obras que les producen agrado o desagrado (OAT 5 IA).
-  6. Visitan un museo, teatro o recital, en forma directa o a través de medios tecnológicos, definiendo previamente qué se hará en la visita. Luego, registran lo observado e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Con qué otra situación de la vida cotidiana lo relacionan?, ¿han visto algo parecido antes?, ¿qué fue lo que más les gustó?, entre otras (OAT 5 IA).

## RECUERDE...

### OBSERVAR Y APRECIAR OBRAS DE ARTE NACIONALES E INTERNACIONALES

Es fundamental ofrecer diversas experiencias para observar y apreciar producciones de artistas visuales nacionales e internacionales, como Roberto Matta, Carmen Aldunate, Claudio Bravo, Frida Kahlo, Pablo Picasso, Joan Miró, Vincent van Gogh, Wassily Kandinsky, Romero Britto, Auguste Rodin, Fernando Botero, Miguel Ángel, Leonardo da Vinci, entre otros.

### ESCUCHAR MÚSICA DE DIVERSOS ESTILOS

Es importante ofrecer variadas oportunidades para escuchar piezas musicales de calidad, de diversos estilos, orígenes, uso variado de instrumentos que darán una variada y amplia capacidad al niño y a la niña de elegir, explorar, seleccionar distinguir, timbres, ritmos, melodías y otras a características de la música, cautelando su calidad estética y el enriquecimiento sensorial de los párvulos. Por ejemplo, en música docta, autores como Mozart, Vivaldi, Tchaikovsky, Prokofiev y Vivaldi; en música infantil, Charo Cofré, Cantando Aprendo a Hablar, Zapallo y María Elena Walsh; en música folclórica, Violeta Parra y Jorge Yáñez, entre otros.

### **TIC Y EXPLORACIÓN DEL ARTE**

El desarrollo tecnológico actual ofrece múltiples alternativas para ampliar las formas y oportunidades de apreciar obras de arte. Una alternativa es visitar museos de otras ciudades o países a través de visitas virtuales, disponibles de manera gratuita a través de sitios web<sup>33</sup>. Asimismo, existen plataformas digitales y programas destinados a enriquecer u ofrecer alternativas de exploración para aquellos niños que presenten discapacidad visual o auditiva. Un ejemplo de esto es el recurso LazarilloApp, que consiste en una aplicación que permite obtener una descripción narrada de las obras de arte presentes en algunos museos, además de sugerencias de circuitos que se pueden seguir durante la visita.

---

<sup>33</sup> En la bibliografía es posible acceder a diversas alternativas de sitios web que consideran esta opción.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2**

**Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**


- > Señala (indica o nombra) los aspectos que le agradan o desagradan de diversas obras de arte que explora o crea.
- > Representa las emociones que le generan diversas obras de arte que explora o crea, utilizando diversos medios expresivos (corporal, musical, visual).
- > Describe lo que imagina al explorar o crear diversas producciones artísticas.

**NT 2**

- > Explica los aspectos que le agradan y/o desagradan de diversas producciones artísticas que explora o crea.
- > Representa y explica las emociones que le generan diversas obras de arte que explora o crea, utilizando diversos medios expresivos (corporal, musical, visual).
- > Explica lo que imagina al explorar o crear diversas obras de arte.
- > Compara sus impresiones de las producciones artísticas observadas con otras conocidas anteriormente.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Escuchan fragmentos de piezas musicales e intercambian ideas sobre las emociones que les producen en cada caso; por ejemplo, piezas de la obra Peer Gynt, de Edvard Grieg: "La mañana", "La muerte de Aase", "Danza de Anitra", "En la gruta del rey de la montaña", entre otras. Responden preguntas como: ¿Qué sienten al escuchar esta pieza musical?, ¿cómo se moverían para representarlo?, ¿qué colores usarían si quisieran pintar esta melodía?, ¿por qué? Una vez que han compartido sus opiniones de manera voluntaria, eligen de qué forma les gustaría representar lo que sienten al escuchar la música. Se reúnen en dos grupos: uno representa los sentimientos y emociones que han experimentado, usando diversos tipos de lápices, pinturas, tizas, plumones y acuarelas; el otro grupo se ubica en un lugar despejado, idealmente fuera de la sala, y se expresan por medio del baile, incorporando algunos movimientos, gestos y posturas para comunicar lo que sienten con cada pieza musical (OAT 4 IA).

2. Observan obras de autores reconocidos que representen distintos estilos artísticos; por ejemplo: “Joven empolvándose”, de Berthe Morisot; “Composición en rojo, amarillo y azul”, de Piet Mondrian; “Inundación en Port- Marly”, de Alfred Sisley; “Lluvia, vapor y velocidad”, de William Turner; entre otras<sup>34</sup>. Eligen cuál de ellas les agrada más, intercambiando opiniones sobre los aspectos que les gustan o disgustan en cada caso. Si es necesario, responden preguntas que orienten su atención hacia aspectos centrales como colores, formas, tipos de trazos y texturas utilizados por los distintos artistas (OAT 5 IA).
-  3. Observan e intercambian opiniones sobre videos de “Ballet de Sombras”, en los que se evidencie el trabajo colaborativo de los bailarines, usando sus cuerpos e implementos para formar figuras proyectadas. Luego, se reúnen en pequeños grupos al aire libre y juegan a crear figuras. Focalizan la conversación en las acciones solidarias de estos para lograr la puesta en escena, respondiendo preguntas como: ¿Qué pasaría si un integrante del equipo no quiere participar? ¿Qué tuvieron que hacer para crear diferentes figuras? (OAT 3 CC).
4. Describen, señalan o mencionan sus preferencias, a partir de la observación de obras que refieren a una misma temática, pero que se desarrollan a través de distintos estilos, indicando los aspectos que les agradan o desagradan de cada una. Por ejemplo, al trabajar el tema “Animales”, observan pinturas de diversos artistas, como “Gato verde”, de Andy Warhol; “Paloma de la paz”, de Picasso; “Mariposas”, de Dalí; “Perros jugando al poker”, de Coolidge; “Gato y pájaro”, de Paul Klee, y “Perro tumbado en la nieve”, de Franz Marc (OAT 5 IA).
5. Señalan o comentan características de variadas piezas de artesanía chilena y extranjera. Crean una versión propia de aquella que más ha llamado su atención, usando greda, arcilla, masa u otro material (OAT 11 CC).
6. Identifican sentimientos y emociones que se mencionan en una canción, para luego señalarlos o comentarlos con sus compañeros; por ejemplo, trabajar con la canción “La jardinera”, de Violeta Parra; “Mira niñita”, de Los Jaivas, entre otras (OAT 3 IA).
7. Realizan obras plásticas y las exponen en algún sector de la sala o patio, destinado previamente para esto. Recorren la exposición e interpretan, señalan o comentan los sentimientos y emociones que creen que quisieron proyectar sus compañeros en sus obras (OAT 3 IA).
8. Participan del juego “¿A dónde me lleva la música?”, a partir de distintos fragmentos de obras musicales e imágenes de paisajes dispuestas en el espacio, escuchan canciones como, por ejemplo: “Un gorro de lana”, “Trote tarapaqueño”, “La Consentida”. Cuando deja de sonar la música, se ubican frente a la imagen de un paisaje que les evoca la melodía escuchada. Comentan por qué eligieron esa imagen (OAT 5 IA).

<sup>34</sup> Las obras mencionadas en esta experiencia forman parte de la colección permanente del Museo Artequin, y se encuentran disponibles en el sitio web <http://www.artequin.cl/>

## NT 2

1. Se ubican cómodos en un sector del patio, cierran sus ojos y escuchan fragmentos de obras musicales, poniendo atención en las características de cada una (velocidad, timbre, pulso, etc.). Por ejemplo, se sugiere trabajar con obras de Danny Elfman, como *"Underwater"*, *"Ice Dance"*, *"Sally's Song"* y *"The Breakfast Machine"*, entre otras. A partir de las características de cada obra, representan las emociones y sentimientos que experimentaron, utilizando diversos recursos expresivos. Para esto, se organizan en áreas de trabajo:
  - > **Área 1:** Utilizan pinturas, tizas, papeles de colores, lápices, acuarelas y papeles de distintos formatos.
  - > **Área 2:** Usan movimientos corporales, gestos, posturas y desplazamientos.
  - > **Área 3:** Utilizan masas, arcillas, palos de helado, plasticinas y materiales reutilizables (cajas, palos de helado, botones u otros).

Durante el trabajo, reciben el apoyo de los adultos, plantean y responden preguntas como: ¿Qué emoción experimentaste con esta canción?, ¿por qué elegiste estos materiales para representarlo?, ¿con qué otra canción sentiste algo similar?, etc. Al finalizar, exponen sus trabajos frente a sus compañeros de las otras estaciones, con el fin de que ellos puedan identificar la emoción que han representado en cada caso. Comparten sus opiniones en un marco de respeto y aceptación, identificando puntos comunes y diferentes entre sus respuestas (OAT 3 IA).



2. Exploran esculturas de su entorno u observan imágenes que las representen; por ejemplo, *"Eclipse II"*, de Cristina Pizarro; *"El pensador"*, de Rebeca Matte; *"Lilión"*, de Lorenzo Domínguez, entre otras. Juegan libremente a imitarlas, por medio de gestos, movimientos y posturas, para luego intercambiar ideas sobre las características que más les agradan o desagradan de cada una, fundamentando sus opiniones. Responden preguntas como: ¿Qué opinan de estas obras?, ¿qué les parecen sus texturas?, ¿cuál es la característica que más les gusta de esta escultura?, ¿qué característica les gusta menos?, ¿por qué? (OAT 5 IA).
3. Comparan semejanzas y diferencias fisonómicas, expresivas y de materialidad, de diferentes piezas de artesanía chilena y latinoamericana que representan figuras humanas, considerando las culturas que las han inspirado (OAT 11 CC).
4. Explican con sus propias palabras, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, lo que sienten al explorar diversas obras de artistas chilenos y extranjeros. Comparten ideas sobre lo que creen que quisieron transmitir sus autores a través de ellas, considerando aspectos como formas, líneas y colores utilizados; por ejemplo, obras de Marta Colvin, Rebeca Matte y Nemesio Antúnez; Marc Chagall, Claude Monet, Wassily Kandinsky y Rembrandt, entre otros (OAT 5 IA).
5. Explican, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, lo que les agrada y desagrada en diversas obras plásticas de autores reconocidos, identificando emociones y sentimientos de las personas que aparecen retratadas. Comen-

tan qué pueden necesitar y como podrían ayudarlos. Se sugiere trabajar con obras como “El grito”, de Munch; “La Maternidad”, de Daniel Vázquez Díaz, y “Felicidad en el paraíso”, de Paul Gauguin (OAT 3 CC).



6. Participan de una salida pedagógica a una galería de arte o museo. A partir de lo observado, reproducen algunas de las obras que llamaron su atención, utilizando diversos materiales y técnicas, y comunicando el motivo de su elección (OAT 5 IA).
7. Representan acciones que les resultan solidarias, justificando por qué lo son. Para ello, se inspiran en lo que observan en diversas obras plásticas de autores reconocidos, que retratan la solidaridad. Se sugiere trabajar con obras como “Muchachos trepando un árbol”, de Francisco de Goya; “Huérfanos”, de Thomas Benjamín Kennington, y “La Niña y la Paloma”, de Picasso (OAT 3 CC).
8. Participan en “Juegos de imaginación”; por ejemplo, al escuchar “El carnaval de los animales”, de Saint-Saëns, representan con el cuerpo los animales que imaginan (OAT 5 IA).
9. Responden a preguntas relacionadas con la exposición de algunas obras de arte, y las sensaciones que estas evocan; por ejemplo, si pudieran oler lo representado en esta obra, ¿cómo sería su aroma? Si esta obra tuviera sabor, ¿cuál sería?, ¿por qué piensan eso? A partir de esto, representan su propia versión de la obra expuesta, utilizando la técnica que más les acomode. Se sugiere trabajar con obras como “El Otoño”, de Arcimboldo, y “Bodegón”, de Paul Cézanne (OAT 5 IA).

## RECUERDE...

### ARTE Y VOCABULARIO

La apreciación artística implica desarrollar una sensibilidad hacia las diversas expresiones del arte (como la música, la danza, el teatro, el cine, la artesanía, la fotografía, las artes visuales, la literatura, entre otras), para luego interpretarlas de una manera crítica o analítica<sup>35</sup>. A partir de esto, cada persona le adjudica un sentido propio a la obra observada. El modelaje de un vocabulario amplio y preciso por parte de los adultos ayudará a los niños a comprender y a comunicar con mayor facilidad sus impresiones sobre las obras observadas, considerando el uso de conceptos como: movimientos, postura, ritmo, intensidad, textura, armonía, brillo, luminosidad, entre otros.

<sup>35</sup> Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2012). Herramientas para la gestión cultural local. Gobierno de Chile.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 3**

**Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Repite melodías o canciones, usando su voz, cuerpo, instrumentos musicales u objetos.
- > Utiliza la voz y el cuerpo de manera integrada en canciones y juegos musicales.
- > Marca el pulso con instrumentos musicales y objetos, en canciones interpretadas por otros.
- > Se mueve siguiendo la velocidad y altura de canciones de acentuación binaria (por ejemplo, tango, marcha, entre otros).




**NT 2**

- > Utiliza la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos de manera integrada en canciones y juegos musicales.
- > Improvisa letras a partir de melodías o canciones conocidas.
- > Marca el pulso y ritmo con instrumentos musicales u objetos, en canciones interpretadas por sí mismo.
- > Se mueve siguiendo la velocidad y altura de canciones de acentuación ternaria (por ejemplo, vals, minuet, entre otros).

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En el patio, sentados en medios grupos formando un círculo, eligen un instrumento de una caja (puede ser tambor, claves, pandero, sonajero, palos de madera, cascabel, xilófono, entre otros) y marcan el pulso de canciones de diversos estilos; por ejemplo, "El pollito de Josefina" y "Josefina la gallina", de El perro Chocolo; "Rebota la pelota"; "Juguemos Camila", de Cantando Aprendo a Hablar; "Las bodas de Fígaro", de Mozart; "Primavera", de Vivaldi; canciones folclóricas, como "Trote tarapaqueño", "Carnavalito del ciempiés" o "El costillar es mío". Para mediar, el adulto invita a participar con una acción motivante, marcando el pulso con algún instrumento, o bien incentivándolos a sugerir formas de marcarlo con sonidos emitidos con el cuerpo (aplausos, golpes en las rodillas, pisadas, silbidos, chasquidos, entre otros). Responden preguntas como: ¿De qué formas podemos marcar el pulso de una canción?, ¿qué parte del cuerpo podemos utilizar?, ¿qué forma te resulta más sencilla?, ¿por qué? (OAT 1 CC).



-  2. En medios grupos, ubicados en el patio y en la sala, escuchan y bailan canciones que implican la repetición de frases o sílabas, además del uso del cuerpo en su ejecución; por ejemplo, “Arriba y Abajo”, “La canción del Eco” y “Mi amigo loco”, de Cantando Aprendo a Hablar; “Cabeza, hombros, rodillas y pies” y “Chuchuá”. Luego, algunos niños proponen una canción de su preferencia y el resto la repite, por versos, estrofas, o bien solo las palabras finales de cada verso. Finalmente, indican cuál de las canciones les gustó más interpretar e intercambian ideas sobre lo que tuvieron que hacer para organizarse como grupo (OA 5 IA).
-  3. En grupos de cuatro integrantes, eligen una canción conocida por todos, que les permita expresar con el cuerpo diversos personajes o acciones; por ejemplo, “Al son del cocodrilo”, “En la feria de Cepillín”, “Los zapatos de papá”, de Mazapán. Para esto, utilizan su voz, gestos y movimientos (OA 1 CC).
-  4. En medios grupos, uno ubicado en el patio y otro en la sala, participan de juegos de patrones musicales, repitiendo una secuencia propuesta por el adulto; por ejemplo, diferentes tipos de pasos de baile, tipos de expresiones corporales, gestuales o vocales. Luego, un niño o niña dirige el juego, entregando las instrucciones a sus compañeros. (OAT 7 CM).
5. En el patio o gimnasio, juegan a rondas tradicionales, como: “Juguemos en el bosque”, “Sobre el puente de Aviñón”, “Antón Pirulero” o “Buenas noches los pastores”. Proponen otras rondas que practican usualmente en familia (OAT 5 IA).
6. En el patio o gimnasio, escuchan y bailan canciones con acentuación binaria, moviéndose y desplazándose, coordinando ojos y pies, de acuerdo con la velocidad de la canción y marcando el acento con palmas o con cascabeles atados a sus muñecas. Considerar canciones como: “Marcha turca” y “Cabalgata de las Valquirias”, de Wagner, o “La cumparsita”, de Gerardo Matos Rodríguez (OAT 7 CM).
7. En el patio cantan “las alturas” de marchas con acentuación binaria que escuchan, usando sílabas como “na”, “pa”, “la”. Luego, marcan el pulso marchando (o incorporando movimientos de acuerdo con las posibilidades de todos los niños), coordinando movimientos de brazos y piernas; por ejemplo, cantan y marcan la “Marcha Radetzki”, de Strauss; “Marcha nupcial”, de Mendelssohn; “Zorba, el griego”, de Mikis Theodorakis, entre otras (OAT 7 CM).

## NT 2

1. En medios grupos, ubicados en el gimnasio y en el patio, bailan marcando las alturas de algunas canciones de acentuación ternaria, con diversas acciones, como levantar las manos, erguirse en puntas de pies (para marcar los altos) o agacharse, tocarse los talones (para marcar los bajos), o bien ir agachándose e irguiéndose paulatinamente, según lo indique la altura de la canción bailada. Explican, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, la relación que existe entre la canción escuchada y las formas que eligieron para marcar sus alturas. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué sonidos identifican en la canción?, ¿cómo sonará un sonido alto (agudo)?, ¿cómo sonará un sonido bajo (grave)?, ¿cómo podríamos marcar un sonido bajo con el cuerpo?, ¿cómo podríamos marcar un sonido alto con el cuerpo?,

¿de qué forma podemos ir marcando con el cuerpo los sonidos que se van haciendo más bajos (graves)/más altos (agudos)?, ¿por qué piensas que se puede hacer así? Algunas canciones que pueden utilizarse son “Minuet en G mayor”, de Bach, o “Minuetto”, de Boccherini. Al planificar esta experiencia, es importante considerar los ajustes que sean pertinentes, de manera que todos los niños puedan participar (OAT 8 IA).

2. En grupo grande, eligen una de las siguientes experiencias: Explorar diversos instrumentos musicales de percusión (por ejemplo, claves, panderos u otros), marcando el pulso de una canción al cantarla, o marcar el pulso con movimientos corporales, coordinando distintos segmentos (por ejemplo, brazos y piernas) (OAT 7 CM).



3. En grupos pequeños, acompañados por un adulto, se les invita a que cambien la letra de canciones conocidas, respetando el ritmo y la entonación correspondiente. Ejemplo, rondas, canciones infantiles populares (OAT 5 IA).

4. En el patio, representan melodías que escuchan (que incluyen sonidos fuertes/suaves, y largos/cortos), a través de distintas manifestaciones de su preferencia; por ejemplo, con el cuerpo a través de pasos largos o en puntillas; o a través de la plástica, pintando con ténpera trazos que indiquen intensidad o duración, sobre pliegos de papel pegados en los muros. Se sugiere utilizar canciones como “La suite de los sonidos”, de Ana Barrilero, o “Sinfonía N° 2, en Re mayor, Op. 36”, de Ludwig van Beethoven (OAT 5 IA).



5. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 1 CC) :

- > **Estación 1 (mediado por el adulto):** Participan de diversos juegos grupales, dramatizando algunas canciones elegidas en conjunto; por ejemplo, “Una cuncuna amarilla”, “El negrito zambo” y “Los zapatos de papá”, de Mazapán, acordando y respetando normas.
- > **Estación 2 (mediado por el adulto):** en parejas o grupos pequeños, se organizan para investigar algún aspecto particular de la unidad, tema o proyecto trabajado, usando textos informativos o material audiovisual.
- > **Estación 3 (trabajo autónomo):** trabajan en parejas y se organizan para formar patrones con cuentas u otros recursos disponibles.

6. En grupo grande, interpretan diversas canciones a lo largo de la jornada, marcando el pulso o siguiendo el ritmo con instrumentos musicales, según sea el rol que les compete; por ejemplo, en el momento del saludo, la despedida o las transiciones entre un período de trabajo y otro. Para aumentar la complejidad de esta experiencia, crean en conjunto una canción para cada momento y, de manera progresiva, incorporan sus ideas y opiniones en las expresiones artísticas que cotidianamente se desarrollan en la jornada (OAT 1 CC).



7. En grupos pequeños, y ubicados en distintos lugares del patio o gimnasio, eligen una canción que quieran aprender (pueden ser propuestas por la familia), a partir de una amplia variedad de canciones infantiles con contenido apropiado. Se organizan y distribuyen roles para practicar y memorizarla por versos, marcando el pulso o siguiendo el ritmo con instrumentos musicales, y descubren a través de la guía del adulto las fortalezas, habilidades y desafíos que cada uno enfrenta al aprender una canción. Finalmente, justifican sus elecciones. Se sugiere trabajar con canciones como “Caballito Blanco”, “Alicia va en el coche”, u otras de grupos reconocidos como Zapallo, Cantando Aprendo a Hablar, entre otros (OAT 8 IA).
8. En el patio, y organizados en medios grupos, escuchan y bailan canciones con acentuación ternaria, moviéndose de acuerdo con su velocidad, y marcando el acento con sonidos emitidos por el cuerpo (palmas, chasquidos de dedos, golpes en las rodillas, zapateo). Explican, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, la relación que existe entre la canción escuchada y las formas que eligieron para moverse y marcar el pulso. Algunas canciones con acentuación ternaria que se pueden utilizar son: “El Danubio Azul”, de Strauss; “El vals de las flores” y “El lago de los Cisnes”, de Tchaikovski; “The Second Waltz”, de Rieu; entre otras (OAT 8 IA).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 4**

**Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**




- > Usa gestos, movimientos, posturas, desplazamientos o la voz al imitar diferentes personajes, animales u objetos que ha observado en escenas dramáticas, juegos teatrales, mímicas y danzas.
- > Usa gestos, movimientos, posturas, desplazamientos o la voz al imitar sensaciones y emociones que ha observado en escenas dramáticas, juegos teatrales, mímicas y danzas.

**NT 2**

- > Combina gestos, movimientos, posturas, desplazamientos y la voz para representar diferentes personajes, animales u objetos en escenas dramáticas, juegos teatrales, mímicas y danzas.
- > Combina gestos, movimientos, posturas, desplazamientos y la voz al representar ideas, sensaciones y emociones en escenas dramáticas, juegos teatrales, mímicas y danzas.
- > Crea gestos, movimientos, desplazamientos y otros tipos de expresiones corporales a partir de ideas propias o propuestas por relatos, historias, representaciones teatrales, entre otros.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En medios grupos, participan del juego colectivo de representación “Adivina mi personaje”. Para ello, recuerdan algunos cuentos que han conocido y eligen, de manera individual, el personaje del cuento que más le gusta. Por turnos, imitan o representan a su personaje, usando gestos, movimientos, desplazamientos y voz, de manera que sus compañeros puedan adivinar de qué personaje se trata. Para apoyar la preparación del personaje, el adulto plantea preguntas como: ¿De qué manera camina tu personaje?, ¿cómo era su voz?, ¿cómo se sentía?, entre otras. En caso de que algún párvulo manifieste dificultad para elegir a su personaje, es posible exponer tarjetas con imágenes de personajes de cuentos que han leído previamente (OAT 13 IA).
2. Representan gestos o acciones que se mencionan en diversas canciones infantiles; por ejemplo, en “Oso perezoso”, de Cantando Aprendo a Hablar, “Juguemos en el campo”, del Perro Choclo, y “Pin pon es un muñeco” (OAT 13 IA).


3. Participan de juegos corporales, imitando posiciones de animales que llamen su atención; por ejemplo, gato, sapo, gallina, caballo, orangután y chimpancé. Luego, incorporan otros animales sugeridos por el adulto, como grulla, mantis religiosa, flamenco u otros. A medida que juegan, intercambian ideas sobre cómo se sienten al mover su cuerpo de distintas formas (OAT 5 CM).
4. Participan del juego "Monito mayor". Para esto, se organizan en turnos y representan corporalmente algunas emociones que sus compañeros identificarán y luego imitarán (OAT 3 IA).
-  5. En grupos pequeños, juegan a "Adivina qué estoy haciendo", realizando mímicas para representar una acción; por ejemplo, bañarse, cepillarse los dientes, bailar, pintar, modelar, actuar, entre otras. A medida que un niño o niña representa una acción, sus compañeros observan atentamente, comparan sus opiniones y llegan a consenso sobre cuál es la acción representada (OAT 13 IA).
-  6. En parejas, participan del juego "Parque de esculturas humanas". Para esto, observarán diversas láminas con imágenes de esculturas de figuras humanas adoptando diferentes posiciones corporales. Imitan las posiciones de las esculturas, para luego presentarlas a sus compañeros. Cuando todos se unen para mostrar sus esculturas, conformarán el parque de esculturas humanas. Se sugiere utilizar imágenes de obras como: "El pensador", de Rodin; "El Cristo Redentor", de Río de Janeiro; "Estatua ecuestre de Pedro de Valdivia", de Enrique Pérez, y "El Discóbolo", de Mirón de Eléuteras, entre otros (OAT 7 CM).
-  7. En parejas, juegan al espejo. Se ubican frente a frente y se organizan en turnos para representar diferentes movimientos de baile y posiciones corporales, que su compañero deberá imitar como si fuera su reflejo. Al finalizar, intercambian ideas sobre los movimientos o posturas que les resultaron más simples o complejas de imitar (OAT 3 IA).
8. Juegan a ser mimos, representando corporalmente distintas sensaciones, emociones, acciones, movimientos y desplazamientos, a medida que escuchan un relato; por ejemplo, el adulto guía la narración, diciendo: "Vamos caminando agachados por un bosque muy oscuro y, de repente, escuchamos el sonido de un ave..." (OAT 3 IA).
9. Observan a través de videos, algunas piezas de ballet, como "Cascanueces" o "Lago de los cisnes", de Tchaikovsky. Intercambian ideas sobre las emociones y sentimientos que observaron en los bailarines y, luego, usan gestos, movimientos, posturas y desplazamientos para representarlos (OAT 3 IA).

## NT 2



1. En conjunto, eligen un cuento tradicional para dramatizar, por ejemplo, "Caperucita Roja". Se organizan en dos grupos, uno participará de la dramatización y el otro será el público. El primer grupo se organiza formando tres elencos que actuarán en forma simultánea. Cada uno elige el personaje que quiere representar, por lo tanto, puede haber varias caperucitas, varios lobos y varias abuelitas. El grupo que hace de público, se organiza para definir qué acciones realizan las personas que están en el público (escuchar, aplaudir, entre otras). El adulto relata la historia de manera continua, de modo que los

personajes entren en escena según la secuencia de la historia, representando las acciones, gestos, desplazamientos, diálogos y tonos de voz, en coherencia con el personaje que representan. Una vez que finaliza la presentación, se invierten los roles de ambos grupos. Para mediar, el adulto puede realizar algunas preguntas como: ¿Qué creen que sintió la caperucita al ver al lobo?, ¿qué gestos podríamos hacer para mostrar esa emoción?, ¿qué le dijo el lobo a la caperucita?, ¿de qué otra manera se lo podría decir?, ¿cómo imaginan la voz de la abuelita?, ¿por qué?, entre otras (OA 13 IA).

2. Observan un mimo, en forma directa o a través de videos; por ejemplo, de Charles Chaplin o Marcel Marceau. Luego, plantean preguntas o intercambian opiniones a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo eran sus movimientos?, ¿qué creen que quería representar? Finalmente, se organizan en grupos pequeños para crear su propia representación (OAT 1 IA).
3. En el patio, combinan gestos, movimientos, posturas, desplazamientos y utilizan la voz para representar animales. Para ello, escuchan, observan e intercambian ideas sobre un cuento que contenga animales; por ejemplo, "Los músicos de Bremen". Luego, participan del juego "Los brujos y hechizados", en el que dos o tres brujos persiguen a los demás y, al tocarlos, mencionan un animal del cuento. Los hechizados, representan al animal mencionado en el hechizo (OAT 13 IA).
-  4. En medios grupos, en el patio o un gimnasio, comentan y describen posiciones y gestos de esculturas que involucran a dos o más personas, para luego imitarlas en grupos. Se organizan, distribuyen roles y apoyan de manera grupal para representar la obra seleccionada. Se sugiere utilizar imágenes de esculturas como: "La Piedad", de Miguel Ángel; "Adán y Eva", de Botero; "La ronda", de Francisco Narváez, entre otras (OAT 13 IA).
5. Juegan a "Somos escultores", apreciando el proceso de creación de algunas esculturas, con la ayuda de un escultor de la comunidad, o por medio de la observación de videos. Comentan lo observado, para luego representar en parejas tanto a la escultura como al escultor, a nivel corporal y verbal, indicando el sentimiento o emoción que quieren transmitir a partir de sus obras de arte (OAT 3 IA).
6. Juegan al "Teatro loco", dramatizando simultáneamente en grupos, un cuento o una historia conocida, a partir de la narración del adulto. Durante el juego, aprecian las distintas formas que han utilizado los grupos para dramatizar una misma acción o situación (OAT 13 IA).

## RECUERDE...

### EXPRESIÓN CORPORAL

La expresión corporal favorece el conocimiento y conciencia sobre el propio cuerpo, contribuyendo a la construcción de la identidad y autonomía, base de los primeros vínculos con otros. Por lo tanto, las experiencias de expresión corporal deben ser lúdicas y permanentes, dando espacio a la libre expresión, favoreciendo la diversidad de movimientos y el uso de algunos recursos complementarios que favorezcan la creatividad de los niños.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

Representar plásticamente emociones, ideas, experiencias e intereses, a través de líneas, formas, colores, texturas, con recursos y soportes en plano y volumen.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Incorpora líneas, formas, colores y texturas al crear sobre un soporte plano, para representar plásticamente emociones, ideas e intereses.
- > Incorpora líneas, formas, colores y texturas al crear obras en volumen, para representar plásticamente emociones, ideas e intereses.
- > Recrea obras de arte basándose en creaciones de artistas de diferentes estilos, utilizando técnicas y materiales diversos.

**NT 2**

- > Combina líneas, formas, colores y texturas en sus creaciones de soporte en plano, para representar plásticamente emociones, ideas e intereses, incorporando detalles personales.
- > Combina líneas, formas, colores y texturas en sus creaciones de soporte en volumen, para representar plásticamente emociones, ideas e intereses, incorporando algunos detalles personales.
- > Crea diferentes producciones artísticas, utilizando técnicas o materiales de su agrado y elección, representando sus propios intereses e imaginación.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En duplas, ubicados en espacios cómodos dentro o fuera de la sala, exploran y experimentan con distintas técnicas para pintar, realizando diversas formas y utilizando variados colores y texturas; por ejemplo, usando los dedos, soplando pintura diluida a través de una bombilla, escurriendo pintura diluida sobre cartulinas; usando algodones, tenedores plásticos, trozos de tela, esponjas, peinetas, cepillos de dientes, papeles texturizados o cartón corrugado; usando jalea en polvo diluida en un poco de agua para crear pinturas con aroma, imprimiendo figuras con lanas empapadas en pintura, o usando acuarelas y agregando sal en algunas zonas del papel. Luego, proponen otras técnicas para pintar, ya sea a partir de la exploración realizada o utilizando otros recursos disponibles en el entorno. A medida que exploran, el adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué otros materiales te gustaría usar?, ¿cómo los usarías para pintar?, ¿qué efectos te imaginas que pueden resultar?, ¿qué elementos de la naturaleza podrías usar?, ¿qué ocurrió con la pintura al soplar/usar la esponja/agregar sal/etc.? (OAT 5 IA).



2. Se organizan para crear en conjunto las normas que deben respetar al trabajar en el espacio de creación artística de la sala (rincón, área o zona). Luego, en forma individual, desarrollan creaciones que incluyan líneas, formas, colores o texturas diversas. Eligen libremente y en función de sus propias ideas e intereses, los recursos plásticos que prefiera para expresarse, procurando respetar las normas establecidas (OAT 5 IA).
3. En grupo chico, experimentan con pinturas sobre distintos soportes; por ejemplo, pintando diversos tipos de líneas sobre papeles y telas de diferentes tamaños y texturas; pintan formas diversas sobre un espejo y luego imprimen la figura sobre un papel; pintan formas sobre papel de aluminio o bolsas de plástico pegadas en una cartulina; distribuyen pegamento y arena o cáscaras de huevo molidas sobre una cartulina, y pintan líneas sobre esto para crear obras texturizadas, entre otras (OAT 6 CM).
4. En forma individual, se ubican en un espacio al aire libre (por ejemplo, patio o pasillos del establecimiento) y utilizan cartulinas o papeles de gran tamaño para representar con témpera, acuarela o diversos tipos de lápices, una experiencia que hayan vivido en familia. A través de sus obras, expresan las emociones o sentimientos que experimentaron en esa oportunidad, usando variedad de colores y formas (OAT 1 IA).
5. En forma individual, trazan círculos concéntricos de diversos colores y con diversos tipos de lápices (tradicionales, cera, pasteles, plumones, marcadores u otros) sobre tres trozos cuadrados de cartulina de colores. Luego, en grupos de cuatro integrantes, unen sus creaciones y forman una gran obra, al estilo de Kandinsky en "Estudio de color en cuadrados" (OAT 6 CM).
6. En forma individual, se ubican en un lugar de la sala o patio para realizar un trabajo de modelado con arcilla, greda o masa. Realizan movimientos cada vez más precisos para modelar:
  - > Diversos tipos de figuras.
  - > Diversos cuerpos geométricos.
  - > El personaje que más le gustó de un cuento que han escuchado.
  - > Una escultura inspirada en alguna obra que hayan visto.

Para finalizar, exponen e intercambian ideas sobre sus trabajos (OAT 6 CM).



7. En grupos pequeños, comparten opiniones respecto de una obra de arte que exploran. Luego, se organizan para recrearla, usando las técnicas que prefieran. Se sugiere trabajar con obras como: "Los girasoles", de Van Gogh, o "Calas", de Rivera (OAT 5 IA).
8. En forma individual, y en un atril o papel adherido al muro del patio, reproducen obras de diversos artistas visuales, usando variados materiales para pintar. Se sugiere ofrecer una amplia variedad de obras visuales, ya sea figurativas, abstractas, de diversos estilos o técnicas, de modo que cada niño o niña pueda elegir la que más le agrada; por ejemplo, Monet, Dalí, Picasso, Kahlo, O'Keeffe, Gentileschi, entre otros (OAT 5 IA).





9. En grupos pequeños, imitan el estilo de las pinturas de artistas como Mondrian, Yayoi Kusama o Matilde Pérez. Para eso, utilizan distintos materiales, de modo de que experimenten el arte abstracto en base a líneas, círculos o movimientos. Finalmente, los grupos se reúnen para exponer e intercambiar ideas sobre sus obras (OAT 6 CM).

## NT 2



1. Realizan una caminata por diversos espacios cercanos al establecimiento, registrando a través de algún medio aquellos aspectos que más llaman su atención. Durante el recorrido, el adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué te ha gustado más de lo que hemos visto?, ¿por qué?, ¿qué elementos tenía?, ¿cómo podrías dibujarlo o representarlo? Luego, comparten sus preferencias y se reúnen con aquellos compañeros que han coincidido con su elección. En conjunto, representan el espacio o elemento del entorno que eligieron, a través de la técnica de expresión plástica que más les interese (pintura, modelado o mixto), combinando líneas, formas, colores y texturas. Finalmente, realizan una exposición de sus creaciones, abierta al resto del establecimiento educacional, comunicando los pasos que siguieron para representarlo y explicando las decisiones que tomaron al trabajar (OAT 5 IA).

2. En medios grupos, ubicados en la sala y patio, intercambian ideas sobre un texto literario, para luego representar sus comentarios y opiniones a partir de diversas técnicas (por ejemplo, acuarelas, témperas, lápices, acuarela, tizas y trozos de papeles de colores, entre otros), y combinando líneas, formas y colores. Se sugiere trabajar con obras como "La vaca estudiosa", de María Elena Walsh; "Dame la mano", de Gabriela Mistral, y "La luna estaba enojada", de Marcela Paz, entre otras (OAT 5 IA).



3. En grupos chicos, eligen una técnica de expresión plástica y la usan para representar una emoción a partir de la combinación de líneas, formas, colores y texturas. Montan una exposición con sus trabajos en el patio o pasillos del establecimiento, e intercambian ideas sobre los tipos de trazos, formas, colores y texturas utilizadas en cada caso. A Medida que presentan sus trabajos, comunican la emoción que quisieron representar (OAT 1 IA).



4. En grupos, observan ejemplos de mosaicos de distintos estilos y elaborados a partir de diferentes materiales. Posteriormente, se dividen en pequeños grupos (de máximo cuatro integrantes) y seleccionan los materiales que prefieren usar para crear sus mosaicos (considerar variadas alternativas de recursos, como trozos de papeles de colores, figuras de goma eva, piedras, botones, legumbres, tapas de bebidas, etc.). Con apoyo de un adulto, cuando sea necesario, pegan las piezas sobre un soporte (cartulina, vaso plástico, botella u otro), uniendo las piezas para formar las figuras que prefieran (OAT 6 CM).



5. En grupos de cuatro integrantes, se ubican sobre el piso del patio para crear una obra colectiva. Para hacerlo, se ubican alrededor de la cartulina y dejan caer bolitas de algodón mojadas en témperas de colores. Luego, retiran el algodón realizando movimientos muy precisos y descubren el resultado de su obra. Señalan las figuras que se han formado y responden preguntas

como: ¿Qué creen que se formó acá?, ¿por qué?, ¿cuál de estas figuras les gustó más?, ¿por qué?, ¿cómo se sintieron al trabajar con esta técnica?, etc. (OAT 6 CM).

6. En forma individual, modelan con arcilla y greda algún personaje de su interés, que han conocido en una fábula u otro texto literario; por ejemplo, “La tortuga y la liebre” o “La cigarra y la hormiga”, entre otros. En sus trabajos, combinan materiales, líneas, formas, colores y texturas, recreando la forma y las características del personaje (OAT 5 IA).



7. En forma individual, modelan su animal favorito usando arcilla o greda. A modo de inspiración, exploran diversas esculturas de animales, como “Caballo”, “Gato” o “Gran pájaro”, de Botero. Luego, preparan una exposición y comunican a sus compañeros y familias por qué les gusta ese animal (OAT 5 IA).



8. En grupos de cuatro integrantes, observan obras de Matisse e intercambian ideas sobre sus características. Luego, se organizan y distribuyen roles para crear sus propias obras de arte usando la técnica del collage. El adulto puede mediar comentando que, para el artista, “hacer un collage es dibujar con tijeras”. Recortan con tijeras las distintas partes que usarán en su creación, realizando movimientos precisos. Al trabajar, responden preguntas como: ¿Qué les gustaría representar?, ¿qué materiales usarán?, ¿por qué eligieron estos colores?, ¿cómo lograron hacer esta forma?, entre otras (OAT 6 CM).



9. Observan obras del artista Ramón Vergara Grez. Comentan, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, la forma en que el artista usaba las figuras geométricas. Luego, se dividen en grupos pequeños y se organizan para crear una obra compuesta por figuras geométricas. Se dividen las figuras con las que trabajará cada uno (triángulos, círculos, cuadrados u otras) y, por turnos, las pegan sobre una cartulina, creando una obra colectiva (OAT 5 IA).



10. En medios grupos, describen la obra visual realizada en papel maché por Violeta Parra. Por ejemplo, “La niña y el arpa”, “El niño en el columpio” y “Niños en fiesta”. Intercambian ideas sobre lo sienten a partir de ellas y por qué experimentan dichas sensaciones, emociones o sentimientos, considerando aspectos visuales, como formas, colores, texturas y materiales utilizados. Luego, en parejas o tríos, crean una obra a partir de papel maché, compartiendo con el resto de los grupos el trabajo que realizaron (OAT 1 IA).

11. Observan producciones artísticas elaboradas con elementos de la naturaleza, como las obras de movimiento de Land Art; por ejemplo, exploran obras de artistas como Nils Udo, Walter de Maria, Richard Long. Luego, recorren un espacio natural (puede ser el patio o una plaza cercana al establecimiento), apreciando y explorando los elementos naturales que hay. Se organizan en grupos para realizar un trabajo colectivo de Land Art, recolectando de manera respetuosa, objetos, ramas, hojas, piedras y otros elementos disponibles en el entorno. Usan los elementos para crear obra e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿qué elementos usaron para construirla?, ¿por qué los eligieron?, ¿cómo es la textura de su obra?, ¿cómo usaron los colores de los elementos que escogieron?, etc. (OAT1 CC).



12. Visitan en familia, una muestra artística, ya sea en un museo, parque u otro espacio (mural, escultura pública, grafiti). En conjunto, escogen una de las obras observadas, para luego reproducirla con los materiales que tengan a disposición. Finalmente, exponen sus creaciones artísticas en el establecimiento educativo (OAT 1 CC).

## RECUERDE...

### DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Para promover el desarrollo de la creatividad, es importante ofrecer múltiples opciones y recursos para que los niños elijan libremente materiales, soportes, técnicas y formas de trabajo, de acuerdo con sus preferencias. Además, es necesario respetar y validar sus elecciones, ofreciendo oportunidades para descubrir nuevas maneras de usar y combinar elementos al momento de expresar sus ideas.

### PENSAMIENTO CREATIVO

Para favorecer el desarrollo del pensamiento creativo, es importante plantear preguntas abiertas, que promuevan las respuestas divergentes, originales y creativas (sin respuestas predeterminadas), respetando la singularidad de cada niño y niña, con preguntas como: ¿Qué habría pasado si el hombre no hubiese inventado el pincel para pintar? ¿Con qué materiales podría fabricarse la casa de un dragón?, etc.

### RUTA DEL ARTE

Una estrategia importante para promover el descubrimiento de los lenguajes artísticos presentes en la comunidad es la ruta del arte. Esta estrategia consiste en realizar un recorrido por diferentes puntos y centros de interés artístico de la comuna, identificando y apreciando las diferentes obras artísticas que se encuentren en espacios formales, como bibliotecas, museos u otros, y muralismo, esculturas públicas, mosaicos en muro, entre otras<sup>36</sup>.

---

<sup>36</sup> Para más información sobre esta estrategia, se sugiere consultar el documento "Orientaciones pedagógicas para implementar lenguajes artísticos en la escuela". Mineduc (2013).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

**Experimentar diversas combinaciones de expresión plástica, corporal y musical, comunicando las razones del proceso realizado.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Combina materiales, técnicas y procedimientos en distintos lenguajes artísticos: visual, corporal o musical.
- > Nombra los pasos que siguió al combinar materiales, técnicas y procedimientos en distintos lenguajes artísticos (plástica, corporal o musical) en sus creaciones.
- > Verbaliza las causas por las que eligió determinados materiales y técnicas en su producción artística.




**NT 2**

- > Combina materiales, técnicas y procedimientos de dos o más formas de expresión (plástica, corporal o musical) en sus creaciones.
- > Justifica su elección en cuanto a técnicas y materiales usados en su producción artística.
- > Explica el proceso realizado al combinar dos o más formas de expresión (plástica, corporal o musical) en sus creaciones.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan del juego "Pintando como en la Prehistoria". Para ello, observan diversas pinturas rupestres y formulan conjeturas sobre cómo fueron creadas. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Qué materiales se usaban para pintar?, ¿cómo creen que se hacían los colores en la Prehistoria?, ¿en qué lugares lo hacían? El adulto explica que las pinturas se elaboraban a partir de pigmentos de colores, como tierra de color, carbón y huesos quemados, y se mezclaban con resina de árboles o grasa de animales. Luego, experimentan creando colores con tierra de color, carbón y mezclándolo con aceite o yema de huevos. Una vez que han elaborado sus pinturas, las utilizan sobre papel kraft dispuesto entre las sillas, simulando una cueva, para crear sus obras de arte. Finalmente, señalan los pasos que siguieron para combinar los colores y realizar su obra, indicando lo que sintieron al crearla (OAT 4 IA).
2. En medios grupos, uno en la sala y otro en el patio, experimentan con pinturas. Para esto, se ubican alrededor de una hoja de bloc y agregan un poco de ténpera amarilla, roja y azul, procurando que no se combinen los colores. De manera cuidadosa, doblan la hoja por la mitad, y luego la doblan nuevamente, aplastándola con suavidad para que distribuya la pintura. Abren

la hoja y observan lo que ocurrió. Reflexionan e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué formas aparecieron?, ¿qué pasó con los colores?, ¿por qué habrá ocurrido esto? Finalmente, indican los pasos que siguieron durante la experiencia y señalan lo que descubrieron (OAT 5 IA).

3. Manipulan diversos materiales, tales como periódicos, revistas, papeles de colores, telas y pinturas, para crear su propio collage. A modo de inspiración, exploran imágenes de obras reconocidas, como: "Naturaleza muerta con silla de rejilla", de Picasso, o "Billete de entrada", de Kurt Schwitters (OAT 6 CM).
-  4. En parejas, juegan al "Dibujo fantasma", usando una vela o crayón blanco para dibujar con movimientos precisos y eficientes, distintos tipos de líneas, sobre una cartulina. Luego, frotan el dibujo con papel crepé mojado, o bien usan un pincel con ténpera diluida para descubrir el dibujo oculto (OAT 6 CM).
-  5. En grupos pequeños, combinan procedimientos de tallado y pintura para crear una obra abstracta. Para ello cada uno deberá tallar una forma abstracta en la mitad de una papa, para luego estamparla libremente sobre una hoja de bloc y crear una composición plástica colectiva. Finalmente, indican los pasos que siguieron al combinar materiales y procedimientos en su creación (OAT 6 CM).
6. Crean diversas esculturas combinando materiales como, por ejemplo, greda, palos de helado, tornillos, cartones, entre otros. Para trabajar, se inspiran en la observación de esculturas como, por ejemplo, "Guitarra", de Pablo Picasso, o las esculturas móviles de Calder. Expresan por qué eligieron esa obra y cuáles fueron los pasos realizados para elaborarla. Reflexionan sobre la etapa del proceso que les resultó más difícil y cómo lograron superarla (OAT 6 CM).
-  7. En grupos pequeños, se ubican en el patio para participar del "Juego del eco", combinando su voz, movimientos e instrumentos musicales. Para ello, el adulto toca un patrón sonoro utilizando un instrumento de percusión, y los párvulos lo repiten como si fueran el eco, utilizando primero su voz (repetiendo una sílaba, como la-la-la), luego su cuerpo, desplazándose para repetir el eco y, finalmente, siguiendo el pulso con un instrumento de percusión de su elección. En conjunto, eligen una canción conocida por todos, se dividen en dos grupos. Uno de ellos acompañará la canción combinándola con los movimientos, y el otro, lo hará siguiendo el pulso con un instrumento de percusión. Mencionan los pasos seguidos al combinar distintas formas de expresión en su presentación (OAT 1 CC).

## NT 2



1. En grupos pequeños, se organizan para recrear extractos de una ópera; por ejemplo, "El Barbero de Sevilla", "La traviata", "Carmen", "El fantasma de la Ópera", o "La flauta Mágica", entre otras. Para ello, observan y escuchan fragmentos de ópera y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué les llama la atención de lo observado?, ¿qué expresiones artísticas podemos observar? (plástica, música, baile). Se organizan en grupos para recrear la obra que más les ha gustado, definiendo los roles que cada uno cumplirá (bailarines, encargados de la escenografía, músicos u otro). Para mediar, el adulto formula preguntas como: ¿Qué pasos deben seguir para montar esta presentación?, ¿cómo se organizarán para trabajar?, ¿qué materiales

necesitan?, etc. Finalmente, preparan una presentación e invitan a las familias a presenciarla. Al finalizar, comparten con sus familiares el proceso realizado (OAT 6 IA).

2. En un espacio amplio (por ejemplo, un gimnasio) participan en “Juegos de imaginación”, a partir de la escucha atenta de piezas musicales. Luego, representan la música escuchada utilizando la técnica gráfica o corporal que ellos prefieran. Se sugiere trabajar con obras como “Pedro y el lobo”, de Serguéi Prokófiev, donde cada instrumento representa un personaje<sup>37</sup> (OAT 5 IA).



3. En medios grupos, intercambian ideas sobre lo que observan en diversas pinturas de animales, personas u objetos. Eligen una y la representan a través del modelado. Se sugiere exponer pinturas como “La ternura”, de Guayasamín, o “Una gran bailarina”, de Botero. Preparan una exposición para los otros niveles y, al recibir a los otros niños, describen, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, el proceso realizado (OAT 5 IA).



4. En grupos pequeños, crean una obra musical a partir de la inspiración de una obra plástica. Para ello, conocen algunos músicos que se han inspirado en cuadros plásticos para sus creaciones. Observan los cuadros y escuchan la música, siguiendo el ejemplo de artistas como Claude Debussy para crear “La Mer”, al inspirarse en la pintura “La gran ola de Kanagawa”, del japonés Hokusai. Se organizan, distribuyen roles y llegan a consenso sobre la forma en que trabajarán para crear su obra musical. (OAT 5 IA).



5. En grupos pequeños, crean narraciones a partir de la revisión de diferentes pinturas, incorporando personajes, conflictos y soluciones. Se sugiere trabajar con obras como “La Mona Lisa”, de Da Vinci; “La persistencia de la memoria”, de Dalí; “Los tres músicos”, de Picasso, y “La noche estrellada”, de Van Gogh. Crean un libro y se turnan para llevarlo a casa y compartirlo con sus familias (OAT 6 IA).



6. Crean obras plásticas inspirándose en una pieza musical, como cuando Paul Klee creó su cuadro “Fuge in rot”, inspirándose en una de las fugas de Bach. Escuchan esta pieza, para luego representarla con diferentes recursos y técnicas de expresión plástica. Crean una exposición, abierta a las familias, y explican las razones del proceso realizado, de acuerdo con sus modalidades comunicativas (OAT 5 IA).

7. Juegan a “Pintar la música”, intercambiando ideas sobre lo que sienten a partir de la escucha de algunas piezas musicales de diferentes características. Usan diversas técnicas y materiales para su representación, y responden a preguntas como: ¿Qué sienten cuando escuchan esto?, ¿qué movimientos podrían hacer para representarla?, ¿qué colores usarían?, ¿por qué? Luego, exponen sus trabajos e indican cómo y por qué los elaboraron de esa manera (OAT 5 IA).

<sup>37</sup> En esta obra, el autor definió la siguiente asociación entre instrumentos musicales y personajes: Pedro es representado por instrumentos de cuerda; el abuelo, con el fagot; los pájaros, con la flauta; los patos y gansos, con el oboe, entre otros.

**RECUERDE...****EXPOSICIÓN DE TRABAJOS**

Es importante establecer un espacio para exponer los trabajos realizados por los niños, el que debe ser de fácil acceso para la comunidad educativa y la familia. Los trabajos se exponen sin intervenir en ellos, de modo de respetar su singularidad, valorar su proceso creativo y dar cuenta de las experiencias que han desarrollado los párvulos, generando un sentido de pertenencia y visualizando sus aprendizajes.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 7**

**Representar a través del dibujo, sus ideas, intereses y experiencias, incorporando detalles a las figuras humanas y a objetos de su entorno, ubicándolos en parámetros básicos de organización espacial (arriba/abajo, dentro/fuera).**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Usa trazos, formas y figuras para dibujar ideas, intereses y experiencias, dando nombre a sus creaciones.
- > Dibuja figuras humanas simples reconocibles por otros, incluyendo cabeza, tronco y extremidades, en diversos soportes.
- > Dibuja algunos elementos simples del entorno (sin incluir detalles) que son reconocibles por otros, usando diversos tipos de materiales y soportes.
- > Recrea elementos simples del entorno a partir de dibujos, respetando parámetros de organización espacial (arriba/abajo).

**NT 2**

- > Combina distintos tipos de trazos, formas y figuras, al dibujar ideas, intereses y experiencias, dando nombre a sus creaciones.
- > Dibuja figuras humanas simples reconocibles por otros, incluyendo detalles como pestañas, cejas, nariz, codos, etc., en diversos soportes.
- > Dibuja varios elementos del entorno que son reconocibles por otros, incluyendo detalles como ventanas en las casas, ruedas en los autos, pétalos en las flores, entre otros, usando diversos tipos de materiales y soportes.
- > Recrea elementos del entorno por medio de dibujos, respetando parámetros de organización y distribución espacial (arriba/abajo, dentro/fuera, como también tamaños).

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Observan imágenes de pinturas como “Composición”, de Eugenio Abal; “Los pájaros”, de Alberto Aravena; “La maquinita”, de Ernesto Barreda; “Desintegración en el espacio”, de Elsa Bolívar; “Tarde en Melipilla”, de Roser Bru, e “Indeterminado espacio”, de Gabriela Chellew, entre otras<sup>38</sup>. Intercambian ideas sobre sus principales características y se reúnen en grupos en torno a la obra que más les agrada. Indican los elementos, formas, líneas y colores que pueden apreciar y responden preguntas como: ¿Qué elemento/color/forma hay arriba de...?, ¿qué puedes ver dentro de...?, etc. Seleccionan los

<sup>38</sup> Todas las imágenes de las obras mencionadas se encuentran disponibles en el sitio web del Museo de Arte contemporáneo (<http://www.mac.uchile.cl>)



recursos que prefieran y recrean parte de la obra elegida por medio del dibujo. Al finalizar, exponen sus trabajos explicando, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, cómo distribuyeron los distintos elementos en sus trabajos, usando conceptos como arriba/abajo, dentro/fuera, en sus descripciones (OAT 9 CM).

2. Observan diferentes obras en que se representan manos; por ejemplo, fragmento de "La creación", de Miguel Ángel; la "Cueva de las manos", pintura rupestre; "Tras las manos", de Guayasamín, o "Manos", de Cecilia Novello. Luego, observan sus propias manos con detención y crean sus obras plásticas, ya sea dibujándolas o estampándolas de manera completa o parcial, con distintos materiales y en distintos soportes. Finalmente, muestran al grupo y a su comunidad educativa en una exposición sus producciones (OAT 6 CM).



3. Se organizan en grupos para crear una obra colectiva a partir de la exploración de diferentes materiales:

- > **Grupo 1:** Témperas, acuarelas, pinceles y papeles de diferentes tamaños.
- > **Grupo 2:** Distintos tipos de lápices, plumones y papeles de diferentes tamaños.
- > **Grupo 3:** Tizas y papeles de diferentes tamaños y colores.

4. Dibujan y pintan un elemento simple; por ejemplo, su fruta favorita o animal preferido. Luego, trazan líneas rectas con un marcador sobre su dibujo, lo recortan y lo vuelven a construir, armando un mosaico con su propia obra (OAT 6 CM).

5. Dibujan una propuesta de solución pacífica a algún conflicto observado o escuchado en un cuento. Se sugiere utilizar cuentos, como "Vaya rabieta", de Mireille d'Allance, y "Fernando furioso", de Hyawin Oram y Satoshi Kitamura. Al terminar sus obras, se sientan en círculo y comentan, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, por qué eligieron solucionar de esa forma el conflicto presentado (OAT 5 CC).

6. Dibujan una propuesta de solución pacífica a conflictos relacionados con la acción de compartir, observados o escuchados en cuentos; por ejemplo, "El pez arcoíris", de Marcus Pfister, y "El gigante egoísta". Al terminar sus obras, se sientan en círculo y comentan, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, por qué eligieron solucionar a través de esas formas el conflicto presentado (OAT 5 CC).



7. Crean una "Bitácora de crecimiento" en carpetas individuales, donde cada uno se dibuje a lo largo del año. Para esto, realizan un dibujo de sí mismos de manera periódica (de manera mensual o bimensual), y reflexionan acerca de los cambios que se pueden apreciar en ellos a lo largo del año; por ejemplo, variedad de colores, mayores detalles, tamaño, distribución en el espacio, objetos o personas que los acompañan. Este recurso se puede compartir con las familias, destacando los avances alcanzados en cada caso (OAT 7 IA).

8. Describen e intercambian ideas sobre el contenido de variados dibujos de animales; por ejemplo, "Paloma de la paz" o "El gallo", de Picasso, para luego crear una obra donde representen su animal favorito. Finalmente, organizan y realizan una exposición llamada "Mi animal favorito", indicando el motivo de su elección frente a sus compañeros (OAT 5 IA).

## NT 2

1. Se organizan en grupos y observan imágenes de diversos autorretratos de artistas (por ejemplo, Julio Ortiz de Zárate, Frida Kahlo, Rembrandt, Anton van Dyck, Sofonisba Anguissola, Elizabeth Vigée-Lebrun, Van Gogh, Picasso y Claudio Bravo, entre otros), que han sido dispuestos en diferentes espacios de la sala y patio, a modo de exposición (considerar tantos grupos como adultos puedan apoyar la experiencia). Comentan las características y detalles de cada obra y persona retratada. Luego, mencionan qué tendrían que hacer para crear sus autorretratos. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es tu cara?, ¿qué partes de tu cara podrías dibujar en un autorretrato? Ubican una hoja o cartulina en una pared junto a un espejo que esté ubicado a la altura de sus rostros. Observan su imagen, los detalles de su cara y la usan de referencia para crear sus autorretratos, utilizando los recursos que ellos prefieran (lápices, témperas, acuarelas, tizas u otros). Al finalizar, agregan sus trabajos a la exposición que observaron al inicio, comentando los principales rasgos personales que incluyeron en sus obras (OAT 7 IA).
2. Describen y comentan el contenido de variadas obras en las que se observen partes del cuerpo humano; por ejemplo, "Hombre de Vitruvio", de Da Vinci, o "Manos que oran", de Durero. Representan la parte del cuerpo que ellos elijan, con diversos materiales. Luego, organizan grupos para generar una obra colectiva, y realizan una exposición llamada "El cuerpo humano", comentando sus obras y el motivo de su elección (OAT 5 IA).
3. Dibujan afiches que expresen la forma en que resolverían pacíficamente conflictos, para promover la sana convivencia en el establecimiento. Responden preguntas como: ¿Qué idea van a proponer?, ¿cómo piensan representarla?, ¿qué detalles pueden agregar en el dibujo para que otras personas lo comprendan? Pegan los afiches en distintos espacios del establecimiento y promueven sus ideas (OAT 5 CC).
4. Confeccionan en grupo un "Animalario", eligiendo un animal y dibujándolo en una hoja dividida en tres partes, procurando que en cada sección se vea una zona del cuerpo del animal (cabeza, cuerpo, patas). Luego, recortan las partes de cada dibujo y juegan a crear nuevas criaturas, combinando la cabeza, el cuerpo y las extremidades de diferentes animales. También, es posible agregar el nombre de cada animal separado en sílabas, de manera que al combinar las piezas se pueda crear un nuevo nombre (OAT 6 CM).
5. Crean una obra en grupo, seleccionando y usando distintos tipos de materiales como lápices, marcadores, tiza, témperas, anilinas u otros tintes naturales. Montan una exposición, donde cada grupo tendrá que explicar cómo llegaron a acuerdo para ubicar los elementos de la obra, usando conceptos como arriba/abajo, dentro/fuera. Se sugiere explorar obras como "Cuadrados con círculos concéntricos", de Kandinsky, a modo de inspiración (OAT 6 CM).

## IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

### IDEAS FUERZA

### PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

**El arte es una actividad dinámica y unificadora: permite comunicar, explorar y reunir diferentes elementos para interpretarlos, decodificarlos y usarlos para crear algo nuevo.**

- > ¿Qué estrategias podemos usar para incentivar la capacidad de asombro y la creatividad de los párvulos?
- > ¿Cómo podemos acompañar y promover el desarrollo de nuevas ideas en los párvulos, a partir de sus experiencias e imaginación?
- > ¿Qué materiales y técnicas podemos ofrecer para que los niños expresen libremente sus ideas y emociones?
- > ¿Cómo podemos potenciar el desarrollo de actividades lúdicas que promuevan procesos de expresión creativa?

**Los lenguajes artísticos potencian el desarrollo del pensamiento creativo, innovador, divergente y crítico.**

- > ¿Qué estrategias podemos usar diariamente para favorecer el pensamiento creativo en los niños?
- > ¿Cómo podemos promover el desarrollo del pensamiento divergente a través de los lenguajes artísticos?
- > ¿Qué acciones y estrategias podemos implementar para incentivar a los párvulos a describir características y opiniones frente a diferentes obras visuales, escénicas, musicales y audiovisuales?

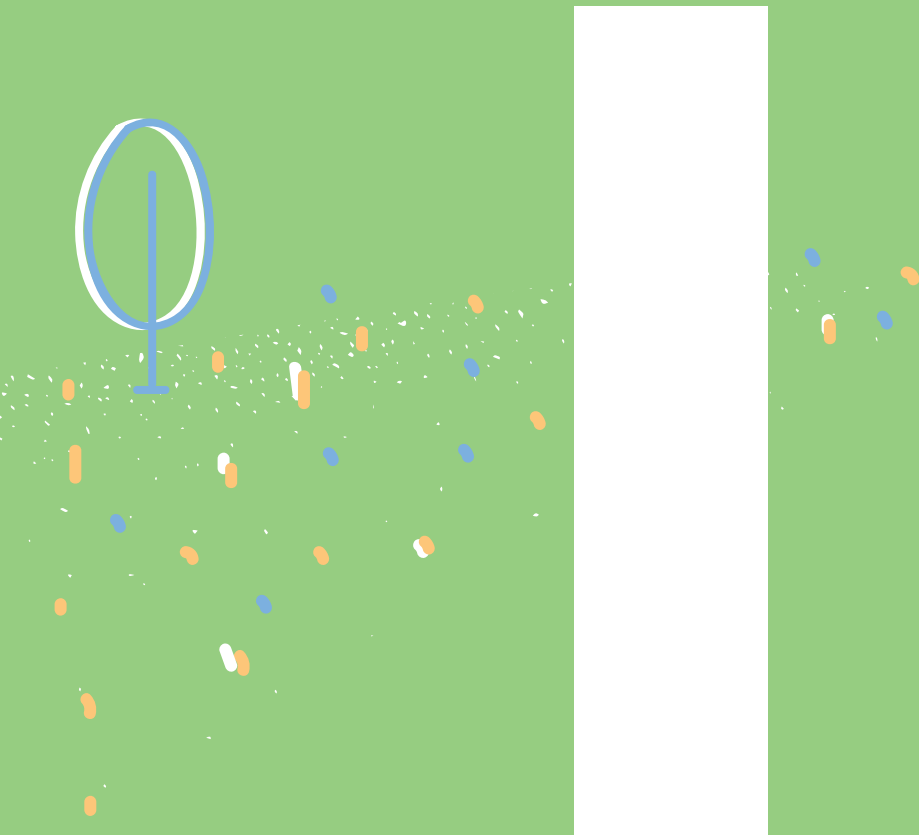
**La creación y la expresión de los niños se enriquece a partir de la interacción con el entorno natural, cultural y artístico.**

- > ¿Cómo podemos favorecer la creación, apreciación y expresión artística a través de la interacción con el entorno natural?
- > ¿Con qué estrategias podemos involucrar a las familias y la comunidad en el proceso de creación y expresión artística de los párvulos?
- > ¿De qué manera podemos promover el arte como experiencia de conocimiento e identidad de la comunidad y cultura?
- > ¿Qué expresiones artísticas podemos identificar en el entorno cotidiano del establecimiento?

**Ampliar la variedad de experiencias visuales, kinestésicas, auditivas y expresivas permitirá que los niños desarrollen su sensibilidad y apreciación estética.**

- > ¿Con qué acciones podemos ampliar el conocimiento, contacto, sensibilidad y apreciación estética de obras y representaciones artísticas nacionales e internacionales?
- > ¿Qué acciones y estrategias (visuales, kinestésicas, auditivas, expresivas y sensoriales) podemos favorecer periódicamente para potenciar la expresión, imaginación, sensibilidad y apreciación estética?
- > ¿Qué experiencias podemos ofrecer para que los niños experimenten todos sus sentidos a través de los lenguajes artísticos?





**Ámbito Interacción y  
Comprensión Del Entorno**

# Ámbito

## Interacción y Comprensión del Entorno<sup>37</sup>

El Ámbito de Interacción y Comprensión del Entorno es el campo curricular que organiza los objetivos de aprendizaje referidos a la interacción con procesos y fenómenos naturales, sociales y culturales que constituyen el lugar donde ocurre la existencia humana. Los procesos de aprendizaje que aquí se proponen, se orientan a resignificar este entorno y constituirlo como el espacio en el que los niños construyen y se construyen en él. La adquisición progresiva de un razonamiento lógico matemático se concibe como una herramienta valiosa para progresar en esta interacción, por cuanto los conceptos y categorías asociados a él posibilitan que el pãrvulo no reaccione simplemente a los estímulos de los entornos, sino que los interroga, los relacione, los jerarquice y organice.

Así, partiendo de su curiosidad natural, de su interés y de su capacidad de cuestionamiento, las habilidades, actitudes y conocimientos que aquí se orientan, pretenden que los niños puedan ampliar su campo de acción para distinguir, comprender y, progresivamente, explicar los fenómenos naturales y socioculturales desde una perspectiva cada vez más sistemática. Los objetivos de aprendizaje organizados en sus tres núcleos promueven, asimismo, que los pãrvulos desarrollen actitudes de respeto y valoración, tomando progresiva conciencia de la influencia que sus acciones tienen en este entorno, en la vida de otros y en su propia vida.

Así, se espera que descubran un mundo natural y social, donde los seres humanos, que son diversos, construyen las condiciones que les permiten sustentar su existencia, con resultados positivos en muchos aspectos, pero también con riesgos y consecuencias indeseadas. Asimismo, se pretende que comprendan que, en la naturaleza, las sociedades y la cultura ocurren cambios, más lentos o rápidos, a medida que pasa el tiempo.

Este ámbito busca favorecer el desarrollo de actitudes y conocimientos que llevan a los niños a tomar conciencia, progresivamente, de que la existencia y el desarrollo de las sociedades están intrínsecamente vinculadas con el entorno natural en el que se sitúan, ambiente en el que, a su vez, sus múltiples dimensiones se encuentran conectadas entre sí. Por ello, el enfoque de la sostenibilidad es clave,

en tanto conlleva favorecer aprendizajes que permitan a los niños comprender las potencialidades, oportunidades y riesgos que implica sostener la vida humana en un planeta con recursos limitados.

En este ámbito, los objetivos de aprendizaje buscan orientar experiencias que respondan a temas desafiantes y problemas auténticos y significativos para los niños, que los involucren activamente en procesos de exploración e indagación, que favorezcan la búsqueda de efectos, explicaciones y evidencias, y que los lleven a dotar de sentido los procesos de representación, a través de los que recrean sus búsquedas y descubrimientos.

# Núcleo de Aprendizaje

## Exploración del Entorno Natural

### Propósito General<sup>40</sup>

A través de la Exploración del Entorno Natural, se espera potenciar en los niños las habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan comprender, apreciar y cuidar su entorno natural, potenciando su curiosidad y capacidad de asombro. De esta manera, amplían sus recursos personales favoreciendo el desarrollo de personas activas, que exploran, descubren, aprecian, respetan y se involucran afectivamente con el contexto natural en el que habitan, desarrollando el pensamiento científico.

### Objetivos de Aprendizaje

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el **tercer tramo o nivel** curricular (Transición) los niños serán capaces de<sup>41</sup>:

#### OA 1

Manifestar interés y asombro al ampliar información sobre cambios que ocurren en el entorno natural, a las personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes, utilizando diversas fuentes y procedimientos.

#### OA 2

Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.

#### OA 3

Reconocer la importancia del agua y la energía solar para la vida humana, los animales y las plantas, a partir de experiencias directas o TICs.

<sup>40</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>41</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.



**OA 4**

Comunicar propiedades básicas de los objetos y elementos naturales que explora, tales como: transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez, rugosidad/lisura, relacionándolos con posibles usos.

**OA 5**

Explorar los cambios o efectos que se producen en los materiales al aplicarles fuerza, calor o agua.

**OA 6**

Establecer relaciones de semejanzas y diferencias de animales y plantas, a partir de algunas características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas (formas de alimentación y abrigo), y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.

**OA 7**

Describir semejanzas y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento, en personas, animales y plantas.

**OA 8**

Practicar algunas acciones cotidianas, que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, tales como manejo de desechos en paseos al aire libre, separación de residuos, utilizar envases o papeles, plantar flores o árboles.

**OA 9**

Comunicar sus observaciones, los instrumentos utilizados y los hallazgos obtenidos en experiencias de indagación en el entorno natural, mediante relatos, representaciones gráficas o fotografías.

**OA 10**

Formular conjeturas a partir de los cambios observados en mezclas y disoluciones, estableciendo relaciones de posible causalidad y comunicándolas a través de diferentes medios.

**OA 11**

Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud.

**OA 12**

Comprender que la acción humana puede aportar al desarrollo de ambientes sostenibles y también al deterioro de estos.

## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño se interese, formule preguntas y comente algunas características de diversos elementos, situaciones y fenómenos del entorno natural; participe de experiencias directas o use TICs para descubrir algunas características y beneficios del sol para el planeta; nombre algunas propiedades básicas (colores, texturas, tamaños, temperaturas) de algunos objetos y elementos naturales que explora; indique algunas características, necesidades básicas y hábitat de animales; contribuya en la realización de acciones que aportan al cuidado de ambientes sostenibles, como cerrar las llaves del agua, apagar los aparatos electrónicos; use diferentes instrumentos y herramientas para explorar el entorno natural, como lupas, frascos, recipientes, botellas, cucharas, embudos, pinzas, entre otros; experimente mezclas y disoluciones con materiales cotidianos, mencionando lo que llama su atención; reconozca la importancia del aire y el agua limpios para la vida de personas, animales y plantas.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda usar y diseñar algunos instrumentos tecnológicos simples para observar y explorar elementos del entorno; comparar características de animales y plantas chilenas, definiendo acciones para su cuidado; observar y definir características de semillas, frutos, flores y tallos, además de reconocer cambios en seres vivos; conocer características del espacio y sus efectos sobre la Tierra, describiendo las estaciones del año; describir los cambios que sufren algunos materiales al exponerlos al agua, fuerza o calor.

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > descubrimiento del entorno;
- > desarrollo del pensamiento científico a partir del asombro, la curiosidad y la indagación del entorno natural;
- > desarrollo sostenible del planeta.

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer estrategias que favorezcan las etapas de la indagación (focalización, exploración, reflexión y aplicación) como una forma de potenciar el pensamiento científico-indagatorio;



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
**ENSEÑANZA**  
DE EDUCACIÓN  
**PARVULARIA**

debe formular preguntas clave, abiertas a respuestas divergentes y dirigidas a promover el pensamiento crítico y creativo, retroalimentando las respuestas de los niños. Además, debe orientar a los párvulos en el establecimiento de posibles hipótesis frente a problemas cotidianos que observan en su entorno natural, y en el uso de múltiples sistemas de registro que les permita sistematizar sus hallazgos (por ejemplo, dibujos, bitácoras, gráficos, TICs u otros). También, debe dominar estrategias para promover la elaboración de conclusiones a partir de la información recopilada, generando espacios respetuosos para el diálogo y el debate entre pares.

## Aprendizaje integral vinculaciones entre OA y OAT

A continuación, se presentan algunas propuestas de vinculaciones que se pueden establecer entre los **OA de Exploración del Entorno Natural**, con algunos de los **OAT correspondientes al Ámbito de Desarrollo Personal y Social**. Su propósito es favorecer la integralidad del aprendizaje de los niños, respetando el principio de unidad a partir de los diferentes juegos y experiencias que se implementan a lo largo del proceso educativo.

Se sugiere que los equipos pedagógicos expliciten las vinculaciones existentes entre los OA y OAT en sus planificaciones, procurando que las experiencias de aprendizaje cuenten con objetivos claros, que orienten las prácticas pedagógicas, tanto al momento de diseñar las oportunidades de aprendizaje como al implementarlas. Asimismo, al explicitar esta relación, es posible promover instancias de evaluación que faciliten la observación de avances en cada objetivo, orientando la atención del equipo hacia la obtención de evidencias objetivas, a través de instancias lúdicas, armónicas y mayoritariamente auténticas.

Con el fin de favorecer el diseño de experiencias de aprendizaje integrales, en el siguiente apartado se presentan sugerencias de experiencias de aprendizaje destinadas a promover el logro de cada OA del núcleo, en conjunto con un OAT. La vinculación propuesta en cada caso se encuentra indicada al final de cada experiencia sugerida, entre paréntesis. Cabe destacar que estos ejemplos constituyen sugerencias, siendo deseable que cada equipo pedagógico determine las vinculaciones entre objetivos que resulten pertinentes a su grupo, de acuerdo con las características, intereses y requerimientos de aprendizaje de los niños de cada nivel.

## OA EXPLORACIÓN DEL ENTORNO NATURAL

### EJEMPLOS DE OAT VINCULADOS

#### **OA 1**

Manifestar interés y asombro al ampliar información sobre cambios que ocurren en el entorno natural, a las personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes, utilizando diversas fuentes y procedimientos.

#### **OAT 5**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

#### **OAT 6**

#### **Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

#### **OAT 1**

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

#### **OA 2**

Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.

#### **OAT 1**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TICs.

#### **OAT 5**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

#### **OAT 7**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.

#### **OAT 12**

#### **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

#### **OAT 1**

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

#### **OAT 7**

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.

#### **OAT 6**

#### **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 3**

Reconocer la importancia del agua y la energía solar para la vida humana, los animales y las plantas, a partir de experiencias directas o TICs.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 9** **Identidad y Autonomía.**

Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo algunas prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.

**OAT 11** **Identidad y Autonomía.**

Distinguir parámetros establecidos para la regulación de alimentos, tales como: etiquetado de sellos, fechas de vencimiento, entre otros.

**OAT 12** **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 7** **Convivencia y Ciudadanía.**

Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.

**OAT 6** **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 4**

Comunicar propiedades básicas de los objetos y elementos naturales que explora, tales como: transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez, rugosidad/lisura, relacionándolos con posibles usos.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 12** **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 13** **Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos socio dramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6****Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

---

**OA 5**

Explorar los cambios o efectos que se producen en los materiales al aplicarles fuerza, calor o agua.

**OAT 6****Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 12****Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

---

**OA 6**

Establecer relaciones de semejanzas y diferencias de animales y plantas, a partir de algunas características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas (formas de alimentación y abrigo), y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 12****Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 11****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

---

**OA 7**

Describir semejanzas y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento, en personas, animales y plantas.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 11****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

**OA 8**

Practicar algunas acciones cotidianas, que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, tales como manejo de desechos en paseos al aire libre, separación de residuos, utilizar envases o papeles, plantar flores o árboles.

**OAT 6****Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 2****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades solidarias, que integran a las familias, la comunidad educativa y local.

**OA 6****Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OA 9**

Comunicar sus observaciones, los instrumentos utilizados y los hallazgos obtenidos en experiencias de indagación en el entorno natural, mediante relatos, representaciones gráficas o fotografías.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 10****Identidad y Autonomía.**

Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

**OAT 12****Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OA 10**

Formular conjeturas a partir de los cambios observados en mezclas y disoluciones, estableciendo relaciones de posible causalidad y comunicándolas a través de diferentes medios.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 12****Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

---

**OA 11**

Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 7****Convivencia y Ciudadanía.**

Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.

**OAT 5****Corporalidad y Movimiento.**

Comunicar el bienestar que le produce el movimiento, al ejercitar y recrear su cuerpo en forma habitual, con y sin implementos u obstáculos.

---



**OA 12**

Comprender que la acción humana puede aportar al desarrollo de ambientes sostenibles y también al deterioro de estos.

**OAT 2****Identidad y Autonomía.**

Manifiestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1****Corporalidad y Movimiento.**

Manifiesta iniciativa para resguardar el autocuidado de su cuerpo y su confortabilidad, en función de su propio bienestar.

**OAT 5****Corporalidad y Movimiento.**

Comunicar el bienestar que le produce el movimiento, al ejercitar y recrear su cuerpo en forma habitual, con y sin implementos u obstáculos.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

**OA 1**

**Manifestar interés y asombro al ampliar información sobre cambios que ocurren en el entorno natural, a las personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes, utilizando diversas fuentes y procedimientos.**

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

**NT 1**

- > Explora el entorno, observando, manipulando y formulando preguntas sobre los cambios que ocurren en el entorno natural (personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes).
- > Describe lo que llama su atención sobre los cambios que ocurren en el entorno natural (personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes).

**NT 2**

- > Utiliza diversas fuentes y procedimientos para observar, manipular y buscar respuestas a sus preguntas sobre los cambios que ocurren en el entorno natural.
- > Explica por qué le generan interés algunos de los cambios que ocurren en el entorno natural.


### ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

**NT 1**


1. Participan de la experiencia "Nuestras plantas". Comparten sus conocimientos previos a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo son las plantas?, ¿qué pueden decir de sus formas?, ¿qué saben acerca de su crecimiento? Se organizan para realizar un recorrido por el patio o una plaza cercana, observando y formulando preguntas acerca de las plantas que encuentran. El adulto modela o incentiva el planteamiento de preguntas, diciendo:

¿Qué les gustaría saber sobre esta planta?, ¿qué les llama la atención de ella?, ¿qué pregunta podrías hacer entonces?, etc. Eligen una planta que ha llamado su atención y la registran por medio de dibujos (y fotografías, si es posible). Exponen sus trabajos e intercambian ideas sobre las características de la planta elegida y los motivos por los que la eligieron. Al cabo de unos días, vuelven al lugar para observar si existen cambios en la planta seleccionada. Repiten el proceso de registro, vuelven a la sala y comparan las características que tenía la planta en la primera observación, con las que

tiene ahora. Comentan sus apreciaciones, indicando aquellos aspectos que llaman su atención y formulando preguntas sobre ellos. Responden preguntas como: ¿Qué diferencias pudieron observar?, ¿qué cambios presenta tu planta?, ¿para qué nos sirve lo aprendido?, ¿qué preguntas nuevas han surgido luego de esta observación?, ¿qué investigación les gustaría realizar? (OA 5 IA).

2. En medios grupos, participan de la experiencia “Somos exploradores”. Comparten sus conocimientos previos acerca de los seres vivos, y cuáles de ellos podrán encontrar en el patio. Acuerdan las normas de cuidado de sí mismos y del entorno que deben respetar, e inician una exploración por el patio, observando o manipulando lo que ahí encuentran. Registran, por medio de dibujos, palabras o fotografías, aquellos seres vivos que encuentran. Posteriormente, realizan una puesta en común, compartiendo sus hallazgos. En conjunto, eligen alguno de estos seres vivos para realizar una investigación en torno a sus características, planificando cómo lo harán y qué necesitan para lograrlo (OAT 1 CC).
3. En el patio, participan de la experiencia “Pintando con agua”. Se reúnen en círculo y comparten sus conocimientos previos acerca de lo que ocurre con el agua y el sol. Responden preguntas como: ¿Qué sucederá si pinto con agua en la sombra?, ¿qué pasará si dejo mi dibujo al sol? Exploran algunos pinceles y brochas, y crean diferentes dibujos pintando con agua libremente, sobre una pared o el piso. Cada niño determina en qué espacio prefiere pintar, considerando si hay sol o sombra. Al finalizar, comparten los resultados de sus obras, intercambiando opiniones a partir de preguntas como: ¿Qué les pareció usar agua para pintar?, ¿qué diferencias hay entre pintar con agua y usar pinturas?, ¿por qué lo creen?, ¿qué pasó con los dibujos que están al sol?, ¿qué ocurrió con los que están a la sombra?, ¿por qué pasará esto?, ¿qué fue lo más les llamó la atención?, ¿qué nuevas preguntas nos podemos formular? (OAT 1 CC).
-  4. Se organizan en parejas para participar en un juego de luz y sombra. En un día soleado, salen al patio y observan sus sombras. Por turnos, cada integrante de la pareja usa una tiza para marcar la silueta de su compañero en el suelo, identificándola con su nombre. Intercambian ideas sobre las características de sus sombras y regresan a la sala. Luego de un tiempo, repiten la experiencia, se ponen de pie junto a sus sombras e indican lo que les llama la atención del cambio. Señalan las variaciones de la luz solar en diferentes momentos del día (OAT 1 CC).
5. En conjunto, observan de forma directa o por medio de recursos audiovisuales, los movimientos migratorios de aves en temporadas específicas del año. Intercambian ideas sobre sus características y los aspectos que llaman su atención. Luego, se organizan en grupos pequeños y expresan oralmente sus ideas, opiniones y preferencias. Finalmente, representan lo observado a través de la pintura (OAT 5 IA).
6. Observan en TIC o representaciones realizadas por el equipo de aula, cambios que se dan en el universo, considerando aspectos como movimiento de rotación y traslación, el Big Bang, entre otros. Luego, representan a través de

diferentes lenguajes artísticos lo que llama su atención sobre los cambios observados. Se sugiere revisar el material “Súper astros”, disponible en el sitio web de CNTV (OAT 5 IA).

## NT 2

1. Participan de la experiencia “Mi almácigo”. Para ello, observan semillas de crecimiento rápido; por ejemplo, ciboulette, cilantro, perejil y orégano. Comparten sus conocimientos previos, realizando una lluvia de ideas sobre “la semilla”. Luego, preparan almácigos utilizando material de desecho y plantan las semillas, que deberán ser cuidadas y observadas por varios días, registrando los cambios que puedan apreciar en ellos. Cuando las semillas hayan germinado, intercambian ideas en torno a preguntas como: ¿Qué cambios han observado en las semillas?, ¿qué les ha llamado la atención?, ¿qué podemos hacer ahora con estas semillas germinadas? Establecen acuerdos para determinar lo que harán con sus hortalizas; por ejemplo, trasplantar a un huerto, llevar a casa, cosechar y utilizarla en preparar algún alimento (OA 6 IA).



2. En medios grupos, comparten sus conocimientos previos sobre artrópodos. Responden preguntas como: ¿Qué son?, ¿de dónde vienen?, ¿dónde viven?, ¿de qué creen que se alimentan? Exploran el patio buscando artrópodos, utilizando de manera respetuosa y cuidadosa algunos instrumentos, como lupas. En parejas, eligen uno de ellos y registran sus características. Comparten sus trabajos, intercambiando ideas sobre lo que ven y respondiendo preguntas como: ¿Por qué les llamó la atención?, ¿cómo es? Finalmente, se reúnen en grupos, de acuerdo con el artrópodo elegido, y responden: ¿Qué preguntas nos podemos plantear para conocer más sobre este animal?, ¿qué más nos gustaría saber?, ¿de qué se alimentará?, ¿cómo nace?, ¿qué podemos hacer para aprender más sobre ellos? Acuerdan los pasos a seguir para responderse las preguntas planteadas e intercambian información con otros grupos (OAT 6 IA).



3. Participan de la experiencia “Frutas y sol”. Se ubican en círculo y conversan en torno a la pregunta: ¿Qué creen que pasaría si exponemos algunas frutas al sol o al calor? Por turnos, comparten sus experiencias y conocimientos previos. Luego, observan diferentes frutas, como manzanas, peras y duraznos, y se organizan para exponerlas al sol con el fin de observar sus características y cambios. En pequeños grupos, lavan y rebanan las frutas, con apoyo de un adulto. Las distribuyen en bandejas para hornear y las exponen directamente al sol (si el entorno es muy húmedo o hay poco sol, es posible realizar el proceso de secado en un horno). Por turnos, giran las frutas una vez al día y, al final de la jornada, las guardan en un lugar protegido del establecimiento. Al cabo de un par de días, observan y comentan los cambios que han experimentado las frutas, indicando lo que más ha llamado su atención. Finalmente, comparten una colación saludable con las frutas deshidratadas que han elaborado. Registran el proceso y lo llevan a casa para explicar a sus familias cómo hacer frutas deshidratadas (OAT 6 IA).



4. Se organizan en grupos pequeños para intercambiar conocimientos previos sobre la Luna, respondiendo preguntas como: ¿Qué me pueden decir de la luna?, ¿qué les llama la atención sobre ella?, ¿qué les gustaría aprender sobre la Luna? Luego, observan material audiovisual sobre la Luna y sus características; por ejemplo, “El misterio de la Luna” o “Cuatro lunas para Luna”, disponibles en el sitio web de CNTV. Se organizan en grupos pequeños y realizan conjeturas sobre la Luna, formulando preguntas sobre aquellos aspectos que les gustaría descubrir; por ejemplo: ¿Por qué brilla la Luna?, ¿en qué momentos brillará?, ¿a qué distancia estará de nuestro planeta?, ¿por qué podemos verla algunos días y otros no? En conjunto, planifican cómo podrían averiguar las respuestas a sus preguntas y qué fuentes de información podrían utilizar para lograrlo. Comprueban sus conjeturas, indicando lo que llama su atención acerca de sus cambios y características (OAT 6 IA).

5. Exploran paisajes del entorno para identificar y señalar algunos cambios que observan en ambientes intervenidos por el ser humano (represas, playas artificiales, túneles, puentes, entre otros). Se reúnen en grupos e intercambian sus apreciaciones a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se intervino este lugar?, ¿cómo habrá sido antes?, ¿con qué fin se intervino?, ¿qué beneficios tiene para la vida cotidiana?, ¿qué opinan de los cambios que se producen en la naturaleza? (OAT 5 IA).

6. En medios grupos, participan de un juego de imaginación, recorriendo las estaciones del año. Comunican las características de temperatura y necesidades de abrigo en cada una de ellas, señalando lo que llama su atención de los cambios del entorno, producto de las estaciones del año (OAT 5 IA).



7. En grupos pequeños, realizan un trabajo de indagación en torno a un tema de su interés; por ejemplo, las estrellas. Plantean preguntas que orienten su proceso indagatorio. El adulto puede mediar este proceso, preguntando: ¿Qué les gustaría saber sobre las estrellas?, ¿por qué les gustaría saber eso?, ¿dónde podrían encontrar esa información? Orienta el proceso para que busquen información sobre aspectos como: ¿Qué es una estrella?, ¿son todas las estrellas iguales?, ¿qué cambios se pueden observar en ellas?, ¿por qué no se ven las estrellas durante el día? Luego, experimentan lo que ocurre al jugar con estrellas fluorescentes en la sala, anticipando lo que sucederá al aumentar o disminuir la cantidad de luz. Comprueban sus respuestas, eligiendo una fuente de información adecuada (OAT 6 IA).



8. Se organizan en pequeños grupos, en el patio, para planificar proyectos y juegos relacionados con el universo; por ejemplo, dibujan constelaciones usando un lápiz de color amarillo sobre una superficie blanca. Exploran qué ocurre cuando exponen el dibujo a mayor o menor intensidad de luz. Para ello, introducen los dibujos en una caja oscura y usan una linterna para iluminarlos. Explican cuál de los cambios observados llamó más su atención y lo vinculan con la influencia de la luz solar en las estrellas. Finalmente, relacionan los resultados obtenidos en el experimento con los logros o dificultades que enfrentaron para realizarlo (OAT 6 IA).



9. Participan de un trabajo en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 1 CC):

- > **Estación 1 (con mediación del adulto):** Participan en la planificación y realización de un experimento grupal para descubrir por qué se forman las olas en el mar. Para esto, lanzan diversos objetos a una fuente con agua y usan un abanico o soplan con una bombilla para observar las ondas que se producen. Relacionan estos efectos con el viento, como uno de los factores que inciden en la formación de las olas en el mar. Explican cuál de los cambios observados llamó más su atención.
- > **Estación 2 (con mediación del adulto):** En grupos pequeños, realizan un trabajo de pensamiento matemático, relacionado con establecer comparaciones entre la capacidad para contener agua en dos o más recipientes de diferentes formas o tamaños.
- > **Estación 3 (trabajo autónomo):** En parejas, usan diversos recursos de expresión plástica para representar los movimientos del mar y las olas.

## RECUERDE...

### FORMULACIÓN DE PREGUNTAS

Para promover la alfabetización y el pensamiento científico, es esencial plantear preguntas abiertas, que inviten a razonar, comprobar, establecer asociaciones, imaginar y crear, entre otras alternativas. De esta manera, se deben formular preguntas contextualizadas, que tengan sentido para los niños, y que les permitan asociar la información nueva con sus conocimientos y experiencias previas. Asimismo, es fundamental dar oportunidades e incentivar a los párvulos a plantear sus propias preguntas.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2**

**Formular conjeturas y predicciones acerca de las causas o consecuencias de fenómenos naturales que observa, a partir de sus conocimientos y experiencias previas.**


**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Relata situaciones relacionadas con fenómenos naturales, formulando preguntas y comentando lo que ha llamado su atención.
- > Predice las consecuencias de un fenómeno natural que observa o conoce.

**NT 2**

- > Predice las causas de algunos fenómenos naturales.
- > Explica las causas de un fenómeno natural, a partir de lo que ha indagado, observado y experimentado.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se reúnen en círculo para realizar una lluvia de ideas a partir de la palabra "lluvia". Responden preguntas como: ¿En qué piensan si les digo lluvia?, ¿qué sienten cuando llueve?, ¿qué les gusta de la lluvia?, ¿qué les desagrada de ella? De manera individual, elijen diversos recursos de expresión plástica para representar sus experiencias e ideas con la lluvia. Al finalizar, se reúnen en parejas para compartir e intercambiar ideas sobre sus trabajos. Finalmente, responden preguntas como: ¿Qué es la lluvia?, ¿qué sucede cuando llueve?, ¿qué puede ocurrir si llueve mucho/poco?, ¿qué les ocurre a las plantas/animales/casas cuando llueve?, ¿por qué es importante la lluvia?, ¿qué sucede cuando falta agua en los ríos o lagos?, ¿qué cuidados debemos tener en caso de que llueva? En aquellos establecimientos en que sea posible, confeccionan su propio recolector de agua para utilizarla posteriormente al regar las plantas (OAT 7 CC).
2.  Intercambian ideas acerca de sus experiencias con el arcoíris, a partir de preguntas como: ¿Qué saben acerca de los arcoíris?, ¿dónde han visto un arcoíris?, ¿en qué momento o situación lo vieron?, ¿cómo creen que se forman? Se organizan en grupos pequeños para realizar un experimento: En grupos, llenan una fuente con agua y dentro de ella ponen un espejo, ubicándolo en 45°. Iluminan el espejo con una linterna de luz fina y potente; frente a la luz, mantienen una hoja blanca, que ayude en el proceso de observación. Registran lo observado a través de alguna expresión plástica, mientras comparten ideas sobre sus resultados a partir de preguntas como: ¿Qué creen que sucedió?, ¿qué relación tendrán el agua y la luz con el arcoíris? Finalmente, relacionan el agua con la lluvia, y la luz con el sol (OAT 5 IA).

3. Narran, dramatizan o representan fenómenos naturales que conocen, señalan sus características e imaginan por qué se producen. Juegan a dramatizar qué sintieron al experimentarlos, nombrando la emoción o sentimiento que les provocó (OAT 1 IA).
4. Expresan qué sienten o han sentido al recordar una experiencia relacionada con un fenómeno natural y sus efectos (por ejemplo, terremotos, lluvias e inundaciones). Observan imágenes o videos sobre fenómenos naturales; por ejemplo, "Terremoto", de 31 minutos, e indican por qué creen que se producen (OAT 1 IA).
5. En un espacio despejado de la sala, patio o gimnasio, participan del juego "Escucha y adivina". Prestan atención a diferentes sonidos y juegan a adivinar a qué fenómeno natural corresponde. Para esto, observan láminas que representan distintos fenómenos y, al descubrir la respuesta, avanzan hacia ella y lo nombran, señalan o dramatizan. Luego, relatan o representan situaciones que han vivido en relación con ese fenómeno. Finalmente, intercambian ideas sobre los desafíos que enfrentaron y cómo los podrían resolver en una próxima oportunidad (OAT 12 IA).
6. Exploran y observan los efectos que provoca el viento en su entorno. Realizan predicciones acerca del efecto del viento sobre los objetos (globo, pelota, piedra, algodón, etc.). Responden preguntas como: ¿Qué le pasará a la pelota con el viento?, ¿y a un globo? Proponen diversas estrategias para verificarlo, las implementan, observan lo que sucede y comprueban sus predicciones. Luego, observan el efecto del viento con otros objetos (papel, remolino, tela) y comprueban sus predicciones. Realizan registros gráficos de lo observado e intercambian ideas sobre los resultados obtenidos (OAT 12 IA).

## NT 2



1. Se reúnen en círculo para intercambiar ideas sobre la lluvia. Comparten sus conocimientos previos a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo nos damos cuenta de que va a llover?, ¿por qué creen que llueve?, ¿qué importancia tiene la lluvia? Realizan un experimento para observar cómo se forma la lluvia. Para esto, agregan agua con colorante vegetal azul en una botella plástica transparente. Tapan la botella, describen o representan sus características y la ubican al sol. Al poco tiempo, observan el proceso de evaporación al interior de la botella. Expresan lo que ven, relacionando el agua de la botella con los mares y océanos que, producto del calentamiento del sol, se convierte en vapor; luego, se condensa en la atmósfera, formando nubes, hasta que cae en forma de gotas de lluvia. Finalmente, plantean nuevas preguntas que surgen a partir de esta experimentación, para realizar una nueva investigación (OAT 6 CM).



2. Participan de la experiencia "Terremoto". Comparten sus experiencias y conocimientos previos, dibujando, dramatizando o escribiendo lo que saben o sienten sobre los terremotos. Se organizan en grupos pequeños para realizar un experimento, representando una ciudad, con personas y medios de transporte propios del sector donde viven, a partir de cajas u otros materiales de desecho, sobre un cartón piedra. El adulto explica que el cartón representa el interior de la Tierra, que está dividida en partes duras o placas, formadas



por rocas. Predicen que sucederá con la ciudad si ocurre un terremoto y por qué se puede originar. Luego, experimentan sacudiendo las bases de cartón, primero con suavidad, y luego con más fuerza, simulando un terremoto. Responden preguntas como: ¿Qué sucedió al sacudir el cartón?, ¿qué pasó con las casas, personas y medios de transporte?, ¿por qué ocurrió eso? Investigan, en diferentes fuentes, las causas de este fenómeno natural, señalando qué deben hacer en caso de que ocurra un terremoto (OAT 7 IA).

3. Participan de la experiencia “La erupción”. Comparten sus experiencias y conocimientos previos, realizando una lluvia de ideas y estableciendo predicciones sobre las causas de una erupción volcánica. Luego, se organizan en parejas o grupos pequeños para realizar un experimento. A partir de un vaso, modelan un volcán, dejando el orificio del vaso para simular el cráter. Con apoyo del adulto, agregan agua con colorante rojo y un poco de vinagre; cuando está todo listo, añaden bicarbonato de sodio. Aprecian lo que ocurre e intercambian ideas a partir de preguntas como: ¿Qué sucedió con el volcán?, ¿cuál fue la causa de la erupción?, ¿cómo será esto en la naturaleza? Investigan a través de diversas fuentes para comprobar las predicciones acerca de sus causas, y comparten sus hallazgos en una puesta en común (OAT 12 IA).
4. Conversan sobre fenómenos naturales de interés, que no son cercanos o propios de la zona en que viven; por ejemplo, un tornado. Comentan lo que saben sobre los tornados y predicen por qué se producen. Luego, en parejas, realizan un experimento: Ponen agua en una botella plástica transparente, y agregan un poco de jabón líquido, brillantina y colorante. Tapan la botella y mezclan los ingredientes hasta que se forme un poco de espuma en la parte superior. Finalmente, giran la botella siguiendo la dirección de las manecillas de un reloj, hasta que observen el tornado. Intercambian ideas sobre lo observado y responden preguntas como: ¿Qué forma tiene?, ¿por qué se ha producido? Exploran algunos recursos audiovisuales para comprobar sus predicciones, estableciendo relaciones con lo aprendido en el experimento, y planteándose nuevas preguntas para investigar (OAT 12 IA).
-  5. En grupos pequeños simulan un tsunami. Comentan sus experiencias previas acerca de este fenómeno natural, prediciendo sus causas. Luego, en un recipiente largo, confeccionan una maqueta que simule el mar, agregando en un extremo, una playa con una casa y embarcaciones en la orilla. En el otro extremo, ponen una tabla que luego usarán para recrear el movimiento de la Tierra. Llenan el recipiente de agua, levantan la tabla y la dejan caer para producir las olas. Intercambian ideas sobre lo ocurrido y, si es necesario, observan videos para comprobar sus predicciones y observaciones (OAT 12 IA).
-  6. Se organizan en tres grupos para jugar a relacionar causas, consecuencias y fenómenos naturales, a partir de la observación de diversas imágenes. Entre los grupos, establecen las normas del juego y distribuyen los roles que cumplirán, de manera que cada grupo represente uno de los aspectos antes mencionados (causas, consecuencias y fenómenos naturales). Bailan o se desplazan al ritmo de una melodía y, cuando esta deja de sonar, se reúnen con quienes corresponda, asociando causas, fenómenos y consecuencias (por ejemplo, causa: Luna; fenómeno natural: marea; consecuencia: angostamiento de la costa) (OAT 1 CC).

**RECUERDE...****FORMULACIÓN DE CONJETURAS**

Al formular conjeturas, es importante contar con la oportunidad de corroborar las predicciones o anticipaciones realizadas. De esta forma, las explicaciones de los fenómenos explorados cuentan con información de base que se relaciona con hechos y datos reales. Así, se desarrolla el interés y el gusto por la ciencia y los procesos de exploración e indagación, diversificando las formas y recursos que se pueden utilizar para descubrir respuestas ante las preguntas planteadas.

**FORMULACIÓN DE PREGUNTAS**

En distintos momentos de la jornada, es importante plantear preguntas clave que permitan movilizar conocimientos previos y establecer asociaciones, con el fin de adquirir nuevos aprendizajes. Se sugiere plantear preguntas para<sup>42</sup>:

- > **Comparar:** ¿En qué se asemeja?, ¿en qué se diferencia?
- > **Comprobar:** ¿Cómo puede saber?, ¿cómo podría comprobarlo?
- > **Predecir:** ¿Qué podría pasar?, ¿qué pasará sí...?
- > **Resolver problemas:** ¿Qué se puede hacer para...?, ¿cómo lo resolverías?, ¿qué pasaría si...?
- > **Valorar:** ¿Qué será lo más importante?, ¿cuál sería la mejor manera de proceder?
- > **Razonar:** ¿Qué piensas de lo que sucede?, ¿cómo podrías explicar lo que pasó?

---

42 Información extraída del documento "Ciencias en Educación Parvularia: Juego, descubro y aprendo con ciencias", 2017. Integra.

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 3

Reconocer la importancia del agua y la energía solar para la vida humana, los animales y las plantas, a partir de experiencias directas o TICs.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Describe características del sol (energía, estrella, fuente de luz y calor, entre otros) y del agua (propiedades, estados, entre otros).
- > Describe las utilidades y beneficios del agua, la energía solar y la tierra para los seres vivos.

### NT 2

- > Explica los efectos que tiene en la salud de los seres vivos, la falta de agua y energía solar, por medio de TICs.
- > Asocia las características de la energía solar, del agua y la tierra, con los beneficios para los seres vivos.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Participan de la experiencia "El agua". Observan un vaso con agua y beben de él, señalando las características que perciben. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es el agua?, ¿cuál es su color?, ¿qué sabor tiene?, ¿qué olor tiene?, ¿qué forma tiene? Luego, experimentan trasvasijando el agua en diferentes contenedores, vasos, platos y botellas. Observan lo que ocurre y descubren que el agua no tiene forma, sino que adopta la forma del recipiente que la contiene (OAT 5 IA).
2. Experimentan con el color del agua. Para ello, responden preguntas como: ¿De qué color es el agua?, ¿qué pasaría si le agregamos ténpera roja?, ¿y si agregamos jugo en polvo?, ¿qué pasa si agregamos azúcar al agua?, ¿qué cambios podríamos observar? Comparten sus respuestas y, luego, experimentan libremente agregando algunos de los elementos sugeridos para comprobar sus predicciones. Realizan una puesta en común para compartir sus hallazgos (OAT 5 IA).
3. Realizan una lluvia de ideas relacionadas con las sensaciones, conocimientos y experiencias que asocian al sol. Luego, realizan un juego de imaginación, dramatizando una secuencia de acciones propias del día y la noche. Al finalizar, intercambian ideas a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo sabemos cuándo es de día?, ¿cuándo sabemos que es de noche?, ¿qué vemos cuando es de día?, ¿qué vemos cuando es de noche?, ¿qué sucede con el sol cuando está nublado? Comparten sus respuestas y concluyen que, dentro de otras

características, el sol es fuente de luz. Finalmente, expresan lo aprendido por medio de diversas técnicas de expresión plástica, bajo la consigna “El sol nos da luz” (OAT 5 IA).

4. Observan material audiovisual sobre la importancia del agua, por ejemplo: “La hora del riego”, “¡Nadie cuida el agua en esta casa!”, “Cantando bajo la ducha”, disponibles en el sitio web de CNTV. Intercambian ideas sobre su contenido y responden preguntas como: ¿Para qué sirve el agua?, ¿para qué la utilizamos?, ¿qué pasaría si no tenemos agua? ¿Por qué es importante mantenernos hidratados? Señalan la importancia del cuidado del agua y decoran una botella de agua para utilizarla en momentos diversos de la jornada; por ejemplo, tomar agua después de la hora de patio, después de una actividad física, llevarla a diversas salidas pedagógicas, entre otros (OAT 11 IA).



5. Se organizan en grupos para generar y mantener un huerto, proponiendo acciones para su cuidado. Definen un cuadro semanal o quincenal de responsabilidades asociadas a su cuidado. En conjunto, resguardan las condiciones básicas de supervivencia de los almácigos; por ejemplo, riego y exposición suficiente a la luz solar. Registran los cambios de los almácigos a partir de fotografías o videos (OAT 1 CC).



6. Realizan un recorrido por zonas naturales, señalando las características de la tierra. Intercambian ideas sobre la importancia de la tierra para la vida, a partir de preguntas como: ¿Qué nos aporta la tierra?, ¿qué seres vivos nos entrega? ¿Para qué necesitamos las plantas para vivir? Construyen un huerto o plantan hierbas medicinales para llevar a casa y compartir con sus familias lo aprendido (OAT 6 CM).

7. Participan del juego “En mi canasta llevo”: Por turnos, juegan a agregar a la canasta diversos beneficios del agua y la luz solar para su bienestar personal. Finalmente, se reúnen para intercambiar ideas sobre la experiencia, señalando los beneficios que aportan el agua y la luz solar para su salud (OAT 9 IA).

## NT 2

1. Participan de la experiencia “¿Qué importancia tiene el suelo/tierra en la vida de los seres vivos?”. Intercambian sus conocimientos previos a partir de preguntas como: ¿Qué es el suelo?, ¿cómo es el suelo en nuestro entorno?, ¿hay vida en el suelo?, ¿cómo podríamos saberlo? Organizados en medios grupos, realizan un recorrido por el patio del establecimiento, buscando algunos seres vivos que habitan en el suelo; por ejemplo, hormigas, caracoles, gusanos, orugas u otros. Luego, responden preguntas como: ¿Por qué es importante el suelo para la vida de estos animales?, ¿qué más necesitan para vivir? ¿Por qué nosotros necesitamos del suelo para vivir? Comparten sus opiniones y elaboran tierra de hoja, que luego podrán usar en diversas plantaciones (OAT 5 IA).



2. En grupos, investigan sobre la importancia del sol en la vida de las plantas. Buscan información en distintas fuentes (revistas, enciclopedias, videos informativos, documentales, etc.) y responden preguntas como: ¿Qué parte de la planta capta los rayos del sol?, ¿cuáles son los beneficios del sol para las plantas?, ¿qué pasa si a una planta le falta energía solar? ¿Qué le sucede

a un girasol durante el día? Luego, proponen acciones de cuidado de las plantas, definiendo tareas y responsables para proteger las diversas plantas del establecimiento (OAT 1 CC).

3. Exploran el “Libro de las preguntas”, de Pablo Neruda, y reflexionan sobre lo siguiente: “¿Y por qué el sol es tan mal amigo del caminante en el desierto?”. Comparten sus respuestas, intercambiando ideas sobre las características de los rayos solares y los cuidados que deben tener al exponerse a ellos. Luego, proponen algunas acciones de cuidado que pueden implementar en la escuela (OAT 7 CC).
4. Escuchan u observan el cuento “Perro tiene sed”, de Satoshi Kitamura, e intercambian ideas sobre lo que puede suceder si los animales carecen de agua. Luego, crean en grupos un “Manual de manejo responsable de mascotas”, que incluya distintas medidas de cuidado (OAT 1 CC).
5. Comparten experiencias y conocimientos previos a partir de las siguientes preguntas: ¿Dónde encontramos agua en la naturaleza?, ¿para qué nos sirve esta agua?, ¿cuál de ellas podemos beber?, ¿por qué hay que cuidarla? Observan documentales sobre el cuidado del agua (por ejemplo, “Cuidado del agua”, de Unesco), indicando lo que más llama su atención y señalando los efectos que puede tener la falta de agua para los seres vivos (OAT 5 IA).
6. Intercambian ideas sobre los aportes del sol como fuente de luz y calor para personas, animales y plantas, a partir de la escucha u observación de cuentos que traten el tema. Reflexionan acerca de los resguardos que deben tener al exponerse a los rayos solares y comparten sus experiencias al respecto; por ejemplo, a partir de la lectura de “El sol llega tarde”, de Susana Peix Cruz (OAT 9 IA).
7. Realizan un experimento para comprobar la importancia de la luz solar en el crecimiento de las plantas, proponiendo posibles soluciones frente a dificultades que pueden presentarse a lo largo del proceso. Comparten sus conocimientos previos y, luego, generan predicciones respecto de una planta que ubicarán en una caja, con un orificio orientado hacia el sol (la planta crecerá con orientación hacia el orificio, buscando luz). Comprueban sus predicciones, a partir de la observación a largo plazo (OAT 12 IA).
8. Se reúnen en círculo para compartir lo que saben sobre la energía solar. Luego, realizan un experimento para averiguar de qué manera es posible retener y aprovechar mejor el calor que entrega el sol. Se reúnen en parejas y pintan dos latas de bebida, una con pintura blanca y otra con pintura negra. Una vez que la pintura está seca, las llenan con agua fría y las exponen directamente al sol. Predicen lo que creen que ocurrirá con ellas y, pasado un tiempo (por ejemplo, una hora), revisan lo que ha ocurrido con la temperatura del agua, comparando lo observado con sus predicciones (OAT 1 CC).
9. Predicen si es posible la vida sin luz solar ni agua, tanto desde la energía como de los nutrientes que aportan. Luego, comprueban sus predicciones a partir de la observación de videos que ilustran aspectos como: Energía generada por hidroeléctricas o paneles solares; relación de las fuentes eléctricas con el funcionamiento de elementos cotidianos (como lavadoras,

planchas, secador de pelo, entre otros). Mencionan, dramatizan o grafican sus conclusiones e indican qué dificultades enfrentaron para comprobar sus predicciones (OAT 12 IA).



10. Se organizan en grupos, distribuyendo roles o tareas para realizar experiencias como (OAT 1 CC) :

- > Crear un cuento sobre los beneficios del agua y la energía solar, para luego dramatizarlo.
- > Elaborar afiches sobre la importancia del agua para la vida del planeta, incluyendo estrategias para cuidarlo. Pegan sus trabajos en distintos espacios del establecimiento para promover sus ideas.

## RECUERDE...

### PROCESOS DE EXPERIMENTACIÓN

Es fundamental realizar experiencias que protejan a los seres vivos y el medio ambiente, sin exponerlos directamente a situaciones que atenten contra su estado o bienestar general. Por ejemplo, para demostrar los efectos de la falta de agua y el exceso de sol sobre las plantas, es apropiado usar recursos tecnológicos como TIC, en lugar de experimentar directamente con ellas.

¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?**OA 4**

**Comunicar propiedades básicas de los objetos y elementos naturales que explora, tales como: transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez, rugosidad/lisura, relacionándolos con posibles usos.**

¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

- > Explora objetos y elementos naturales, mencionando las características que llaman su atención.
- > Describe algunas propiedades, tales como transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez, rugosidad/lisura, de objetos y elementos naturales que explora.

**NT 2**

- > Utiliza vocabulario preciso (transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez, rugosidad/lisura) para describir semejanzas y diferencias de algunos objetos y elementos naturales.
- > Explica la relación entre las propiedades de los objetos y elementos naturales con los posibles usos que pueden tener.

¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?**NT1**

1. En medios grupos, participan del juego “La caja mágica”. Por turnos, juegan con una caja que tiene un elemento oculto en su interior, y que cuenta con un orificio cubierto por una mica transparente y, sobre ella, una tapa de cartulina. Intentan observar a través del orificio cubierto por la cartulina, adivinando cuál es el contenido de la caja. Responden preguntas como: ¿Qué ocurre cuando miras por el orificio?, ¿por qué no pueden ver el objeto?, ¿qué necesitamos para poder ver lo que está adentro? Ponen a prueba algunas de sus propuestas para, luego, retirar la tapa de cartulina. Intercambian ideas sobre lo ocurrido y responden preguntas como: ¿Qué pasó ahora?, ¿qué cambió?, ¿por qué puedes ver a través del orificio?, ¿alguien tiene una opinión diferente? Comparten sus apreciaciones, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, debaten sobre sus ideas y establecen conclusiones sobre la opacidad y transparencia de las tapas que tenía la caja (OAT 6 CC).



2. En grupos, exploran diversos objetos y anticipan cuáles de ellos permiten el paso de la luz y cuáles no; por ejemplo, experimentan con objetos de distintos materiales (papeles de colores claros y oscuros, telas de diferentes grosores, papel celofán, cartón piedra, entre otros) y los exponen a una linterna o mesa de luz. Dibujan sus respuestas y, luego, comprueban sus predicciones, señalando los desafíos y soluciones que enfrentaron durante el proceso de exploración (OAT 12 IA).



3. Se organizan en grupos para confeccionar dos binoculares o telescopios, usando cilindros de papel higiénico o papel absorbente. A uno de ellos le adhieren una cartulina negra en un extremo, y al otro le adhieren un trozo de papel celofán, mica o plástico transparente. Juegan a observar a través de ellos, experimentando los cambios que ocurren entre uno y otro. Intercambian ideas y opiniones a partir de preguntas como: ¿Qué pasó cuando intentaron mirar a través de la cartulina?, ¿qué ocurrió cuando usaron el otro telescopio?, ¿por qué creen que ocurre esto?, ¿qué características tiene cada material?, entre otras (OAT 6 CM).

4. Juegan al “Si lo sabe, dígallo”. Observan un objeto que muestra el adulto y corren a tocar la campana para señalar alguna de sus propiedades, relacionadas con transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez, rugosidad/lisura. Luego, señalan los desafíos que enfrentaron en el proceso y las soluciones que encontraron durante el juego. Al planificar, es importante considerar los ajustes que sean pertinentes para asegurar la participación de todos los niños (OAT 12 IA).



5. En duplas, exploran la sala, patio o entorno del establecimiento, y juegan a buscar un objeto que sea flexible, rígido, rugoso o liso, de acuerdo con instrucciones dadas. Para jugar, establecen las normas de la actividad y se organizan para cumplirlas. Si es necesario, el adulto puede apoyar la entrega de instrucciones a partir de imágenes u otros apoyos sensoriales (OAT 1 CC).

6. Juegan a crear manualidades a partir de desafíos compuestos por instrucciones consensuadas. Por ejemplo, “utilizar dos materiales transparentes, uno opaco y tres rugosos”. Resuelven los desafíos propuestos, señalando las dificultades u obstáculos que podrían presentarse para lograrlo (OAT 12 IA).






7. Se organizan en grupos, para jugar a “Los investigadores del entorno”. Acuerdan las normas del juego y usan diversos recursos de exploración para descubrir y registrar características y propiedades de distintos elementos del entorno (arena o gravilla, banca, columpio, balde, piedras, etc.), a través de la observación y manipulación directa (OAT 1 CC).

## NT 2



1. En medios grupos, participan del juego “La caja de sorpresas”. Por turnos, usan sus manos para explorar diversos materiales que están ocultos al interior de una caja (por ejemplo, manguera, trozo de metal, trozo de madera, lanas, género, entre otros). Eligen uno y lo extraen, para continuar explorando sus características. Intercambian ideas sobre las características de los elementos observados, a partir de preguntas como: ¿Qué me pueden decir de estos elementos?, ¿en qué se parecen?, ¿qué diferencias tienen?, ¿cuáles de estos materiales se pueden doblar fácilmente?, ¿cuáles no se pueden doblar? El adulto parafrasea las descripciones de los párvulos, incorporando los conceptos de rígido y flexible. Luego, responden preguntas como: ¿Cuáles de estos elementos son rígidos?, ¿cuáles son flexibles?, ¿qué podríamos construir con materiales rígidos/flexibles? Realizan un recorrido por el patio de la escuela y registran en una tabla los objetos rígidos y flexibles que encuentran, asociando sus características con los posibles usos que pueden tener (OAT 5 IA).



2. Describen, señalan o representan semejanzas y diferencias entre rugosidad y lisura, a partir de experimentar realizando un dibujo con tiza sobre soportes diferentes como una hoja blanca lisa y una lija (OAT 6 CM).
-  3. Juegan al “Almacén de los elementos”. Distribuyen los roles de vendedores y compradores, además de establecer las normas del juego. El vendedor debe entregar un elemento que cumpla con las características indicadas por el comprador, considerando propiedades como opacidad/transparencia, rigidez/flexibilidad y rugosidad/lisura. Luego, se organizan en parejas para comparar los elementos comprados (OAT 13 IA).
4. Participan del juego “Me transformo en...”. Representan con el cuerpo algunas características de los objetos del entorno; por ejemplo, transparencia/opacidad, flexibilidad/rigidez y rugosidad/lisura. Luego, juegan a representar diversos objetos que cumplan con las características antes mencionadas (OAT 13 IA).
-  5. Se organizan en grupos pequeños para participar del juego “¿Qué material me sirve?”. Resuelven desafíos que implican elegir el material más apropiado para realizar una actividad determinada, argumentando sus respuestas; por ejemplo, eligen entre elásticos, papel y una lámina de cobre para fabricar un antifaz. Ante cada desafío, proponen soluciones, anticipan posibles dificultades y comprueban sus respuestas, experimentando con los materiales elegidos para verificar su efectividad en cada caso (OAT 12 IA).
6. Participan del juego “El mundo al revés”. Exploran un objeto o imagen que representa un absurdo, referido a elementos que han sido alterados y que, por lo tanto, no cumplen la función esperada (por ejemplo, un tobogán flexible o rugoso, lentes opacos, cojín rígido, perchero flexible). Proponen soluciones e indican por qué ayudarían a mejorar la utilidad de los objetos (OAT 12 IA).
-  7. En duplas, aceptan propuestas de otros y cumplen las tareas comprometidas para crear “inventos” que permitan realizar acciones de interés común para el curso. Para esto, utilizan materiales transparentes, opacos, flexibles, rígidos, lisos o rugosos. Montan una exposición donde presenten sus inventos, indicando el tipo de material utilizado y su función. Por ejemplo, crean un telescopio para ver estrellas, usando plástico transparente y cilindro de cartón. (OAT 1 CC).

## RECUERDE

### ENTORNO NATURAL Y VOCABULARIO

Para promover el logro progresivo de los Objetivos de Aprendizaje de este núcleo, es necesario favorecer el conocimiento de diferentes conceptos que permitan comprender las características del entorno natural, diferenciando entre recursos naturales y artificiales, características que pueden tener los seres vivos y el entorno, acciones que pueden contribuir con el desarrollo de un planeta sostenible, actividades involucradas en los procesos de investigación y exploración del medio ambiente, entre otros. Para esto, cada equipo educativo debe seleccionar las palabras específicas que sean pertinentes a su realidad, promoviendo aprendizajes contextualizados y significativos.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

Explorar los cambios o efectos que se producen en los materiales al aplicarles fuerza, calor o agua.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Plantea conjeturas sobre los cambios o efectos que se podrían producir al aplicar fuerza, calor o agua sobre algunos materiales, en situaciones cotidianas y de experimentación.
- > Aplica fuerza o agua en los materiales, describiendo lo que llama su atención, en situaciones cotidianas y de experimentación.

**NT 2**

- > Compara el estado de los materiales antes y después de aplicar fuerza, calor y agua, en situaciones cotidianas y de experimentación.
- > Describe lo que ocurre en distintos materiales, al aplicar un mismo factor (fuerza, calor o agua), en situaciones cotidianas y de experimentación.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, juegan a las “Carreras de papel”. Intercambian ideas sobre qué pasaría si soplan esferas de papel para hacerlas avanzar, mencionando las dificultades u obstáculos que podrían enfrentar. Luego, elaboran esferas de papel de distintos tamaños y las usan para hacer carreras. Al finalizar, comentan los resultados, haciendo uso de sus modalidades comunicativas, y comprueban sus predicciones. Responden preguntas como: ¿Qué sucedió con las pelotas al soplarlas?, ¿qué pelotas avanzaban con más facilidad?, ¿por qué creen ustedes que unas pelotas avanzaron más rápido que otras?, ¿qué características tienen las pelotas?, ¿qué creen ustedes que pasaría si hacemos el mismo juego con cubos o pirámides?, entre otras (OAT 12 IA).



2. En grupos, juegan a formar torres de distintos materiales (cartón, bloques de plástico, bloques de espuma, formas de madera, entre otros). Luego, observan una serie de elementos (por ejemplo, pañuelos, plumas, pelotas, entre otros) y plantean conjeturas respecto de qué elementos podrían usar para desarmar las torres y cuánta fuerza necesitarían emplear para lograrlo. Ponen a prueba los distintos materiales y comparten sus ideas sobre lo que sucedió. Responden preguntas como: ¿Con qué elementos pudieron derribar las torres?, ¿con cuál de ellos resultó más fácil?, ¿con cuál de ellos tuvieron que aplicar más fuerza?, etc. (OAT 12 IA).



3. En medios grupos, se organizan para participar del juego “¿Qué pasará?”. Definen roles y responsabilidades, anticipando los posibles obstáculos que deberán enfrentar y sugiriendo soluciones para superarlos. Observan

diversos elementos (papel, cartón, tela, algodón, plástico, metal, entre otros), y predicen lo que ocurrirá con ellos al lanzarlos al agua. Registran sus respuestas y, luego, experimentan con materiales y agua para comprobar sus anticipaciones. Registran los resultados en función de aspectos como permeabilidad, tiempo que demoran en sumergirse, entre otros (OAT 12 IA).



4. Junto a sus familias, investigan y realizan algún experimento que implique la aplicación de fuerza, calor o agua sobre elementos sencillos, tomando los resguardos necesarios para prevenir accidentes; por ejemplo, explorar lo que ocurre al exponer a fuerza, calor o agua un trozo de pan, una vela, un poco de masa, un huevo, un fideo, u otro. Luego, en pequeños grupos comparten lo realizado junto a sus familias, a través de un pictograma con imágenes, textos u otros recursos (OAT 12 IA).

5. Anticipan qué sucede con ciertos objetos al aplicarles fuerza y señalan las dificultades a las que se podrían enfrentar en cada caso; por ejemplo, reflexionan sobre la siguiente pregunta: ¿Por qué los autos de juguete se pueden desplazar? Ubican autos de juguete de similar tamaño y peso, sobre tablas inclinadas en distintos grados. Luego, experimentan con ellos y comprueban sus predicciones, registrando la información en tablas o gráficos simples (OAT 12 IA).

## NT 2



1. En grupos, cocinan un queque. Para ello, primero manipulan y describen los materiales que necesitan para prepararlo (harina, mantequilla, huevos, ralladura de limón, entre otros). Comentan y registran cómo son los materiales en cuanto a su textura, color, densidad, aroma, entre otros. Realizan la mezcla y registran cómo se conforma, para luego, con ayuda de un adulto, llevarla al horno y aplicar calor. Una vez que el queque está listo, registran sus características, compartiendo ideas y opiniones sobre las variaciones que pueden apreciar en cuanto forma, textura, color y densidad, al aplicarles agua y calor. Responden preguntas como: ¿Qué me pueden decir de los materiales que necesitamos para hacer el queque?, ¿qué características tienen?, ¿qué pasó al aplicar agua en estos ingredientes?, ¿qué creen ustedes que pasó con el calor del horno?, entre otras (OAT 12 IA).



2. En grupos, anticipan qué sucede con objetos de distintos materiales al aplicarles agua, mencionando las dificultades u obstáculos que podrían enfrentar; por ejemplo, realizan experimentos con agua y jugo en polvo; agua y arena; agua y hielo; agua y papel, entre otros. Luego, comprueban sus predicciones, registrando sus hallazgos en tablas o pictogramas (OAT 12 IA).



3. En medios grupos, experimentan con las características del papel, teniendo como foco su grosor. Para ello, usan papel absorbente estirado y un papel absorbente doblado. Manipulan ambos papeles, los aprietan, observan su grosor y predicen qué puede pasar si intentan levantar objetos con ellos. Registran sus predicciones y luego verifican qué ocurre con su resistencia al levantar elementos de distinto peso (la resistencia del papel aumenta de acuerdo con la cantidad de dobleces que tenga). Luego, registran los resultados obtenidos y comparten lo realizado con sus compañeros, señalando los desafíos enfrentados y las soluciones encontradas (OAT 12 IA).

4. Realizan diversas acciones para explorar cubos de hielo; por ejemplo, los tocan, los exponen al sol, los ponen en agua tibia, los presionan con sus manos, etc. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo son estos hielos?, ¿qué pasa si los exponemos al calor?, ¿de qué forma el hielo se derrite más rápido?, ¿qué pasará si pongo hielo en agua tibia/fría? Anticipan lo que ocurrirá y observan los efectos que se producen. Dibujan las características del hielo antes y después de su manipulación, buscando explicaciones ante lo observado (OAT 12 IA).



5. Se organizan en grupos para resolver diversos desafíos; por ejemplo, pasar un hielo por un agujero de menor diámetro, derretir un hielo depositado en una bolsa transparente cerrada, etc. Proponen una solución al desafío y luego la implementan. Comparan las diferentes respuestas propuestas por los grupos y, finalmente, explican, dramatizan o grafican el proceso realizado y las dificultades enfrentadas (OAT 6 IA).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

Establecer relaciones de semejanzas y diferencias de animales y plantas, a partir de algunas características (tamaño, color, textura y morfología), sus necesidades básicas (formas de alimentación y abrigo), y los lugares que habitan, al observarlos en forma directa, en libros ilustrados o en TICs.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe características (reproducción, cubierta, desplazamiento, tamaño, morfología), necesidades básicas (alimentación y abrigo) y los lugares que habitan algunos animales.
- > Describe características (morfología, reproducción), necesidades básicas (alimentación, nivel de exposición al sol) y los lugares que habitan algunas plantas.
- > Describe semejanzas y diferencias entre plantas y animales según sus características, necesidades de alimentación y hábitat.

**NT 2**

- > Explica la relación entre las características de algunos animales y su hábitat.
- > Explica las funciones que pueden cumplir algunas plantas (medicinales, alimentos, ornamentales).
- > Plantea conjeturas sobre las necesidades básicas que son comunes a todos los seres vivos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Realizan una visita a un parque de su localidad para observar la vegetación del entorno. Con apoyo de algunas familias, se organizan en grupos, establecen las normas que deben respetar y recorren el espacio. De manera individual, eligen una planta y la representan gráficamente. Comparten lo registrado con sus compañeros de grupo, intercambiando ideas en torno a preguntas como: ¿Qué características tiene la planta que elegiste?, ¿qué partes tiene?, ¿qué semejanzas y diferencias podemos ver entre las plantas que eligieron?, entre otras. Finalmente, llegan a consenso para crear una tabla de doble entrada que les permita registrar las características de las plantas observadas (por ejemplo, colores, presencia o ausencia de flor, textura, etc.). Por turnos, completan el registro, indicando a qué categoría pertenece la planta que eligieron (OAT 10 CC).



2. En medios grupos, comparten su animal favorito. A través de un pictograma realizado junto a su familia, comparten características del animal elegido, considerando pelaje, tamaño, desplazamiento, hábitat, alimentación, re-

producción, abrigo, respondiendo a preguntas orientadoras como: ¿Por qué es tu animal favorito?, ¿cómo lo conociste?, ¿cómo será el espacio donde habita este animal?, ¿qué necesita para poder vivir?, entre otras. Finalmente, en conjunto, definen las características de los animales presentados, de acuerdo con los aportes de cada uno y luego realizan una exposición de los pictogramas y conclusiones en los pasillos del establecimiento (OAT 12 IA).



3. Realizan visitas a sitios de la comunidad en los que puedan observar animales (por ejemplo, zoológicos, granjas, acuarios u otros). Eligen uno y señalan por qué lo eligieron, formulan preguntas y comparan sus características, necesidades y lugares que habitan, con las del animal que ha elegido uno de sus compañeros (OAT 5 IA).



4. En grupo, visitan un vivero y formulan preguntas a los encargados del lugar, sobre la alimentación de las plantas, temporada en las que crecen, características, usos, entre otras. Se debe cautelar que formulen la mayor cantidad de preguntas, de acuerdo con sus intereses. Luego, en la sala, intercambian ideas sobre lo que más les llamó la atención de la visita. Finalmente, representan una de las plantas con sus características, a través de la expresión plástica (OAT 11 CC).



5. En grupos, realizan un organizador gráfico de plantas y animales, con imágenes traídas desde sus hogares. Se organizan en el grupo para realizar el organizador gráfico. Una vez que lo han realizado, lo comparten a sus compañeros, comentando o señalando las semejanzas y diferencias que aprecian entre las plantas y los animales (OAT 1 CC).

## NT 2



1. Se organizan para participar en una exposición de plantas. Cada uno lleva una planta desde su hogar, aportando información simple sobre su función (por ejemplo, medicinal, alimenticia, aromática, u otra). Exponen sus plantas y comentan, señalan o grafican sus características, identificando semejanzas y diferencias entre ellas. Luego, se agrupan de acuerdo con el tipo de planta que tienen y establecen acuerdos para presentarlas. Por turnos, cada grupo presenta sus plantas, comentando o señalando sus principales características en torno a funcionalidad, aportes, hábitat, alimento, entre otras (OAT 10 CC).



2. Reciben en la sala a un veterinario o miembro de la comunidad, quien les presenta un animal doméstico, comentando y explicando sus características, hábitat y necesidades de alimentación, entre otros aspectos. En grupos, formulan preguntas y comentarios sobre el animal presentado, haciendo uso de sus modalidades comunicativas. Luego, a través de la técnica de expresión que prefieran (plástica, dramatización, canto, danza u otro) representan y explican o señalan las características del animal y lo que este necesita para vivir (OAT 10 CC).

3. Se organizan en pequeños grupos para revisar diversos textos informativos referidos a animales; por ejemplo, "Animales americanos", de Loreto Salinas. Intercambian ideas sobre sus características, identificando algunas semejanzas y diferencias entre ellos. Responden a preguntas como: ¿Qué animal pueden ver?, ¿qué características tiene?, ¿cómo son sus colores?, ¿cómo

es su cubierta corporal? Por turnos, responden algunas de las preguntas planteadas y comparten, dramatizan o grafican sus opiniones sobre cada animal (OAT 10 CC).

4. Elaboran un catálogo de plantas medicinales para incorporar en la biblioteca de aula. Para esto, organizan las plantas de acuerdo con sus características, necesidades de luz, riego, funciones u otros aspectos. Si es posible, realizan una experiencia de "catálogo viajero", llevando por turnos el texto a sus hogares, con el fin de aprender en conjunto las características y funciones de algunas plantas (OAT 10 CC).



5. Trabajan en proyectos de investigación, cumpliendo los roles y tareas a las que se han comprometido. Por ejemplo, usan distintas fuentes de información para investigar las características de animales y plantas, comparándolas entre sí. Luego, explican, señalan o grafican la relación que existe entre sus características, necesidades básicas y los lugares que habitan. Crean, en conjunto, un afiche para representar la categoría a la que pertenecen (por ejemplo, herbívoros, carnívoros, omnívoros; mamíferos, anfibios, reptiles, peces y aves) y comparten lo aprendido frente a sus compañeros (OAT 1 CC).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 7**

**Describir semejanzas y diferencias respecto a características, necesidades básicas y cambios que ocurren en el proceso de crecimiento, en personas, animales y plantas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Nombra algunas características de personas, animales y plantas en diferentes etapas de su proceso de crecimiento.
- > Describe los cambios que ocurren en el proceso de crecimiento de personas, animales y plantas que observa.

**NT 2**

- > Compara el proceso de crecimiento de personas, animales y plantas.
- > Compara algunas características de personas, animales y plantas que crecen en distintos contextos (condiciones climáticas, niveles de contaminación, fuentes de alimentación u otras).


**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**


1. En medios grupos, presentan su "Línea de vida". Para ello, previamente junto a sus familias, confeccionan su línea de vida, representando momentos importantes que han experimentado desde su nacimiento hasta la actualidad. Por turnos, exponen sus trabajos haciendo uso de sus modalidades comunicativas, y señalan las características que tenían en las distintas etapas de su crecimiento, indicando los cambios que han sido más importantes para ellos y sus familias. Responden preguntas como: ¿Qué nos puedes comentar de tu línea de vida?, ¿cómo eras cuando naciste?, ¿qué partes de tu cuerpo han cambiado?, ¿cómo te alimentabas antes?, ¿cómo lo haces ahora?, etc. Finalmente, establecen algunas semejanzas y diferencias que pueden apreciar en ellos mismos a través del tiempo (OAT 11 CC).



2. Se organizan en grupos y elaboran una bitácora que usarán para registrar a través de dibujos, pictogramas o fotografías, los cambios de una planta a largo plazo. Para esto, establecen normas y acuerdos sobre las responsabilidades que cada uno cumplirá con respecto al cuidado de la planta y al registro de información. Organizan el trabajo a partir de un cronograma o calendario que podrán usar a modo de recuerdo a lo largo del proyecto. Inician el trabajo decorando un macetero y plantando una semilla. Periódicamente, realizan las tareas de cuidado y registran información sobre su proceso de crecimiento. Cada cierto tiempo, revisan su desarrollo y evolución, comentando o señalando los principales cambios que pueden apreciar (OAT 1 CC).





- 


3. Se organizan en grupos de cinco integrantes para realizar un seguimiento a sus propios procesos de crecimiento. Para esto, marcan en una superficie la altura de cada integrante del grupo, junto a sus nombres. Repiten esta actividad durante cuatro meses, de manera periódica. En este período, observan, registran y describen o señalan las diferencias y semejanzas que aprecian en sus procesos de crecimiento (OAT 1 CC).
4. Plantan semillas de lechugas y rábanos, proponen estrategias para su cuidado y registran los cambios a través de distintos recursos: Dibujos, fotografías, mediciones, etc. Observan su evolución y, luego, los consumen en una ensalada, recordando el proceso vivido (OAT 1 CC).
- 

5. Participan del juego “Estoy pensando en”. Observan un video sobre cambios que ocurren en algunos animales durante sus procesos de crecimiento. Luego, se organizan en grupos de cuatro integrantes y eligen un animal para describirlo, entregando pistas sobre su crecimiento. Sus compañeros formulan preguntas para averiguar qué animal eligió cada grupo; por ejemplo: ¿Nació de un huevo?, ¿le crecieron plumas?, ¿puede volar?, entre otras (OAT 1 CC).

## NT 2

- 

1. Reciben la visita de un profesional de Conaf, u otra organización similar, quien podrá compartir información relevante sobre los animales que pueden encontrar en los parques o reservas nacionales de su región, además de algunas de sus características. Por ejemplo, dónde viven (altura/faldas, calor/frío, humedad/sequía), cómo se desplazan, qué tipo de alimentación requieren, ente otras. Se organizan en grupos para plantear algunas preguntas sobre los animales que quieren conocer en mayor detalle. Luego, realizan un pictograma para registrar las semejanzas y diferencias que existen entre los animales presentados (OAT 11 CC).
- 

2. Se organizan en grupos de cinco integrantes para realizar un seguimiento a sus propios procesos de crecimiento. Para esto, marcan en una superficie la altura de cada integrante del grupo, junto a sus nombres. Repiten esta actividad durante cuatro meses, de manera periódica. En forma paralela, realizan un seguimiento al crecimiento de una planta. La ubican a un lado de una cartulina y registran su altura. Durante este período, observan, registran y describen o señalan las diferencias y semejanzas que aprecian entre el crecimiento de ellos y de la planta. Responden preguntas como: ¿Qué ha pasado con la altura de ustedes?, ¿y con la altura de la planta?, ¿qué pueden decir de la velocidad con que crecen las personas y las plantas? (OAT 1 CC).
3. En grupo, escuchan u observan el cuento “La Avellana”, de Anne-Florence Lemasson. Luego, intercambian ideas a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo vivía Avellana?, ¿cómo era la alimentación en ese lugar?, ¿qué harían ustedes si tuviesen que vivir con ese clima?, entre otras. Luego, establecen algunas comparaciones y asociaciones entre la alimentación de Avellana y los alimentos y preparaciones que ellos consumen (OAT 11 CC).
- 

4. Realizan una visita a un parque o reserva nacional para observar características de la flora y fauna local. Con apoyo de algunos familiares, se organizan en grupos pequeños y recorren el lugar, prestando especial atención a los animales que puedan observar. Señalan sus características y las relacionan

con el entorno en el que vive, respondiendo preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo son estos animales?, ¿cómo se desplazan?, ¿qué comen?, ¿dónde encuentran su alimento?, ¿qué pasaría si viviera en otro hábitat?, ¿por qué lo creen? Anticipan sus respuestas y, luego, se reúnen para observar un video explicativo; por ejemplo, "Características de los animales", "El ciclo de la vida" o "El hábitat", de la serie "Camaleón y las naturales ciencias", disponibles en el sitio web de CNTV. Comprueban sus anticipaciones e indican las semejanzas y diferencias que encontraron entre los animales observados (OAT 1 CC).



5. Junto a sus familias, participan de la experiencia "Este ser vivo es muy curioso". Para esto, investigan sobre un ser vivo que habite en algún lugar especial, se alimente de forma particular, o tenga una cubierta distinta. Preparan sus presentaciones, complementando la información con recursos de apoyo visual, como dibujos, fotografías, videos u otras representaciones. Luego, por turnos, presentan lo investigado frente a sus compañeros, haciendo uso de sus modalidades comunicativas. Al finalizar el período de exposiciones, observan los materiales de apoyo visual que elaboraron y establecen comparaciones entre las características de los animales y plantas investigadas. Juegan a formar grupos a partir de características como: Hábitat, características de crecimiento, velocidad de crecimiento, necesidad de calor o frío, efectos de la contaminación sobre su crecimiento, etc. (OAT 10 CC).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 8**

Practicar algunas acciones cotidianas, que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, tales como manejo de desechos en paseos al aire libre, separación de residuos, utilizar envases o papeles, plantar flores o árboles.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe algunas acciones que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, como las 3R (reciclar, reducir y reutilizar).
- > Realiza, por sugerencia de otros, acciones que contribuyen al cuidado del entorno natural de su comunidad.

**NT 2**

- > Explica los beneficios que tiene para el medio ambiente, realizar acciones como reciclar, reducir y reutilizar.
- > Realiza de manera progresivamente autónoma, acciones que contribuyen al cuidado del entorno natural de su comunidad, tales como botar la basura en el contenedor que corresponda, recoger basura que encuentra en la sala o patio, cerrar las llaves del agua, abiertas por sí mismo o por otros, etc.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Junto a sus familias y algunos representantes de la comunidad, participan del proyecto "Reutilizar para cuidar". Se organizan en grupos para llevar a cabo algunas acciones de reutilización destinadas a cuidar el medio ambiente y el entorno del establecimiento. Establecen normas, distribuyen tareas y roles para implementar proyectos como: (OAT 6 IA)
  - > Usar botellas plásticas para crear macetas (se puede agregar un cordón de algodón y un recipiente con agua para incorporar un sistema de autorriego).
  - > Usar neumáticos en desuso (de automóvil, bicicleta, moto u otro) para crear maceteros grandes. Los pintan y decoran, para luego rellenarlos con tierra y semillas.
  - > Usar recipientes de plástico (envases de detergente, galones de pintura u otros) para crear recolectores de agua de lluvia, pintándolos y decorándolos. Luego, usan el agua recolectada para el riego u otras tareas que impliquen uso de agua no potable.

- > Usar prendas de vestir en mal estado para crear elementos de decoración o material didáctico como, por ejemplo, banderines de colores, bolsas rellenas con arena o semillas para comparar elementos pesados y livianos, elaborar ropa para los muñecos de la sala, crear tarjetas sensoriales con números, letras y formas geométricas, etc.



2. Se organizan en grupos para crear una “Enciclopedia del ambiente”. Para esto, investigan y registran diversas acciones que se pueden realizar en la vida cotidiana para contribuir a la sostenibilidad ambiental. Recolectan fotografías, dibujos y narraciones que representen acciones de cuidado del medio ambiente que han observado en sus hogares, en el establecimiento, en la comunidad o en paseos al aire libre, y las reúnen para crear su enciclopedia. Luego, establecen turnos para participar de un proyecto de “enciclopedia viajera”, llevando el texto a sus hogares para compartir e implementar en familia algunas de las acciones aprendidas (OAT 6 IA).



3. Se organizan en grupos para recolectar y clasificar, periódicamente, desechos que puedan ser reciclados en alguna institución o fundación de la comunidad. Además, se distribuyen responsabilidades, asumen compromisos y describen o señalan la importancia de realizar esta acción (OAT 2 CC).



4. En medios grupos, crean una lista de acciones destinadas a ahorrar energía en el establecimiento, utilizando dibujos, recortes, palabras u otros elementos (por ejemplo, cerrar las llaves del baño, apagar las luces, desenchufar artefactos que no se están usando, etc.). Comparan sus listas con las elaboradas por el otro grupo y llegan a consenso para comprometerse, como curso, con el cuidado de la energía. Llevan un registro semanal del cumplimiento de estos acuerdos (OAT 6 CC).



5. En grupo, intercambian ideas sobre la importancia de cuidar el medio ambiente. Luego, formulan de manera grupal un proyecto para promover el desarrollo sostenible (reciclaje de desechos, plantación de vegetales, reutilización de papeles, entre otros). Definen responsabilidades, encargados y tareas diarias para aportar a alguna fundación local, asumiendo y cumpliendo las tareas comprometidas (OAT 2 CC).



6. Participan en un plan para implementar las “3R” (reducir, reutilizar y reciclar) de la ecología en el establecimiento. Se organizan para realizar un manejo responsable de los desechos, en conjunto con toda la comunidad educativa, asumiendo y cumpliendo las tareas comprometidas (OAT 2 CC).

## NT2



1. Se organizan en grupos para realizar experimentos que permitan observar desechos orgánicos y no orgánicos. Para esto, distribuyen responsabilidades y determinan los materiales que necesitarán. Preparan dos cajas con tierra: en la primera, agregan hojas recogidas del jardín, y en la segunda, ponen un trozo de plástico. Formulan preguntas para predecir qué sucederá en cada una de las cajas. Después de dos semanas, se reúnen los grupos y observan el contenido de las cajas, registrando los resultados por medio de dibujos, palabras o fotografías. Responden preguntas como: ¿Qué pueden ver en estas cajas?, ¿qué cambios pueden observar en ellas?, ¿por qué el plástico

sigue igual?, ¿cómo podemos manejar adecuadamente nuestros desechos en paseos al aire libre?, ¿por qué es importante que lo hagamos? Conversan sobre las "3R" (OAT 6 IA).



2. En grupos, se organizan para contribuir en la ampliación de las áreas verdes de la comunidad, plantando semillas, árboles, flores o plantas que aporten a los ambientes sostenibles. Utilizan diferentes herramientas y definen tareas para favorecer su mantención (OAT 2 CC).



3. En grupos pequeños, crean afiches con indicaciones orientadas al manejo de desechos en paseos al aire libre, reutilizando diversos materiales y contando con la ayuda de los adultos para escribir palabras o frases de su interés, explicando o señalando el proceso y las dificultades enfrentadas en él (OAT 6 IA).

4. Observan algún recurso audiovisual que represente la importancia de reutilizar y reciclar el papel; por ejemplo, el video "Papeles y más papeles" o "Sergio, receta papel reciclado", disponibles en el sitio web de CNTV. Intercambian ideas sobre su contenido y se organizan en grupos pequeños para crear papel ecológico casero, usando trozos de diario u hojas usadas, además de agua, bastidor o bandeja, tela y licuadora (manipulada por el adulto). Luego, utilizan el papel elaborado para crear tarjetas o manualidades (OAT 6 IA).



5. Se organizan en grupos pequeños para preparar compostaje a partir de cáscaras de algunos alimentos, como frutas, verduras, huevos, entre otros. Lo utilizan para mantener, por ejemplo, un huerto, de acuerdo con tareas distribuidas previamente (OAT 6 CC).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 9**

**Comunicar sus observaciones, los instrumentos utilizados y los hallazgos obtenidos, en experiencias de indagación en el entorno natural, mediante relatos, representaciones gráficas o fotografías.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Representa (dibuja, dramatiza, fotografía, modela, entre otros) los hallazgos obtenidos y los instrumentos que utilizó al explorar el entorno.
- > Describe la forma en que utilizó los instrumentos y herramientas al explorar, de manera respetuosa, el entorno natural.

**NT 2**

- > Describe el proceso realizado y los hallazgos obtenidos durante su exploración.
- > Representa gráficamente (mapas conceptuales, dibujos, tablas, fotografías u otros) los hallazgos obtenidos, explicando el proceso realizado.
- > Explica la relación entre los procesos de observación realizados, comparando los hallazgos obtenidos con los de sus pares, en función de formas de explorar, instrumentos utilizados u otros.


**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT1**

1. De manera individual, construyen una lupa casera. Para esto, llenan una botella transparente pequeña con agua y la ubican de manera horizontal para usarla como lupa. Exploran el entorno libremente, apreciando la función de la lupa. Luego, eligen un elemento que quieran investigar con mayor profundidad y usan su lupa casera para apreciar sus características. Usan una hoja dividida en dos partes para dibujar el elemento escogido, en una parte representan lo que ven a través de la observación directa, y en el otro, registran lo que ven al usar la lupa. Comentan o señalan sus hallazgos y llevan las lupas a sus hogares, para continuar investigando las características del entorno. Responden preguntas como: ¿Qué características tiene el elemento que elegiste?, ¿qué características puedes ver cuando usas la lupa?, ¿cómo podrías registrarlo?, etc. (OAT 5 IA).



2. Participan del juego “¿Seres vivos o no vivos?”. Observan y describen las características de una planta y una piedra, compartiendo sus conocimientos previos acerca de los seres vivos e inertes. Luego, se dividen en dos grupos

y realizan un recorrido por el establecimiento. Uno de los grupos registra los seres vivos que encuentra en el lugar, y el otro, registra los seres inertes. Al finalizar, realizan una puesta en común para compartir sus hallazgos. Exponen sus registros e intercambian ideas y opiniones sobre su contenido, estableciendo comparaciones y señalando los instrumentos e implementos que usaron durante su exploración (OAT 1 CC).

3. Participan del juego “Estoy pensando en”. Sentados en círculo, observan y manipulan diversos instrumentos de experimentación, como lupas, pinzas, recipientes transparentes, u otros. Describen o señalan sus características e indican para qué se pueden utilizar. Luego, prestan atención a las características que mencionará el adulto y adivinan a qué instrumento de experimentación corresponde. Luego de un momento, algunos párvulos participan, de manera voluntaria, entregando las pistas a sus compañeros (de acuerdo con sus modalidades comunicativas) (OAT 5 IA).
4. En grupos pequeños, participan de la experiencia “Observando nuestro entorno”. Para ello, intercambian sus conocimientos previos acerca de la lupa y responden preguntas como: ¿Qué es una lupa?, ¿cómo es?, ¿para qué sirve?, ¿quiénes la utilizarán en su trabajo?, ¿por qué? Luego, experimentan las características y funciones de la lupa, usándola para observar diversos detalles del entorno; por ejemplo, sus manos, los ojos de un compañero, las letras de un libro, artrópodos que encuentren en el patio, hojas caídas, entre otras. Finalmente, registran lo que llamó su atención y el instrumento que utilizaron para descubrirlo, por medio de dibujos, modelado o palabras (OAT 5 IA).
-  5. Prestan atención a un planteamiento, como: “Todas las hojas de los árboles son verdes”. Intercambian ideas y opiniones a partir de preguntas como: ¿Qué opinan de esta afirmación?, ¿por qué?, ¿cómo podemos saber si esto es correcto? Comparten sus propuestas e implementan aquellas que sean pertinentes; por ejemplo, realizan un recorrido en torno al establecimiento u otro lugar en el que puedan observar árboles de manera directa. Aprecian el entorno, usando diversos instrumentos de indagación (lupas, pinzas, recipientes, linternas, u otros) y registran sus hallazgos por medio de dibujos, fotografías, pictogramas u otros. Realizan una puesta en común, indicando sus hallazgos y señalando qué instrumentos utilizaron durante su exploración (OAT 5 IA).
6. Participan del juego “Luz y sombra”. Exploran lo que ocurre al jugar con sombras frente a una pared. Luego, repiten la experiencia usando un telón y una lámpara. Comparan los resultados, describen sus hallazgos y señalan de qué manera realizaron la exploración (OAT 10 IA).

## NT2



1. Se organizan en parejas, en el patio o gimnasio, y realizan el experimento “¿Flota o se hunde?”. Comparten sus conocimientos previos a partir de preguntas como: ¿Qué es flotar?, ¿por qué creen que algunos elementos flotan y otros se hunden? Observan diversos elementos con los que podrán experimentar, además de proponer nuevas ideas, anticipando lo que creen que sucederá con cada uno de ellos. Por turnos, realizan el ejercicio de introducir los elementos al agua para comprobar sus predicciones. Luego, completan una tabla donde registrarán los objetos que flotaron y aquellos que se hundieron. Comparan sus hallazgos con otra pareja, y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué resultados obtuvimos en este experimento?, ¿qué elementos flotaron?, ¿cómo son?, ¿cuáles se hundieron?, ¿cuáles de nuestras anticipaciones eran correctas? (OAT 12 IA).
2. Elaboran un cuaderno de observación para registrar los instrumentos utilizados y los hallazgos obtenidos, en diferentes situaciones de indagación. Describen las dificultades que enfrentaron y las formas en que pudieron superarlas para, luego, comparar sus experiencias con las de sus compañeros. Se sugieren instancias de indagación como las siguientes (OAT 10 IA):
  - > Juntan un cubo de hielo con lana, metal y goma. Observan las reacciones y reflexionan en torno a la forma en que se transfiere la temperatura entre objetos.
  - > Ponen un cubo de hielo en un vaso de agua fría, y otro, en un vaso con agua tibia. Escuchan la reacción que se produce y describen las características del hielo al inicio y al final del proceso (tiene espacios llenos de aire en su estructura, los que, al aumentar la temperatura, se rompen por la expansión del aire, ocupando más espacio y volumen).
  - > Pegan dos papeles iguales en algún lugar visible, fuera de la sala. Agregan crema de manos en uno de ellos, y lo dejan hasta el día siguiente. Predicen lo que pasará con ambos papeles. Luego, comprueban sus predicciones y señalan los resultados, estableciendo asociaciones entre las características de ambos papeles y la contaminación del aire.
  - > Introducen un huevo en un vaso transparente con agua. Describen lo que ocurre y registran sus respuestas. Luego, repiten el procedimiento en otro vaso, pero en esta oportunidad, agregan sal al agua. Predicen lo que ocurrirá con el huevo al introducirlo en un vaso de agua mezclada con sal. Formulan conjeturas para explicar por qué motivo el huevo flota solo en el vaso de agua salada, asociando el resultado con lo que sucede con el agua de mar.
3. Crean fichas informativas en las que registran, por medio de palabras, fotografías, dibujos u otros medios, los pasos que han seguido durante las situaciones de experimentación. Incorporan información relacionada con sus observaciones y los resultados obtenidos, explicando las acciones que les permitieron alcanzar el desafío propuesto, de acuerdo con sus modalidades comunicativas (OAT 10 IA).





4. Se organizan en grupos para crear un relato que represente sus observaciones y hallazgos, a partir de una experiencia indagatoria con sombras. Narran un cuento donde los personajes estén confeccionados con cartulinas negras o papel celofán, y proyectan las imágenes como si fuera un teatro de sombras, cumpliendo los roles o tareas comprometidas. Intercambian ideas y opiniones sobre su experiencia, señalando qué aprendieron al utilizar los diversos materiales y qué resultados obtuvieron durante la experimentación (OAT 1 CC).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 10**

**Formular conjeturas a partir de los cambios observados en mezclas y disoluciones, estableciendo relaciones de posible causalidad y comunicándolas a través de diferentes medios.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe los cambios observados al combinar diversos elementos que se mezclan o disuelven, en situaciones de experimentación.
- > Explora mezclas y disoluciones, describiendo semejanzas y diferencias entre ellas.

**NT 2**

- > Anticipa los resultados que podría obtener al combinar dos elementos en situaciones de experimentación directa.
- > Explica las posibles causas de ciertos resultados obtenidos, al experimentar directamente o indagar en fuentes de consulta.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan del juego de experimentación “¿Qué pasará?”. Se sientan en círculo para observar y describir, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, los materiales que se han expuesto al centro; por ejemplo, piedras pequeñas, azúcar, agua, sal, orégano u otros. Intercambian ideas sobre las semejanzas y diferencias que tienen los elementos y responden a preguntas como: ¿Qué características tienen en común?, ¿en qué se diferencian?, ¿qué pasará si mezclamos agua con estos elementos?, ¿por qué lo creen? Predicen qué pasará en cada caso y registran sus respuestas por medio de dibujos. Luego, mezclan el agua con los diferentes elementos, observando lo que ocurre. Responden preguntas como: ¿Qué sucedió con el azúcar al mezclarla con el agua?, ¿qué sucedió con las piedras?, ¿y con el orégano?, ¿qué pasará si queremos volver a separar el agua de cada elemento?, ¿cómo podríamos hacerlo? Establecen acuerdos y se organizan para implementar algunas de las estrategias propuestas. Luego, usan un colador para intentar separar el agua de cada uno de los elementos trabajados. Registran y comunican lo que ocurre, estableciendo diferencias entre los elementos que se diluyen con aquellos que no (OAT 12 IA).
2. Participan del juego “La pimienta movediza”. Para ello, anticipan qué sucederá si mezclamos agua y pimienta. Observan un vaso transparente con agua y agregan pimienta. Conversan a partir de preguntas como: ¿Qué creen que sucederá con estos ingredientes?, ¿qué pasará con la pimienta al mezclarla con agua?, ¿podremos hacer que la pimienta se mueva y se separe en dos?

Exploran la mezcla, pasando su dedo sobre el agua con pimienta y observan lo que sucede. Luego, agregan un poco de jabón líquido y describen los cambios que ocurren, planteando posibles causas de lo ocurrido (OAT 1 CC).



3. Se organizan en parejas para participar del juego "pintar soplando". Se sientan frente a frente, con una hoja de bloc al medio. Cada uno elige un color primario y con ayuda de un gotario o pincel, dejan caer una gota de t mpera diluida en agua, sobre la hoja. De manera simult nea, usan una bombilla para soplar las gotas de pintura, intentando unir los caminos. Usando sus modalidades comunicativas, describen el proceso y los cambios observados, poniendo especial atenci n en la mezcla de colores (OAT 6 CM).

4. Se organizan en grupos peque os para participar de la experiencia "Panader a". Comparten sus conocimientos previos sobre el pan, sus caracter sticas y su proceso de elaboraci n. Luego, siguen una receta simple y mezclan los ingredientes para formar la masa. De manera individual, amasan su pan, creando la forma que m s les agrade. Luego, ponen los panes en una bandeja para hornear y esperan que se cocine. Finalmente, comparan lo que sucedi  antes y despu s de la elaboraci n de la masa, elaborando conjeturas sobre los cambios observados desde que mezclaron los ingredientes hasta que hornearon el pan. Finalizan degustando sus preparaciones (OAT 6 CM).

## NT 2



1. Se organizan en grupos peque os para participar de la experiencia "Cient ficos y cocineros". Exploran libremente algunos pl tanos y naranjas, describiendo sus caracter sticas. Responden preguntas como:  Qu  caracter sticas tienen estos elementos?,  qu  pueden decir de su aroma?,  y de su textura?,  qu  podr amos preparar con ellos?,  qu  pasar a si mezclamos estas frutas? Distribuyen tareas y funciones en cada grupo. Luego, pelan y pican la fruta, y la mezclan en una fuente. Responden preguntas como:  Qu  sucedi  con las frutas al mezclarlas?,  c mo se ve esta mezcla?,  se combinaron los ingredientes?,  por qu  lo creen? Concluyen que todav a pueden observar los ingredientes que componen la receta y reflexionan a partir de preguntas como:  Qu  podr amos hacer para que se mezclen bien estas frutas? Implementan algunas ideas que sean pertinentes y, luego, las mezclan con ayuda de agua y una juguera. Comparan los resultados obtenidos en ambas instancias, explicando con sus propias palabras, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, las posibles causas de la mezcla y la disoluci n que acaban de observar (OAT 6 CM).



2. Se organizan en parejas para participar de la experiencia "Preparando helados". Observan diversos elementos (por ejemplo, yogur, vainilla, az car, hielo, sal), exploran sus caracter sticas y los describen, usando sus modalidades comunicativas. Responden preguntas como:  Qu  caracter sticas tienen estos elementos?,  qu  pueden decir de su aroma, color, forma, textura?,  qu  creen que pasar a si mezclamos yogur, vainilla y az car?,  qu  pasar a si ponemos esa mezcla en una bolsa con hielo y sal? Agregan yogur, vainilla y az car en una bolsa peque a con cierre deslizante, la sellan y la ponen dentro de una bolsa m s grande, que contenga hielo (hasta al menos la mitad) y abundante sal gruesa. Cierran la bolsa y la agitan con energ a, observando

los cambios que ocurren en la mezcla. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué ocurrió con el yogur?, ¿qué cambios pueden apreciar?, ¿por qué creen que se convirtió en helado? Comparten sus opiniones y degustan el helado (OAT 1 CC).

3. Se organizan en grupos pequeños y anticipan qué creen que pasará si mezclan agua con sal. Realizan el experimento, mezclando un poco de agua con abundante sal y comprueban sus anticipaciones. Luego, responden: ¿Qué pasó con la sal al mezclarla con agua?, ¿qué creen que pasará si dejamos la mezcla al sol? Exponen la mezcla a la luz solar y, en la mañana siguiente, observan lo que ha ocurrido. Describen los cambios que pueden apreciar y proponen posibles causas para el resultado obtenido. Formulan preguntas al respecto y buscan información para corroborar sus ideas (OAT 5 IA).



4. De manera individual u organizados en parejas, se preparan para elaborar "Slime o masilla moldeable". Observan un pocillo con cola fría y témperas. Exploran y señalan sus características, reflexionando a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es la cola fría?, ¿en qué se parece y diferencia con la témpera?, ¿qué creen que pasará si las mezclamos?, ¿qué pasará si a esa mezcla le agregamos jabón líquido?, ¿por qué lo creen? Realizan, paso a paso, las mezclas, usando una cuchara para unir los ingredientes. Una vez que se densifica, usan las manos hasta obtener una masilla moldeable. Juegan libremente con el producto, describen el proceso y explican las posibles causas de ese resultado (OAT 6 CM).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 11**

Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe semejanzas y diferencias entre un ambiente saludable y un ambiente contaminado.
- > Describe acciones que promueven ambientes saludables; por ejemplo, hacer turnos para regar el huerto, trasladar las botellas a los contenedores apropiados, etc.

**NT 2**

- > Explica los efectos que tiene para su salud vivir en ambientes libres de contaminación o contaminados.
- > Explica la relación entre las condiciones que caracterizan los ambientes, con la salud de las personas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Participan del juego “Lavando pañuelos”. Organizan una visita a un lugar en el que puedan jugar libremente (patio, plaza o parque cercano al establecimiento) y, en conjunto, establecen las normas de seguridad y convivencia que deben respetar. Antes de salir, observan pañuelos blancos que podrán usar durante la salida para cubrir sus cabezas. Exploran y señalan las características del pañuelo y dejan uno guardado en la sala. Inician la visita y participan libremente de diversos juegos (escribir o dibujar en la tierra; rondas; fútbol; carreras u otros). Luego, se reúnen en torno a dos recipientes grandes (idealmente transparentes) con agua. Responden: ¿Cómo eran los pañuelos cuando se los pusieron?, ¿cómo están ahora?, ¿qué pasará si los lavamos? Anticipan lo que creen que ocurrirá con el agua luego de lavar sus pañuelos y establecen comparaciones con lo que podría pasar al lavar el pañuelo que dejaron en la sala. Por turnos, lavan sus pañuelos y comentan los cambios que pueden observar en el agua. El adulto hace lo mismo con su pañuelo, y establecen comparaciones entre el agua de ambos recipientes. Comentan los resultados a partir de preguntas como: ¿Qué paso con el agua de estos recipientes?, ¿por qué creen que pasó esto?, ¿qué le puede suceder a nuestro cuerpo cuando levantamos tierra o arena al caminar o correr?, ¿de qué manera podemos evitar que eso suceda? (OAT 5 IA).



2. Participan de una salida a un lugar limpio y descontaminado de su localidad; por ejemplo, un parque, río, bosque u otro. Describen cómo es ese lugar, usando sus modalidades comunicativas, e indican sus características y los elementos naturales que pueden apreciar en él. Registran sus observaciones por medio de dibujos, fotografías, palabras u otros recursos. Luego, observan imágenes de ambientes contaminados y establecen comparaciones entre ambos. Intercambian ideas sobre cuál de ellos es más saludable, fundamentando sus respuestas (OAT 5 IA).
3. Escuchan poemas relacionados con los ambientes contaminados y saludables; por ejemplo "La Tierra está enferma", de Marisa Alonso Santamaría. Responden preguntas como: ¿Qué le sucede a la Tierra?, ¿por qué?, ¿qué prometió el niño?, ¿cómo quiso ayudarla? Comparten sus respuestas y describen otras acciones que promuevan el desarrollo de ambientes saludables. Finalmente, establecen compromisos para cuidar el entorno, representando sus respuestas por medio de danza, teatro, pintura, dibujo, música u otro (OAT 5 IA).
4. Observan imágenes de paisajes contaminados y plantean conjeturas sobre el origen de los contaminantes que se observan en el agua y el aire. Señalan cuáles son las situaciones de riesgo que se aprecian en ellas y proponen acciones para prevenir la contaminación y protegerse de sus efectos negativos sobre la salud (OAT 7 CC).
5. Participan en juegos de imaginación, a partir de la temática de contaminación de los mares. Señalan los aspectos que les agradan y desagradan de las situaciones imaginadas. Responden preguntas como: ¿Qué sintieron al desplazarse en un mar contaminado?, ¿cómo será nadar entre bolsas y botellas plásticas?, ¿cómo podríamos ayudar a mantener limpia el agua? (OAT 5 IA).

## NT 2

1. Experimentan con la contaminación del aire. Para esto, realizan libremente dibujos en torno a la temática que más les agrada y usan cinta adhesiva para pegar una botella de plástico en algún lugar de su dibujo. Exponen sus trabajos al aire libre, en un sector protegido del sol y la lluvia, y predicen lo que sucederá con sus dibujos al dejarlos expuestos durante algunos días. Luego de un par de días, retiran las botellas y observan lo que ha ocurrido con sus dibujos, estableciendo comparaciones entre la parte del dibujo que quedó expuesta con aquella que estaba cubierta. Describen los resultados, respondiendo preguntas como: ¿Qué ocurrió con sus dibujos?, ¿por qué hay partes que se ven diferentes?, ¿por qué algunas partes del dibujo se ven más limpias que otras?, ¿cómo se relaciona esto con nuestra salud?, ¿qué pasará con nuestro cuerpo cuando nos exponemos a la contaminación del aire? Relacionan el experimento con la contaminación del aire y formulan preguntas para, luego, investigar en diversas fuentes las respuestas (OAT 5 IA).
2. Intercambian ideas a partir de sus modalidades comunicativas, sobre los incendios forestales. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se producen los incendios forestales?, ¿de qué manera creen que afectan al aire que respiramos? ¿Cómo se pueden prevenir los incendios forestales? (OAT 5 IA).



3. Organizan un paseo a un parque y, en conjunto, definen aspectos como los siguientes: Elementos que llevarán; juegos que quieren realizar; colación que compartirán; estrategias que implementarán para un manejo responsable de desechos, entre otros aspectos. Indican de qué manera un ambiente saludable contribuye a su salud, mencionando en sus modalidades comunicativas los beneficios de ejercitarse y recrearse en un ambiente saludable (OAT 5 CM).

4. Participan del experimento "Agua limpia". Observan diversas imágenes de agua contaminada y responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es el agua que observamos?, ¿la podemos beber?, ¿qué podría pasar con nuestra salud si bebemos agua sucia?, ¿por qué? Luego, observan un recipiente con agua sucia, mezclada con tierra, hojas y otros elementos, y comentan si es posible limpiarla. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para elaborar su propio purificador de agua, usando parte de una botella de plástico grande (se corta la base y se usa la parte superior). Ponen la botella invertida y agregan los siguientes elementos, creando capas: Algodón, piedras grandes, piedras pequeñas, arena gruesa y, finalmente, arena fina. Ponen el filtro sobre un recipiente limpio y vierten el agua sucia. Comunican sus hallazgos, describiendo a partir de sus modalidades comunicativas, lo que ocurre a medida que el agua traspasa las capas del filtro. Indican las diferencias de beber agua potable o agua sucia, y reflexionan sobre la posibilidad de purificar el agua, hervirla y enfriarla antes de beber, en caso de ser necesario (OAT 1 CC).



5. Junto a sus familias, investigan sobre algunas situaciones o comportamientos que pueden ser riesgosos para su salud; por ejemplo: El humo de chimeneas, el contacto con algunos productos químicos, u otros. Responden preguntas como: ¿Qué elementos pueden contaminar nuestro entorno?, ¿de qué manera ponen en riesgo mi salud?, ¿cómo podemos cuidarnos? Por turnos, comparten sus hallazgos con sus compañeros, proponiendo alternativas para prevenir las situaciones investigadas (OAT 7 CC).

## RECUERDE...

### ENTORNOS SOSTENIBLES

Para favorecer y practicar la sostenibilidad, es fundamental que los equipos educativos incorporen y promuevan el uso de conceptos apropiados en sus conversaciones cotidianas; por ejemplo, palabras como "reducir, reciclar y reutilizar" o "las 3R". De esta manera, los párvulos se familiarizarán y podrán incorporarlos en sus vidas con naturalidad. Para conocer, comprender y aplicar estos conceptos en forma correcta, se sugiere revisar el video "Reducir, reutilizar y reciclar", de la serie "Residuos urbanos", disponible en el sitio web de CNTV.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 12**

**Comprender que la acción humana puede aportar al desarrollo de ambientes sostenibles y también al deterioro de estos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica o nombra) acciones a través de las cuales el ser humano ha intervenido el entorno natural.
- > Describe las características de algunos recursos renovables y no renovables.
- > Describe acciones del ser humano que deterioran el entorno natural.

**NT 2**

- > Compara los efectos que tiene utilizar algunos recursos renovables y no renovables, en el entorno natural.
- > Explica cómo afectan las acciones de las personas al desarrollo de ambientes contaminados o sostenibles.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Organizan una salida pedagógica destinada a disfrutar de un paisaje natural de su localidad. Intercambian ideas sobre las características del paisaje, a partir de preguntas como: ¿Qué elementos naturales podemos ver?, ¿cuáles de estos elementos han sido elaborados por el ser humano?, ¿cuál es su función?, ¿qué pasaría si ese elemento no existiera? Reflexionan en torno a las funciones que cumplen algunos elementos construidos por el ser humano, como puentes, caminos, señaléticas, entre otros. Luego, observan y describen o señalan un paisaje diferente al visitado; por ejemplo, un espacio que tenga mucha intervención por parte del ser humano. Intercambian ideas y registran las semejanzas y diferencias observadas, indicando los efectos positivos y negativos que ha tenido el trabajo de las personas en ese lugar (OAT 5 IA).
2. Observan imágenes de diferentes paisajes donde se aprecia la intervención del ser humano en el entorno natural; por ejemplo, campos sembrados, puentes, caminos, industrias, entre otros. Intercambian ideas sobre lo observado, a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se han intervenido estos lugares?, ¿qué beneficios tiene para nosotros su construcción?, ¿de qué manera afecta al medio ambiente? Representan a través de la técnica de expresión plástica que prefieran, la acción humana que más ha llamado su atención, explicando sus respuestas (OAT 5 IA).
3. Participan del juego grupal "Si lo sabe, responda". Observan diversas imágenes que muestran acciones que benefician o perjudican el desarrollo sostenible. Ante cada una, los grupos realizan una señal previamente acordada (tocar



una campana, saltar, decir una palabra clave) y explican, de acuerdo con su modalidad comunicativa, de qué manera estas acciones se relacionan con su salud y bienestar. El adulto orienta el juego por medio de preguntas como: ¿De qué manera esta acción afecta al ambiente?, ¿por qué lo creen?, ¿cómo los podría afectar a ustedes?, ¿qué podríamos hacer para prevenir este efecto? (OAT 1 CM).



4. Realizan una exposición llamada "Nuestras ideas", dirigida a aprender sobre diversos recursos renovables (madera, flora, fauna, u otros) y no renovables (carbón, minerales, petróleo, entre otros). Para ello, investigan junto a sus familias sobre un recurso que les resulte interesante, respondiendo preguntas como: ¿Qué es?, ¿para qué lo podemos utilizar?, ¿cómo podemos promover su renovación? Además, plantean respuestas a otras preguntas que se hayan formulado. Luego, por turnos, presentan sus hallazgos, acompañando sus exposiciones con diversos recursos de apoyo (OAT 5 IA).
5. Describen, dramatizan o dibujan acciones del ser humano que deterioran el entorno, a partir de la escucha de experiencias de organizaciones, cooperativas o fundaciones que asisten al establecimiento para exponer su trabajo en torno a ambientes sostenibles. Comparten ideas y grafican un plan colaborativo para promover ambientes sostenibles y estrategias de cuidado de la salud, explicando los beneficios de realizar estas acciones (OAT 2 IA).
6. Juegan a "Estoy pensando en". Observan diversas imágenes distribuidas en el suelo donde se muestran acciones que no favorecen ambientes sostenibles, e indican cuál de ellas corresponde a las características que se describen. Intercambian ideas sobre la forma en que estas acciones afectan al cuidado y bienestar de su cuerpo, y responden preguntas como: ¿Qué puede pasar si lanzamos basura al mar?, ¿qué nos podría ocurrir si consumimos mariscos que vienen de agua contaminada?, ¿por qué lo creen?, etc. (OAT 1 CM).

## NT2

1. Se organizan en grupos pequeños y se ubican sentados en círculo. Cierran los ojos y perciben la brisa, comentando lo que saben acerca del viento. Responden preguntas como: ¿Qué es el viento?, ¿cómo es?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo lo podemos utilizar? Se ponen de pie y perciben el viento, imaginando cómo movería sus cuerpos si tuviera más fuerza. Relacionan el uso del viento con la energía eólica, a partir de la observación de videos como "La energía eólica", de la serie "Los experimentos de Volta y Otto", disponible en el sitio web CNTV. Intercambian ideas sobre su contenido, a partir de preguntas como: ¿Qué energía necesita el avión para volar?, ¿qué pasaría si se acaba el viento?, ¿creen que sea posible?, ¿por qué?, ¿cuál fue la idea de Volta para que el avión volara?, ¿qué le dio energía al avión para volar? Luego, de manera individual, crean molinos de papel y los dejan al aire libre para simular los molinos de viento y la energía eólica que estos producen (OAT 6 CM).



2. Observan, manipulan y comparan las características de una planta y una piedra respondiendo preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo son estos elementos?, ¿para qué sirven?, ¿de qué manera podríamos promover su renovación?, ¿qué pasa en el caso de la piedra?, ¿qué sucede si no cuidamos las plantas? Se

organizan para crear colaborativamente un huerto, proponiendo estrategias orientadas a su mantención y comprometiéndose con una de las responsabilidades asociadas a ella. Evalúan el cumplimiento de las responsabilidades, generando acciones de mejora, disfrutan de los productos cosechados e indican el aporte de esta instancia para un ambiente sostenible, comentando sus preferencias (OAT 5 IA).



3. Realizan una excursión al aire libre, ya sea en el establecimiento o en algún espacio de la comunidad, en conjunto con las familias. Durante la visita, implementan acciones de limpieza del ambiente y explican los beneficios de que tienen para el cuidado de la salud (OAT 1 CM).

4. En conjunto con los otros niveles del establecimiento, realizan una ceremonia de plantación de un árbol, incluyendo un letrero con información sobre sus características y sobre acciones sugeridas para mantener ambientes sostenibles (OAT 2 IA).



5. En grupos, participan de un juego de tablero que implique avanzar o retroceder casillas, a partir de las respuestas que se entreguen frente a ciertos desafíos. Juegan resolviendo situaciones relacionadas con la promoción de ambientes sostenibles y autocuidado, y explican los beneficios de practicar las acciones mencionadas. Resuelven desafíos como los siguientes: Menciona una acción que aporte a ambientes sostenibles; nombra tres alimentos que son beneficiosos para tu cuerpo; etc. (OAT 1 CM).

6. Observan distintas imágenes de fuego, prestando especial atención al color de la llama en cada caso. Asocian las características de la llama con la eficiencia de la combustión que se observa en cada caso (llama azul: combustión más eficiente; llama naranja: combustión menos eficiente). Elaboran folletos informativos sobre lo aprendido y los comparten con sus familias y comunidad (OAT 5 IA).

7. Generan un afiche para describir el proceso de las "3R", usando dibujos, símbolos, palabras o frases, escritas con ayuda del adulto. Responden preguntas como: ¿Con qué acciones me comprometo a cuidar el medio ambiente?, ¿por qué esa acción ayuda a cuidar el medio ambiente?, ¿qué acciones puedo realizar con mi familia? Luego, acompañados por un adulto, distribuyen los afiches en distintos espacios de su comunidad, explicando la información que han graficado (OAT 2 IA).

8. Intercambian ideas y conocimientos previos sobre formas de desplazamiento no contaminantes que conocen (por ejemplo, bicicleta, caminata, bote a remo, monopatín, entre otras), indicando sus características y señalando sus preferencias. En conjunto, eligen la alternativa que más practican y explican, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, el bienestar que les produce el ejercicio y los beneficios que aporta a su salud (OAT 5 CM).

**IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA****IDEAS FUERZA****PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

El ser humano aprende a través de la exploración de su entorno.

- > ¿De qué manera podemos favorecer la experimentación directa con distintos materiales del entorno?
- > ¿Qué oportunidades ofrecemos para explorar el entorno natural?
- > ¿De qué manera incorporamos la indagación en el trabajo con otros Núcleos de Aprendizaje?
- > ¿Qué espacios de la comunidad podemos utilizar para favorecer la exploración directa del entorno natural?

**Los niños sienten curiosidad por conocer y comprender su mundo, construyen teorías e intentan explicar los fenómenos que observan.**

- > ¿Qué estrategias podemos usar para promover la curiosidad y la formulación de preguntas en los niños?
- > ¿Cómo podemos potenciar la búsqueda autónoma de respuestas, en contextos seguros?
- > ¿De qué manera nos preparamos para responder a las preguntas de los niños?

**La vinculación positiva con el entorno permite a los niños comprender que su existencia depende del entorno natural y que, por lo tanto, deben cuidarlo.**

- > ¿Qué estrategias utilizamos para promover la conciencia ambiental?
- > ¿Qué acciones podemos implementar, como equipo de aula y establecimiento, para promover el desarrollo de un ambiente sostenible?
- > ¿Cómo podemos transmitir a las familias la importancia de promover el cuidado del medio ambiente?

# Núcleo de Aprendizaje

## Comprensión del Entorno Sociocultural

### Propósito General del Núcleo<sup>43</sup>

A través de Comprensión del Entorno Sociocultural, se espera potenciar en los niños las habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan comprender y apreciar la dimensión social y cultural de su contexto. De esta manera, amplían sus recursos personales para actuar en él y transformarlo al convivir con otros, reconociendo y respetando su diversidad.

### Objetivos de Aprendizaje del Núcleo

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el **tercer tramo o nivel curricular (Transición)** los niños serán capaces de<sup>44</sup>:

#### OA 1

Comprender los roles que desarrollan miembros de su familia y de su comunidad, y su aporte para el bienestar común.

#### OA 2

Apreciar diversas formas de vida de comunidades, del país y del mundo, en el pasado y en el presente, tales como: viviendas, paisajes, alimentación, costumbres, identificando mediante diversas fuentes de documentación gráfica y audiovisual, sus características relevantes.

#### OA 3

Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos.

#### OA 4

Formular interpretaciones respecto de las necesidades y situaciones que dieron origen a creaciones e inventos, tales como: refrigerador, radio, avión, naves espaciales, cámara fotográfica, entre otros.

<sup>43</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>44</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

**OA 5**

Comunicar algunos relatos sociales sobre hechos significativos del pasado de su comunidad y país, apoyándose en recursos tales como: fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.

**OA 6**

Reconocer diversas acciones para el cuidado del patrimonio cultural material (construcciones, obras de carácter arqueológico, lugares) e inmaterial (tradiciones, celebraciones), de su comunidad local.

**OA 7**

Reconocer la importancia del servicio que prestan instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial, tales como: escuelas, transporte público, empresas, iglesias, museos, bibliotecas, entre otros.

**OA 8**

Conocer sobre la vida de algunas mujeres y hombres, que han realizado en el pasado y en el presente, aportes diversos en su comunidad, país, y el mundo, a través de relatos, o con apoyo de TIC.

**OA 9**

Ampliar sus estrategias de indagación utilizando diversas fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación, que le permitan expandir su entorno.

**OA 10**

Comprender normas de protección y seguridad referidas a tránsito, incendios, inundaciones, sismos, y otras pertinentes a su contexto geográfico.

**OA 11**

Identificar lugares de su entorno a través de su representación geográfica, tales como: maquetas, fotografías aéreas, dibujos y planos.

## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño mencione algunas actividades habituales de su comunidad (jugar en la plaza, viajar en bus, lancha o a caballo, entre otras), además de describir cómo son las formas de vida y algunas instituciones significativas de su entorno; use y nombre objetos tecnológicos y utensilios domésticos; nombre algunos sucesos significativos de su historia personal y familiar; indique algunas normas de protección y seguridad que adopta en la vía pública, al alimentarse o ante sismos u otros eventos pertinentes a su contexto geográfico; señale elementos de su localidad que son naturales (bosque, cerros, ríos) o culturales (caminos, edificios, puentes).

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda describir las instituciones de servicio público y algunos trabajos u ocupaciones presentes en su comunidad, indicando su impacto a nivel personal y local; comparar su forma de vida con la vida de otros niños en el mundo; explicar y aplicar algunas normas de seguridad pertinentes a su localidad; identificar a Chile y su localidad en mapas; crear diseños tecnológicos para resolver situaciones de la vida cotidiana; describir una secuencia temporal de eventos cotidianos y familiares, mencionando los principales hitos de su historia familiar; señalar símbolos, costumbres e hitos de la historia local y nacional, además de mencionar algunos personajes relevantes de la historia del país.

### CONOCIMIENTOS DISCIPLINARIOS

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > reconocimiento de la comunidad;
- > reconocimiento del entorno geográfico;
- > tecnología;
- > aprecio de la diversidad cultural (costumbres, juegos, ritos, otros).

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer estrategias para explorar y conocer las características del entorno cultural y geográfico de la comunidad, ofreciendo múltiples oportunidades para investigar y apreciar



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
**ENSEÑANZA**  
DE EDUCACIÓN  
**PARVULARIA**

la diversidad cultural presente a nivel local y nacional, integrando el uso de la tecnología en contextos pertinentes y seguros, con foco en el uso responsable y la sostenibilidad.

## Aprendizaje integral vinculaciones entre OA y OAT

A continuación, se presentan algunas propuestas de vinculaciones que se pueden establecer entre los **OA de Comprensión del Entorno Sociocultural**, con algunos de los **OAT correspondientes al Ámbito de Desarrollo Personal y Social**. Su propósito es favorecer la integralidad del aprendizaje de los niños, respetando el principio de unidad a partir de los diferentes juegos y experiencias que se implementan a lo largo del proceso educativo.

Se sugiere que los equipos pedagógicos expliciten las vinculaciones existentes entre los OA y OAT en sus planificaciones, procurando que las experiencias de aprendizaje cuenten con objetivos claros, que orienten las prácticas pedagógicas, tanto al momento de diseñar las oportunidades de aprendizaje como al implementarlas. Asimismo, al explicitar esta relación, es posible promover instancias de evaluación que faciliten la observación de avances en cada objetivo, orientando la atención del equipo hacia la obtención de evidencias objetivas, a través de instancias lúdicas, armónicas y mayoritariamente auténticas.

Con el fin de favorecer el diseño de experiencias de aprendizaje integrales, en el siguiente apartado se presentan sugerencias de experiencias de aprendizaje destinadas a promover el logro de cada OA del núcleo, en conjunto con un OAT. La vinculación propuesta en cada caso se encuentra indicada al final de cada experiencia sugerida, entre paréntesis. Cabe destacar que estos ejemplos constituyen sugerencias, siendo deseable que cada equipo pedagógico determine las vinculaciones entre objetivos que resulten pertinentes a su grupo, de acuerdo con las características, intereses y requerimientos de aprendizaje de los niños de cada nivel.

## OA COMPRENSIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL

## EJEMPLOS DE OAT VINCULADOS

### **OA 1**

Comprender los roles que desarrollan miembros de su familia y de su comunidad, y su aporte para el bienestar común.

#### **OAT 2**

#### **Identidad y Autonomía.**

Manifestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

#### **OAT 7**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.

#### **OAT 13**

#### **Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

#### **OAT 6**

#### **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

#### **OAT 1**

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

### **OA 2**

Apreciar diversas formas de vida de comunidades, del país y del mundo, en el pasado y en el presente, tales como: viviendas, paisajes, alimentación, costumbres, identificando mediante diversas fuentes de documentación gráfica y audiovisual, sus características relevantes.

#### **OAT 5**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

#### **OAT 13**

#### **Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

#### **OAT 11**

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

### **OA 3**

Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos.

#### **OAT 5**

#### **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

#### **OAT 12**

#### **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

#### **OAT 1**

#### **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.



**OA 4**

Formular interpretaciones respecto de las necesidades y situaciones que dieron origen a creaciones e inventos, tales como: refrigerador, radio, avión, naves espaciales, cámara fotográfica, entre otros.

**OAT 2****Identidad y Autonomía.**

Manifestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 13****Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

**OAT 2****Corporalidad y Movimiento.**

Apreciar sus características corporales, manifestando interés y cuidado por su bienestar y apariencia personal.

**OA 5**

Comunicar algunos relatos sociales sobre hechos significativos del pasado de su comunidad y país, apoyándose en recursos tales como: fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.

**OAT 3****Convivencia y Ciudadanía.**

Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TICs, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 4****Corporalidad y Movimiento.**

Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.

**OA 6**

Reconocer diversas acciones para el cuidado del patrimonio cultural material (construcciones, obras de carácter arqueológico, lugares) e inmaterial (tradiciones, celebraciones), de su comunidad local.

**OAT 2****Identidad y Autonomía.**

Manifiestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OAT 6****Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

---

**OA 7**

Reconocer la importancia del servicio que prestan instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial, tales como: escuelas, transporte público, empresas, iglesias, museos, bibliotecas, entre otros.

**OAT 2****Identidad y Autonomía.**

Manifiestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 3****Convivencia y Ciudadanía.**

Manifiestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TICs, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

---

**OA 8**

Conocer sobre la vida de algunas mujeres y hombres, que han realizado en el pasado y en el presente, aportes diversos en su comunidad, país, y el mundo, a través de relatos, o con apoyo de TICs.

**OAT 3****Identidad y Autonomía.**

Reconocer emociones y sentimientos en otras personas, observadas en forma directa o a través de TICs.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

---

**OA 9**

Ampliar sus estrategias de indagación utilizando diversas fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación, que le permitan expandir su entorno.

**OAT 2****Identidad y Autonomía.**

Manifestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OAT 4****Convivencia y Ciudadanía.**

Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.

**OAT 9****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OA 10**

Comprender normas de protección y seguridad referidas a tránsito, incendios, inundaciones, sismos, y otras pertinentes a su contexto geográfico.

**OAT 13****Identidad y Autonomía.**

Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.

**OAT 7****Convivencia y Ciudadanía.**

Identificar objetos, comportamientos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, o la de los demás, proponiendo alternativas para enfrentarlas.

**OAT 1****Corporalidad y Movimiento.**

Manifestar iniciativa para resguardar el autocuidado de su cuerpo y su confiabilidad, en función de su propio bienestar.

**OA 11**

Identificar lugares de su entorno a través de su representación geográfica, tales como: maquetas, fotografías aéreas, dibujos y planos.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OAT 9****Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/ durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

#### OA 1

Comprender los roles que desarrollan miembros de su familia y de su comunidad, y su aporte para el bienestar común.

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1

- > Señala (indica o nombra) el rol que tiene cada integrante de su familia, tales como: padre, madre, abuela/o, hermana/o, hija/o, nieta/o, entre otros.
- > Describe las actividades que realiza cada miembro de su familia y su aporte para el bienestar familiar (apoyo, cuidado, proveer, alimentar, entre otros), señalando el rol de cada uno.
- > Describe el trabajo y el aporte que realizan diferentes personas de su comunidad.

#### NT 2

- > Describe semejanzas y diferencias entre los principales roles que tiene cada integrante de su familia, tales como: padre, madre, abuela/o, hermana/o, hija/o, nieta/o, entre otros.
- > Describe semejanzas y diferencias entre diferentes trabajos y actividades de personas significativas de su familia y comunidad, y sus aportes para el bienestar común.
- > Explica los diferentes roles que puede cumplir una persona en la sociedad; por ejemplo: "Soy hijo, hermano, nieto, amigo, estudiante, debo cumplir las normas en mi familia y en la escuela", "Es madre, doctora, esposa, amiga, etc."

### ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1

1. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas:
  - > **Estación 1 (OA 1 CES, mediación del adulto):** Realizan una presentación para explicar cómo se conforma su familia. Nombran o muestran a cada integrante de ella e indican el rol que cumplen (papá, mamá, abuelos, tíos, madrastra, padrastro, hijo, hermano, etc.), a partir de apoyo visual, como fotografías, árbol genealógico u otro. Responden preguntas como: ¿Con quién vives?, ¿cómo se llaman?, ¿qué hace cada una de las personas

de tu familia? Luego, dibujan el miembro de su familia con quien más se identifican, señalan sus cualidades y comunican el aporte que realiza al grupo familiar (OA 7 IA).

> **Estación 2 (OA 6 LV, mediación del adulto):** Escuchan u observan un cuento relacionado con la temática de familia; por ejemplo: “La mejor familia del mundo”, de Susana López. Responden preguntas de contenido explícito del texto, relacionadas con los diferentes roles que se mencionan; por ejemplo: ¿Quiénes conformaban la familia de Carlota?, ¿qué tareas cumplía cada uno dentro de la familia?, entre otras.



> **Estación 3 (OA 5 LA, trabajo autónomo):** Eligen libremente variados recursos de expresión plástica para representar a los miembros de su familia. Comparten sus trabajos con sus compañeros e intercambian ideas sobre las actividades que realiza cada uno en la vida cotidiana.



2. Organizados en medios grupos, en el patio o gimnasio, describen las actividades y mencionan (usando sus modalidades comunicativas) los aportes que realizan algunos miembros de su familia, al observarlos en fotografías, ejerciendo distintos roles (funciones), profesiones, trabajos, ocupaciones u oficios. Luego, realizan un juego donde imitan algunos de los roles explorados (OAT 13 IA).

3. En grupo grande y en el patio, representan, por medio de mímica o dramatizaciones, diferentes profesiones y oficios mencionados en canciones sencillas. Se sugiere trabajar con canciones como “Tío Mario veterinario”, “En la feria de Cepillín”. Luego, intercambian ideas sobre las personas de su familia o comunidad que ejercen los roles mencionados (OAT 13 IA).

4. En grupos pequeños, juegan a “Adivina la profesión u oficio”. Por turnos, describen o representan la profesión u oficio de una persona significativa de su familia, señalando los instrumentos, herramientas o elementos que utiliza en su labor, sin mencionar de qué profesión u oficio se trata. Sus compañeros intentan usar la información entregada para adivinar de quién se trata. A medida que juegan, respetan las normas acordadas para el desarrollo de la actividad (OAT 1 CC).



5. Se organizan en grupos para conocer la profesión, oficio u ocupación de un miembro de la comunidad. Después, formulan preguntas con relación a su rol y funciones, estableciendo una conversación a través de preguntas como: ¿Qué acciones realiza en su trabajo?, ¿qué implementos utiliza?, ¿por qué es importante su trabajo?, ¿qué es lo que más le gusta de su ocupación? (OAT 2 IA).



6. Conocen y describen o representan profesiones, ocupaciones u oficios relacionados con un lugar o institución que visitan en una salida pedagógica; por ejemplo, un hospital, un establecimiento educacional (colegio, universidad, instituto profesional), un periódico, un distribuidor de frutas, una caleta de pescadores, un taller de tejidos y artesanías, una oficina de correo, entre otros. Intercambian ideas, preguntas y conocimientos previos

con las personas que trabajan en ese lugar o institución para conocer el aporte de sus trabajos a la comunidad, y lo representan a través de alguna expresión artística (OAT 2 IA).

## NT 2

1. Se organizan en dos o tres grupos, según la cantidad de adultos presentes en la sala. Cada párvulo elige a dos miembros de su familia y describe, señala o representa las semejanzas y diferencias que tienen los roles de cada uno, tanto en la familia como en sus trabajos; por ejemplo, mamá y papá/ vendedora y profesor. Para mediar, el adulto formula preguntas como: ¿Qué cosas hacen en casa los adultos que viven contigo?, ¿qué labores hacen en sus lugares de trabajo? ¿Qué cosas hacen los niños que viven en tu casa?, ¿qué tareas prefieren hacer ustedes?, ¿por qué? (OA 7 IA).
2. Representan, a partir del modelado con arcilla o greda, a dos integrantes de sus familias realizando tareas propias de su profesión, oficio u ocupación, y agregan detalles para caracterizar con claridad sus trabajos. Luego, en grupos pequeños, describen o señalan semejanzas y diferencias entre los roles que cumple cada uno, indicando el aporte que entregan en el hogar (OAT 6 CM).
3. Juegan a “Somos periodistas”, formulando preguntas para indagar sobre la ocupación de los entrevistados, las acciones asociadas a su rol, el aporte que realizan en el establecimiento, las consecuencias que tendría su ausencia, entre otras. Realizan un recorrido e intercambian conocimientos previos e ideas con las personas, sobre sus roles y funciones en el establecimiento. Luego, complementan lo investigado, indagando en diferentes textos, videos o computadores acerca de la profesión u oficio que más llamó su atención y presenta lo investigado a un compañero (OAT 2 IA).



4. Se organizan en grupos pequeños para jugar a representar roles laborales de personas significativas de su familia o comunidad. Para jugar, establecen acuerdos y eligen un rol, seleccionan diferentes vestimentas, accesorios, recursos educativos y acciones que realizarán. Comparten ideas y opiniones, respondiendo a preguntas como: ¿Qué acciones realizamos para representar a un jardinero?, ¿y para un chofer de bus?, ¿en qué se parecen ambos roles?, ¿en qué se diferencian?, ¿por qué son importantes esos roles?, ¿cómo serían nuestras vidas si nadie realizara estos trabajos? (OAT 13 IA).
5. Representan, por medio de mímica, dramatizaciones, dibujos o modelado, a los miembros de sus familias, considerando las tareas o actividades que ejercen. Luego, relacionan a sus familiares con los personajes de un cuento y responden preguntas como: ¿Qué roles cumplen los personajes de este cuento?, ¿por qué son importantes para esa familia?, ¿qué roles cumplen los miembros de nuestras familias?, ¿por qué son importantes para ustedes?, ¿en qué se parecen la familia del cuento y las suyas? Se sugiere trabajar con cuentos como “Teo y su familia”, de Violeta Denou (OAT 7 IA).
6. En forma individual, completan un organizador gráfico con el título “Las personas y sus roles”, registrando la información que ellos prefieran (pueden considerar como referencia a sus propias familias o a otras personas que ellos elijan); por ejemplo: Soy hijo, jardinera, hermana, primo, nieta, amigo, estudiante, entre otros. Luego, representan, a través de la plástica, la reseña

“Desde mi rol, ¿cómo puedo aportar al bienestar de mi familia y comunidad?”.  
Comparten sus respuestas en pequeños grupos, explicando o señalando de qué manera contribuyen con el bienestar común (OAT 6 CM).

## RECUERDE...

### ROLES Y EQUIDAD DE GÉNERO

Para promover una educación equitativa, se deben evitar todo tipo de sesgos asociados al género. Por ejemplo: En juegos de roles o representaciones, promover la ejecución igualitaria de tareas y roles para niños y niñas; favorecer el uso de materiales y recursos para todos por igual (no existen juegos o juguetes “para niños” o “para niñas”; evitar la asociación de colores al sexo femenino o masculino; seleccionar textos y recursos audiovisuales que reflejen el desarrollo de tareas, profesiones u oficios asociados tanto a hombres como a mujeres; etc.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 2**

**Apreciar diversas formas de vida de comunidades, del país y del mundo, en el pasado y en el presente, tales como: viviendas, paisajes, alimentación, costumbres, identificando mediante diversas fuentes de documentación gráfica y audiovisual, sus características relevantes.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe características de viviendas, paisajes y costumbres (danzas, fiestas, comida y artesanía) de otras comunidades cercanas a su localidad, mencionando lo que llama su atención.
- > Describe características de viviendas, paisajes y costumbres (danzas, fiestas, comida y artesanía) de otras comunidades del país, mencionando lo que llama su atención.
- > Describe semejanzas y diferencias entre las viviendas, paisajes o costumbres (danzas, fiestas, comida y artesanía) de su localidad y las de otras localidades del país, mencionando lo que llama su atención.

**NT 2**

- > Describe características de viviendas, paisajes y las costumbres (danzas, fiestas, comida y artesanía) de otras comunidades del mundo, explicando lo que llama su atención.
- > Describe semejanzas y diferencias entre las viviendas, paisajes o las costumbres (danzas, fiestas, comida y artesanía) de su comunidad y las de otras comunidades del mundo, explicando lo que llama su atención.
- > Describe diferencias y similitudes al comparar costumbres cotidianas del pasado y el presente a través de relatos, documentación gráfica o audiovisual, explicando lo que llama su atención.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en grupos pequeños para crear un “Atlas de Chile”, seleccionando y agrupando láminas que representen las características de distintas localidades del territorio nacional. Para ello, traen de sus hogares imágenes de distintas localidades (zona norte, centro, sur y austral de Chile) y, en conjunto, reúnen la información para elaborar un atlas colectivo. Se sugiere utilizar textos como “Mi primer atlas ilustrado de Chile”, de Víctor Carvajal, como referencia para organizar las imágenes. Tras el armado del Atlas, señalan las semejanzas y diferencias que descubren al observar las láminas de las distintas localidades, considerando aspectos como los tipos de vestimenta,



vivienda, alimentación y paisajes. Finalmente, juegan a imaginar cómo sería vivir en distintos lugares del territorio chileno y comparten sus respuestas (OAT 11 CC).

2. Describen las características de su casa y barrio. Luego, expresan a través de la plástica, las características del lugar donde viven. Exponen sus trabajos, comentan o señalan cómo los confeccionaron e indican lo que más les gusta de su localidad (OAT 11 CC).



3. En grupos pequeños, se organizan para confeccionar una maqueta de su barrio. Proponen elementos característicos que quieren incluir y deciden los materiales (fungibles y envases vacíos) que utilizarán (recolectados a partir de los aportes de las familias). Luego, describen y explican sus creaciones, usando sus modalidades comunicativas, en una exposición abierta a la comunidad (OAT 5 IA).

4. Observan bailes representativos de diferentes comunidades y los representan, bailando el que más les guste; por ejemplo, trote, cueca, vals chilote, entre otros (OAT 11 CC).

5. Comentan, describen y representan paisajes y costumbres de distintas comunidades del país, a partir de cuentos como "El pequeño Manu", "La pequeña Rosa Rosalía" y "El pequeño Meliñir", de Víctor Carvajal. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué les llamó la atención de los paisajes que observaron?, ¿qué diferencias encontraron entre los distintos paisajes que vieron?, entre otras. Finalmente, representan la parte del cuento que más les gustó e intercambian ideas y opiniones con sus compañeros (OAT 13 IA).



6. Se organizan en grupos pequeños para jugar a ser cocineros. Observan y comparten diversas recetas de comida tradicional chilena que consideran los mismos ingredientes que se usaban en épocas anteriores; por ejemplo, empanadas o sopaipillas. Preparan la masa y rellenan las empanadas. Luego, integrantes de las familias o de la comunidad, apoyan friendo o cocinando los alimentos preparados. Degustan la comida y señalan qué es lo que más llamó su atención durante el proceso de la preparación (OAT 11 CC).

7. Observan material audiovisual o participan en distintas manifestaciones culturales que les generan interés. Comentan, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, en qué consisten y juegan a dramatizarlas; por ejemplo, una minga, fiesta de Cuasimodo, carreras a la chilena, vendimia, entre otras. Señalan las diferencias que existen entre ellas, a partir de preguntas como: ¿Por qué se celebran estas fiestas?, ¿qué se hace en ellas?, ¿de qué fiestas costumbristas han participado ustedes?, ¿qué nos pueden contar de ellas?, entre otras (AT 13 IA).



8. En familia, describen características de una fiesta costumbrista o religiosa en la que hayan participado, o bien que sea propia de su país de origen. Apoyan sus descripciones con fotografías, videos o dibujos. Luego, se organizan en turnos para presentar sus trabajos frente a sus compañeros. Finalmente, realizan un compilado con el material gráfico elaborado y crean un álbum viajero, que podrán compartir con sus familias (OAT 11 CC).

## NT 2

1. Representan actividades de distintos lugares del mundo a partir de un "Juego de imaginación" dirigido por el adulto, llamado "Viajando en la máquina del tiempo". El adulto inicia un relato relacionado con las formas de alimentación en distintas épocas, incorporando algunas instrucciones como las siguientes: "Estamos en una época muy antigua, donde no había tenedor, ni cuchillo. Hoy comeremos carne, ¿cómo la comemos?", "Estamos en una época donde no existe la feria ni los supermercados y queremos comer manzanas, ¿qué podemos hacer para conseguir el alimento?", "Estamos en la época actual, donde tenemos cubiertos como la chuchara. Nos sirven una rica sopa, ¿cómo la comemos?", entre otras. Al finalizar el juego, se sientan en círculo e intercambian ideas sobre los cambios que han existido a través del tiempo para alimentarse (OAT 13 IA).



2. Con apoyo de las familias y la comunidad, realizan una salida para recorrer el barrio en el que se encuentra el establecimiento. Intercambian ideas sobre lo que observan y lo que llama su atención, respondiendo preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es este barrio?, ¿cómo son las casas?, ¿cómo son los paisajes?, ¿qué lugares hay para que jueguen los niños?, ¿cómo son esos lugares?, entre otras. Luego, observan fotografías de otras comunidades del mundo como, por ejemplo, Perú, Brasil, Argentina, Colombia, Venezuela u otros países que sean significativos para los párvulos. Indican lo que llama su atención de cada imagen, identificando semejanzas y diferencias entre cada localidad (OAT 5 IA).



3. De manera individual, seleccionan diversos recursos de expresión plástica para representar algunos alimentos típicos de las diferentes culturas del país y del mundo. Si es posible, con ayuda de las familias y la comunidad, preparan algunas comidas tradicionales y las degustan. Realizan una muestra gastronómica y artística abierta a la comunidad, comunicando a los invitados la importancia y aporte de las culturas representadas (OAT 11 CC).



4. Reciben la visita de un "Tesoro vivo" de su comunidad. Escuchan y observan narraciones acerca de cómo eran en el pasado las viviendas, paisajes, alimentación y costumbres. Plantean preguntas y, luego, representan a través de la plástica lo aprendido. Exponen sus trabajos y señalan los cambios que pueden apreciar entre el pasado y el presente (OAT 11 CC).

5. Observan imágenes (fotografías, láminas o videos) del pasado y presente de otros países del mundo, y comparan algunas semejanzas y diferencias que se observan en ellas. Intercambian ideas sobre aquello que más les llama la atención; por ejemplo, las viviendas, lugares, calles, vestimentas, objetos y herramientas tecnológicas que observan, entre otros aspectos (OAT 11 CC).

6. Comentan formas de vida de las comunidades en los tiempos prehistóricos, a partir de la observación de videos relativos al tema. Relacionan la información con los tiempos actuales, especialmente con su propia forma de vida, a partir de preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo vivían las familias en la prehistoria?, ¿cómo lo hacen actualmente? Si están conociendo las formas de vida de algún pueblo originario, reflexionan en torno a preguntas adicionales: ¿Cómo vivían las primeras familias que habitaron ese territorio?, ¿cómo viven ahora? (OAT 11 CC).

7. Observan imágenes y escuchan textos en los que se mencionan preparaciones y alimentos típicos de otros países. Intercambian ideas sobre los aspectos que llaman su atención y formulan preguntas sobre ellos. El adulto puede modelar u orientar la formulación de preguntas, por medio de comentarios como: Estas preparaciones son tradicionales de... ¿qué les llama la atención de esta preparación?, ¿qué les gustaría saber sobre esta comida? Se sugiere trabajar con textos como "Sabores de América", de Ana María Pávez y Constanza Recart (OAT 11 CC).



8. Se organizan en pequeños grupos para realizar un juego sociodramático, representando la forma en que vivían las personas durante la Prehistoria. Intercambian ideas sobre sus características, asumiendo personajes y creando diálogos atinentes, de acuerdo con sus modalidades comunicativas. Para ello, se pueden inspirar en cuentos o historias que traten la temática; por ejemplo "Croniñón", de Michel Gay (OAT 13 IA).
9. Intercambian ideas sobre las semejanzas y diferencias entre estilos de utensilios y vajillas utilizados en el pasado por algunas culturas (vasijas, pocillos o jarros egipcios, de mayas o de culturas prehispánicas chilenas, entre otras), a partir de la observación de imágenes, videos o visitas virtuales a museos. Establecen relaciones con los utilizados en la actualidad, comunicando lo que llama su atención sobre ellos (OAT 5 IA).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 3**

**Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**


- > Describe las características de diseño, funcionamiento y la utilidad que prestan algunos objetos tecnológicos.
- > Describe las precauciones que debe tener para usar algunos objetos tecnológicos de manera segura.
- > Explica los beneficios del uso de algunos objetos tecnológicos.

**NT 2**




- > Describe semejanzas y diferencias entre objetos que cumplen una misma función o utilidad, identificando el más apropiado en una situación determinada.
- > Usa algunos objetos tecnológicos para resolver problemas cotidianos, fundamentando el porqué de su elección y tomando los resguardos necesarios.
- > Explica cuál es el impacto (positivo o negativo) que tiene un determinado objeto tecnológico en las personas y el entorno.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, participan del juego “¿Con qué lo resuelvo?”. Para ello, sentados en círculo, exploran diferentes objetos tecnológicos expuestos al centro. Atienden a un problema narrado por el adulto y sugieren qué objeto tecnológico se podría usar para resolverlo; por ejemplo: “Un papá necesita moler una manzana para darle a su bebé que aún no tiene dientes. ¿Qué objeto puede usar para lograrlo?”. Comparten sus respuestas, señalando las características, utilidad y funcionamiento de los objetos que mencionan. Reflexionan acerca de las diversas posibilidades que existen para resolver un mismo problema (OAT 5 IA).
2. Juegan al “Veo, veo”, usando objetos tecnológicos. Describen, dramatizan o representan sus características, funcionamiento y utilidad, para que sus compañeros descubran de qué objeto se trata (OAT 5 IA).
3. Se organizan en medios grupos para participar en el juego “Adivina que...”. Al azar, sacan una tarjeta con la imagen de un objeto tecnológico. Por turnos, usan mímicas para representarlo, intentando que sus compañeros descubran de qué elemento se trata. Quien adivine la respuesta, menciona o muestra el objeto, señalando sus características y usos (OAT 5 IA).

- 
4. En grupos pequeños, crean una historia que involucre el uso de objetos tecnológicos. Para esto, se disponen en círculo y ubican al centro algunos objetos tecnológicos. Por turnos, crean un relato, usando los elementos para dramatizar su uso a medida que los mencionan; por ejemplo: “Ayer (toma un teléfono) llamé a mi prima para ir a visitarla y, cuando llegué (toma un secador de pelo), se estaba secando el pelo, porque acababa de lavárselo...” (OAT 12 IA).

## NT 2

- 
1. Se organizan en parejas para participar del juego “Somos inventores”. Para esto, atienden a un problema y utilizan diversos elementos desechables para confeccionar un objeto tecnológico que ayude a resolverlo; por ejemplo: “Felipe y Francisca juegan a construir una pista de autos y quieren agregar un puente colgante y un túnel. ¿Qué podrían crear para ayudarlos?”. Cada pareja selecciona una de las alternativas y construyen un objeto que ayude a resolver el desafío. Presentan su propuesta al grupo, señalando cómo lo elaboraron e indicando los materiales que usaron en el proceso. Responden preguntas como: ¿Qué objeto construyeron?, ¿cómo lo hicieron?, ¿qué materiales utilizaron para construirlo?, ¿por qué es importante buscar otros usos para materiales como estos?, entre otras (OAT 1 CC).
- 
2. Se organizan en medios grupos para jugar a “Estoy pensando en...”. Se sientan en círculo y exploran diversos objetos tecnológicos en desuso (por ejemplo, teléfonos, calculadoras, secadores de pelo, relojes, batidora, radio, entre otros). Luego, por turnos y en parejas, seleccionan en secreto un elemento y describen, señalan o representan sus características y funciones, intentando que sus compañeros descubran de qué elemento se trata. A medida que juegan, mencionan o indican las semejanzas y diferencias que existen entre ellos (OAT 5 IA).
  3. Se sientan en círculo y exploran diversos objetos tecnológicos en desuso. Proponen diferentes formas de agruparlos, según sus características de funcionamiento y utilidad. A medida que presentan sus propuestas, explican los criterios que han usado para agruparlos (OAT 1 CC).
  4. Responden preguntas vinculadas al impacto de objetos tecnológicos en la humanidad, a partir de relatos que explican la creación de algunos de ellos; por ejemplo, la rueda, la ampollita, el teléfono, entre otros. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se trasladaban las personas antes de inventar la rueda?, ¿cómo sería nuestra vida si no existiera el teléfono?, ¿por qué se habrá inventado la ampollita?, etc. Modelan o dibujan el objeto que, para ellos, tiene el mayor impacto (OAT 5 IA).
- 
5. Se organizan en parejas y observan imágenes de un mismo objeto tecnológico que ha ido cambiando a lo largo de la historia (teléfonos, relojes, bicicletas, entre otros). Describen, señalan o representan sus características, los comparan y los ordenan desde la versión más antigua hasta la más reciente. Responden preguntas vinculadas al impacto en la vida de la humanidad como: ¿Por qué se habrá creado este objeto tecnológico?, ¿cómo habrá sido la vida antes de su creación?, ¿qué ha cambiado?, etc. (OAT 1 CC).

6. Comparan objetos tecnológicos antiguos y modernos que cumplen una misma función, pero que tienen distintos diseños; por ejemplo, un teléfono antiguo con manivela y uno móvil, un televisor antiguo con perillas y uno con pantalla plana, etc. Luego, eligen uno de ellos y dibujan cómo imaginan que será ese objeto en el futuro (OAT 12 IA).



7. Se organizan en grupos para crear un “Memorice de los inventos”. Observan diversas tarjetas de memorice que tienen solo una imagen de un invento, y establecen acuerdos para completarlas, dibujando o pegando una imagen que represente un objeto que cumpla la misma función, pero que tenga un diseño diferente; por ejemplo, si en una tarjeta hay un cepillo de pelo, la completan agregando una peineta (OAT 5 IA).
8. Se organizan en medios grupos para jugar a “¿Quién lo puede usar?”. Observan diversas imágenes o escuchan relatos de situaciones en que niños quieren usar algún objeto tecnológico; por ejemplo, una batidora eléctrica, un exprimidor eléctrico, una juguera, u otros. Intercambian ideas y opiniones sobre las imágenes, planteando preguntas e indicando lo que les llama la atención. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué creen que quieren hacer estos niños?, ¿para qué usarán este objeto?, ¿qué cuidados debería tener?, ¿qué elementos podrían usar para no correr riesgos?, ¿qué pasaría si en vez de eso, usan un exprimidor manual?, etc. (OAT 5 IA).
9. Se organizan en medios grupos para jugar a “¿Cuál elijo?”. Observan tarjetas con imágenes de diferentes objetos tecnológicos, considerando entre ellos elementos que cumplan la misma función, pero que tengan mayor o menor impacto sobre el entorno; por ejemplo, chimenea y estufa eléctrica; bicicleta y moto; etc. Comentan los usos y características de funcionamiento de los objetos observados, para luego describir, señalar o representar cuáles son los efectos que tiene su uso sobre el entorno. Finalmente, indican qué elemento es recomendable utilizar para disminuir los efectos negativos sobre el medio ambiente (OAT 5 IA).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?**

**OA 4**

**Formular interpretaciones respecto de las necesidades y situaciones que dieron origen a creaciones e inventos, tales como: refrigerador, radio, avión, naves espaciales, cámara fotográfica, entre otros.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**

**NT 1**

- > Describe características de algunas creaciones e inventos, explicando para qué sirven.
- > Compara la forma de vida de las personas en el pasado y en el presente, a partir de la creación de algunos inventos.

**NT 2**

- > Plantea conjeturas sobre cómo afectaría su vida si no existieran algunas creaciones e inventos
- > Describe las necesidades y situaciones que cree motivaron la creación de ciertos inventos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?**

**NT 1**



1. Se organizan en grupos pequeños para participar del juego “Antes de que exista...”. Observan un televisor y describen, señalan o representan sus características. Responden preguntas como: ¿Qué me pueden decir de este aparato?, ¿para qué sirve?, ¿cómo creen que funciona? Luego, observan la imagen de un televisor antiguo y lo comparan con el televisor actual. Señalan las características y diferencias que existen entre ellos e imaginan cómo habrá sido la vida antes de su invención. Finalmente, reciben la visita de algún familiar o miembro de la comunidad escolar y escuchan su relato sobre cómo era su vida antes de que existiera el televisor. Plantean preguntas como, por ejemplo: ¿Qué cosas hacía cuando no existía el televisor?, ¿en qué juegos participaba?, ¿cómo era el primer televisor que vio?, ¿qué sintió la primera vez que vio televisión? (OAT 2 IA).
2. Presentan al grupo, a través de imágenes o material concreto, un invento o creación que utilicen con frecuencia en su familia, describiendo por qué les resulta útil (OAT 5 IA).



3. Se organizan en grupos para observar catálogos de tiendas o farmacias. Buscan aquellos inventos utilizados para la higiene y apariencia personal. Recortan los que respondan a un criterio de cuidado (por ejemplo, “cuidado dental”, “cuidado capilar” o “cuidado de la piel”) y los usan para crear un cuento que luego formará parte de la biblioteca de aula (OAT 2 CM).

4. Juegan a (OAT 5 IA):
  - > “Estoy pensando en”: Atienden al relato de necesidades que dieron origen a los inventos que han conocido, y juegan a descubrir de qué invento se trata.
  - > “Avanzando” (juego de tablero, dibujado en formato grande en el piso del patio, o de tamaño mediano, sobre un cartón). Para jugar, lanzan por turnos un dado, y avanzan tantos espacios como este indique. Para seguir avanzando, deben mencionar o señalar la necesidad que satisface el invento que indica la casilla del tablero. Si no lo hacen, ceden el turno al siguiente participante.
  - > “Ha llegado carta”, mencionando el invento que satisface la necesidad indicada por el adulto; por ejemplo: “Ha llegado carta”; “¿Para quién?”; “Para Pedro”; “¿Qué dice?”; “Que señale un invento que permite mantener los dientes limpios”; “El cepillo de dientes”.

## NT 2

1. Participan de la experiencia “¿Por qué se creó?”. En conjunto, observan un objeto tecnológico, relacionado con la higiene y apariencia personal, como el cepillo dental. Responden a preguntas como: ¿Para qué sirve este elemento?, ¿por qué lo habrán inventado?, ¿qué hacían las personas para cuidar su salud bucal antes de crearlo?, etc. Prestan atención a un relato que explique por qué se creó y cómo ha cambiado a lo largo de la historia. Finalmente, de manera individual, juegan a imaginar “El cepillo de dientes del futuro”, representándolo a partir de la expresión artística que elijan (OAT 2 CM).



2. En medios grupos, participan del juego “¿Qué pasaría si no existiera?”. Para ello, se reúnen en parejas y toman al azar una tarjeta con la imagen de un objeto; por ejemplo, refrigerador, avión, cámara fotográfica, radio, entre otros. Por turnos, mencionan o señalan qué pasaría con su vida si ese objeto no existiera. Finalmente, representan a partir del lenguaje plástico que ellos prefieran, cuál de esos inventos es el más importante para su vida cotidiana, fundamentando sus respuestas (OAT 5 IA).

3. De manera individual, dibujan lo que sucedía antes y después de la creación de un objeto tecnológico que ayuda a la higiene y apariencia personal, mostrado por el adulto (cepillos de dientes, espejos, peines); por ejemplo, dibujan personas con dentaduras saludables y personas con dentaduras poco saludables, cuando les muestran una imagen de cepillo de dientes. Luego, responden preguntas como: ¿Por qué creen que se inventaron todos estos objetos?, ¿qué habría pasado si no se hubiesen creado?, ¿por qué? (OAT 2 CM).



4. Se organizan en grupos para jugar a “Somos inventores”. Para ello, definen una necesidad que identifiquen en el establecimiento y que puedan cubrir creando un objeto tecnológico. Utilizan diversos recursos para su creación (reutilizables, bloques, materiales de expresión plástica, entre otros). Exponen sus creaciones a la comunidad educativa, señalando a los visitantes por qué y para qué fue creado cada objeto (OAT 2 IA).





5. Se organizan en grupos para investigar, con ayuda de adultos, el origen de diversos inventos o creaciones. Eligen un elemento que llame su atención, investigan sobre su creación y, por turnos, dramatizan el momento en que fue creado, comentando o señalando de qué manera ese invento ha significado un avance para la humanidad (refrigerador, radio, avión, naves espaciales, cámara fotográfica, entre otros). Presentan sus trabajos y comparten lo aprendido con sus compañeros de otros grupos (OAT 13 IA).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

**Comunicar algunos relatos sociales sobre hechos significativos del pasado de su comunidad y país, apoyándose en recursos tales como: fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe algunos hechos significativos de su localidad, tales como celebraciones religiosas o populares, a partir de recursos como fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.
- > Representa a través de distintos lenguajes artísticos (dramatiza, dibuja, modela) algunos hechos significativos de su localidad.

**NT 2**

- > Describe algunos hechos significativos de su localidad y país, utilizando recursos como fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.
- > Representa (dramatiza, dibuja, modela) algunos hechos significativos de su localidad y país.
- > Explica por qué se conmemoran algunos hechos significativos de su localidad y país, utilizando recursos como como fotografías, videos, utensilios u objetos representativos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, comentan, representan o dramatizan situaciones importantes de su vida familiar, a partir de fotografías y/u objetos traídos desde sus hogares; por ejemplo, el nacimiento de un hermano(a), un cambio de vivienda, la adopción de una mascota, haber obtenido un premio o reconocimiento, la participación en una festividad, entre otras. Responden preguntas como: ¿Qué nos quieres contar de tu familia?, ¿qué integrantes de tu familia vivieron lo que cuentas?, entre otras. Finalmente, crean de manera colectiva un collage con las imágenes y distintas expresiones plásticas, bajo el título "Historias importantes de mi familia". Exponen sus trabajos en los pasillos del establecimiento para compartirlos con la comunidad educativa (OAT 10 CC).
2. Prestan atención a una leyenda, mito o historia sobre su localidad e intercambian opiniones e ideas sobre el relato, a través de preguntas como: ¿Habían escuchado esta historia antes?, ¿quién se las contó?, ¿cuáles eran las semejanzas y diferencias con la historia que habían escuchado antes?, ¿qué personaje creen que es el más importante y por qué? Finalmente, de manera individual modelan con arcilla, greda o plastilina, un personaje del relato escuchado. (OAT 4 CC).

3. Relatan sus experiencias en relación con fenómenos naturales que han ocurrido en el país, como terremotos y maremotos, a partir de la escucha u observación de mitos y leyendas nacionales que abordan el tema. Destacan lo que sintieron, cómo ayudaron a quienes lo necesitaron o cómo fueron ayudados por otros. Luego, escuchan leyendas como “Tren Tren y Cai Cai Vilú”, comentando (dramatizando, señalando o graficando) su contenido y significado (OAT 3 CC).



4. Se organizan en pequeños grupos para confeccionar una maqueta de alguna celebración, festividad o tradición nacional que les agrade; por ejemplo: “La Tirana”, “Minga”, “Tapati”, “Fondas y ramadas”, “La trilla”, entre otras. Planifican y consensuan las ideas y acuerdos antes de trabajar en equipo, e intercambian ideas, opiniones y experiencias sobre lo realizado (OAT 10 CC).



5. En grupo, formulan preguntas e intercambian ideas y opiniones sobre su localidad. Para ello, reciben la visita de un “Tesoro vivo de la comunidad”, o bien algún representante de la cultura y tradición local, quien les narrará algunos hechos significativos que haya vivido en su territorio (OAT 4 CC).

## NT 2

1. Se organizan en medios grupos para compartir sus conocimientos previos sobre la migración. Escuchan el cuento “Eloísa y los bichos”, de Jairo Buitrago y Rafael Yockteng, u otro similar. Intercambian opiniones sobre su contenido, respondiendo preguntas como: ¿Cuál era el problema de Eloísa?, ¿por qué tuvieron que cambiarse de ciudad?, ¿qué sentimientos tenía Eloísa?, ¿qué habrán pensado los bichos?, ¿qué fue lo que aprendieron Eloísa y los bichos? ¿Conocen personas que se han cambiado de país?, ¿qué me pueden comentar de ellos?, ¿qué cosas creen ustedes que pueden extrañar?, etc. Finalmente, en grupos pequeños reflexionan sobre cómo se sentirían si les tocara migrar junto a sus familias. Comparten sus ideas y experiencias, destacando la importancia de valorar la diversidad (OAT 10 CC).



2. Participan de salidas pedagógicas a museos nacionales o regionales<sup>45</sup>, o bien visitan exposiciones itinerantes para conocer hechos significativos del pasado del país, visualizados a través de objetos presentes en cada muestra cultural (OAT 4 CC).

3. Explican la importancia que tiene la ratificación de la Convención los Derechos del Niño, a partir de lo que sienten al conocer relatos vinculados a algunos de los derechos definidos. Proponen formas de colaborar con las situaciones que ahí se retratan. Se sugiere usar textos como “Cuentos de los Derechos del Niño”, de Saúl Schkolnik (OAT 3 CC).

4. Juegan a “Quiero ser”, representando distintos oficios que se practicaban en Chile o en sus países de origen, en el pasado; por ejemplo, pregoneros, sereno, aguatero, entre otros. Representan cada oficio por medio de movimientos y acciones correspondientes. Por ejemplo, el sereno cuidaba las calles y gritaba la hora y el tiempo: “Las diez han dado y sereno” (OAT 4 CM).

<sup>45</sup> Para más información sobre los museos disponibles en cada región, se sugiere visitar el sitio web del Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, [www.zonadidacticamuseos.cl](http://www.zonadidacticamuseos.cl)

5. Montan una exposición a partir de imágenes traídas de sus hogares, para intercambiar conocimientos, opiniones e ideas sobre los procesos de migración, ya sea experimentados por sus familias o por personas cercanas; por ejemplo, del campo a la ciudad, desde otras localidades del territorio nacional o desde otros países. Observan y comparan las imágenes, enfatizando en lo que creen que sintieron las personas al migrar (OAT 3 CC).



6. Crean, de manera colectiva, una historia basada en algún tema mitológico o relato del país. Representan con el cuerpo diferentes movimientos y los describen, usando los conceptos correspondientes, para imitar a los personajes de la historia creada (OAT 4 CM).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

**Reconocer diversas acciones para el cuidado del patrimonio cultural material (construcciones, obras de carácter arqueológico, lugares) e inmaterial (tradiciones, celebraciones), de su comunidad local.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Nombra algunos elementos del patrimonio cultural material de su localidad (por ejemplo, iglesias de Chiloé, moáis, salitreras de Humberstone, plazas o monumentos, entre otros), explicando su importancia.
- > Describe algunas acciones que se realizan en su localidad para proteger el patrimonio cultural material.

**NT 2**

- > Describe costumbres y tradiciones de su comunidad local o barrio, explicando la importancia que tienen.
- > Explica por qué es importante cuidar el patrimonio y las acciones que se pueden hacer para protegerlo.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Realizan una salida para observar algún espacio que forma parte del patrimonio cultural material de su comunidad local (por ejemplo, plazas, monumentos, iglesias). Intercambian ideas sobre las características de lo observado y responden a preguntas como: ¿Qué les llamó su atención?, ¿por qué creen que lo construyeron?, ¿por qué creen que es importante para nuestra comunidad?, ¿quiénes lo ocupan?, ¿en qué ocasiones lo ocupan?, ¿por qué es importante cuidar este lugar?, entre otras. Finalmente, representan lo que ha llamado su atención a través de la técnica de expresión artística que prefieran (OAT 5 IA).
2. Nombran o señalan y representan, a través de la plástica, elementos del patrimonio cultural de su comunidad, tanto material (por ejemplo, templos, moáis, "Cruz del tercer milenio", "Virgen del cerro San Cristóbal", entre otros); como inmaterial (leyendas, danzas, relatos de artesanos y canto de los cantores populares, entre otros). Mencionan o indican el significado que tienen para su comunidad (OAT 4 CC).
3. Durante visitas a lugares de interés patrimonial, conocen y describen o señalan las normas que deben respetar en relación con el cuidado, la higiene y la actitud que se debe mantener durante la exploración del entorno; por ejemplo, hablar en voz baja, cuidar la limpieza del espacio, no tocar algunos elementos, entre otras (OAT 6 CC).





4. Proponen acciones que pueden implementar para el cuidado de un lugar patrimonial, a partir de las normas preexistentes, consultadas al encargado. Ejecutan aquellas acciones que están a su alcance; por ejemplo, recolectan la basura del lugar, realizan carteles para representar las normas de cuidado, entre otras (OAT 2 IA).



5. Exploran, de manera directa o por medio de recursos audiovisuales, diversos lugares patrimoniales del país. Describen, indican o representan cuáles de ellos se encuentran cuidados y conservados en buen estado, y cuáles no, fundamentando sus respuestas. Registran sus apreciaciones por medio de dibujos, pinturas, modelado, escritura de palabras u otras formas de expresión. Luego, realizan una exposición con sus trabajos, comunicando sus opiniones. Responden preguntas como: ¿Qué opinan de estos lugares patrimoniales?, ¿qué podríamos hacer para mejorar su estado de conservación?, ¿qué pasaría si no los protegemos?, ¿por qué es importante cuidar nuestro patrimonio cultural? (OAT 5 IA).



6. Proponen acciones para el cuidado de lugares patrimoniales de su comunidad, observados en forma directa o a través de documentación gráfica o audiovisual. Responden preguntas como: ¿Qué opinan sobre el estado de estos lugares patrimoniales?, ¿cómo podríamos cuidar y mantener limpios estos lugares? Registran sus ideas por medio de dibujos, palabras o recortes, y luego las comparten con el grupo (OAT 5 IA).

## NT 2




7. Participan de la experiencia “Nuestra artesanía”. Para ello, conocen un elemento tradicional de la artesanía local y responden preguntas como: ¿Qué saben de esta artesanía?, ¿por qué es importante que la conozcamos?, ¿dónde creen que los artesanos aprendieron sobre su trabajo?, ¿cómo podemos ayudar a que esta tradición se mantenga vigente? Representan, indican o comentan que la artesanía es parte del patrimonio cultural de su localidad y es una técnica que se transmite de generación en generación. Finalmente, realizan sus propias piezas de artesanía, a partir del trabajo explorado en su comunidad local (OAT 4 CC).

8. Descubren y nombran o señalan algunas tradiciones o celebraciones propias de su comunidad local, a partir de una conversación o escucha atenta frente a la exposición de un representante cultural, planteando preguntas e intercambiando ideas, conocimientos y opiniones referidas a tradiciones como el We tripantu, Huata Mosoj, Inti Raimi, entre otros (OAT 2 IA).

9. Describen o señalan y representan a través de la plástica, elementos del patrimonio cultural material o inmaterial nacional que llaman su atención. Para esto, observan registros audiovisuales, como la serie “Pichintún”, del Consejo Nacional de Televisión (CNTV Infantil); “Isaac, un niño Aymara”, “Natalia, una niña Mapuche”, “Florence, una niña Rapanui”, entre otros (OAT 4 CC).



10. Con ayuda de sus familias, investigan sobre el origen de diversos juegos tradicionales de comunidades del país, considerando sus orígenes y la importancia que tienen para su cultura. Presentan la información a sus compañeros y realizan algunos juegos que llamen su atención; por ejemplo, “la chueca”, “el kai-kai”, “el embudo”, “carrera en saco”, entre otros (OAT 4 CC).

-  11. Preparan diferentes acciones para participar en celebraciones culturales realizadas en su comunidad, explicando la importancia que tiene practicarlas para que se mantengan vigentes. Para ello, eligen un baile, una tradición u otra forma de expresión cultural que les agrada, señalando su importancia; por ejemplo, We tripantu, Fiestas Patrias, desfile de aniversario de la comuna, etc. (OAT 4 CC).
-  12. Se organizan en grupos para jugar a “Somos periodistas”. En conjunto, definen y planifican las preguntas que les gustaría plantear a un “Tesoro humano vivo” o a una persona que sea reconocida en su comunidad por transmitir la cultura local; por ejemplo, invitan a un alfarero, artesano, cantor, bailarín u otra persona portadora de tradiciones locales. Indagan sobre las acciones que realiza para contribuir con la transmisión de su cultura y plantean diversas preguntas relacionadas con el tema. El adulto puede mediar la formulación de preguntas, diciendo: ¿Qué les gustaría saber sobre esta cultura?, ¿qué podríamos preguntar para conocer el trabajo que realiza esta persona?, etc. Guía la conversación para plantear, además, preguntas como: ¿De qué forma transmite su cultura?, ¿por qué esta tradición es importante para nuestra cultura?, ¿de qué manera conoció nuestra cultura?, ¿qué podemos hacer para difundirla?, etc. (OAT 2 IA).
-  13. Participan de “Las historias de mi barrio”. Para ello, preparan preguntas que les gustaría hacer a un representante de la comunidad local para conocer la historia del barrio en el que viven. Reciben la visita y formulan preguntas para indagar en aspectos de la historia que llaman su atención; por ejemplo: ¿Qué historia interesante recuerda de nuestro barrio?, ¿qué le gusta de nuestro barrio?, ¿qué personajes típicos hay en nuestro barrio?, ¿quiénes son las personas que viven hace más tiempo en el barrio?, entre otras. Posteriormente, se organizan en grupos pequeños para representar algunas de las historias que conocieron por medio de la entrevista. Presentan sus historias frente a los otros grupos y comentan o señalan por qué es importante conocer algunos hitos relevantes para su comunidad (OAT 2 IA).

## RECUERDE...

### PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

De acuerdo con lo planteado por Unesco<sup>46</sup>, se entiende por patrimonio cultural inmaterial a todas aquellas “tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional”. Se transmite de generación en generación, y es recreado constantemente por las comunidades, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad.

---

46 Unesco (2003). *Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial*. París.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 7**

**Reconocer la importancia del servicio que prestan instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial, tales como: escuelas, transporte público, empresas, iglesias, museos, bibliotecas, entre otros.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe el servicio que cumplen algunas instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial que forman parte de su localidad.
- > Explica la importancia que tienen algunas instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial para el bienestar de su localidad.

**NT 2**

- > Explica cómo algunos lugares de su localidad representan espacios de encuentro de la comunidad.
- > Describe el servicio que cumplen algunas instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial que forman parte del país y el mundo.
- > Explica la importancia de algunas instituciones, organizaciones, lugares y obras de interés patrimonial del país y del mundo para el bienestar de las personas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En medios grupos, usan distintos recursos audiovisuales para observar lugares, instituciones u organizaciones del entorno, como hospitales o consultorios, plazas u otro lugar de reunión comunitaria, escuelas, bibliotecas públicas, universidades o institutos, museos, estadios, entre otras. A medida que observan las imágenes, responden preguntas como: ¿Qué creen ustedes que es este lugar?, ¿por qué será importante para la comunidad?, ¿para qué se habrá creado?, ¿cuáles de estos lugares conocen?, ¿qué nos pueden comentar sobre ellos?, entre otras. Se organizan en grupos pequeños, eligen uno de los lugares o instituciones comentadas y lo representan por medio de diversos lenguajes (dramatización o juego de roles, dibujo, maqueta, modelado, música, etc.). Finalmente, comparten sus representaciones con sus compañeros, señalando lo que más les agrada del lugar elegido (OAT 1 CC).



2. Conocen distintos medios de transporte público, a partir de la observación directa o por medio de diversos recursos audiovisuales. Reconocen los más característicos de su comunidad y, en duplas, representan (dibujan, modelan, confeccionan maquetas, dramatizan) qué pasaría si esos medios no existieran (OAT 1 CC).



3. Participan en juegos grupales de adivinanzas, estableciendo turnos para proponer y descubrir la respuesta frente a diversos acertijos relacionados con los servicios que prestan las instituciones y organizaciones de su comunidad; por ejemplo: "En este edificio de grandes salones, obras de artes, hay por montones" (museo); "Entran las personas, con curiosidad, en busca de libros, por aquí y por allá" (biblioteca); "Si me quiero desplazar, al paradero la tengo que ir a buscar" (micro), entre otras. Al finalizar, se reúnen en círculo e indican lo que tuvieron que hacer para descubrir la respuesta ante cada adivinanza (OAT 1 CC).



4. Realizan visitas pedagógicas y conocen la labor que desarrollan distintas personas que trabajan en organizaciones o instituciones de ayuda a su comunidad; por ejemplo: Biblioteca, municipalidad, consultorio, plaza (personas que hacen el aseo o mantienen la vegetación), entre otras. Luego, se organizan en medios grupos para intercambiar ideas, conocimientos y experiencias a través de preguntas como: ¿Qué fue lo que más les llamó la atención?, ¿por qué es importante el trabajo que realiza esa persona?, ¿en qué situaciones nos podrán ayudar esas instituciones?, entre otras. Finalmente, utilizan diversos recursos reciclables y de expresión plástica para recrear algunas de las instituciones visitadas en el patio, participando en juegos de roles. (OAT 2 IA).

## NT 2

5. En medios grupos, comparten fotografías o dibujos de alguna visita que hayan realizado con sus familias a alguna organización o institución de la comunidad, como juntas de vecinos, bibliotecas, correo, museos, entre otras. Por turnos, comparten sus experiencias y responden preguntas como: ¿Qué cosas tienen en común estos lugares?, ¿qué podemos hacer en ellos?, ¿qué función cumplen?, ¿qué pasaría si no existieran?, ¿por qué lo creen?, etc. Finalmente, eligen uno de los lugares conocidos y dramatizan cómo sería estar en él, asumiendo roles y respetando turnos. (OAT 3 CC).



6. En medios grupos, observan e intercambian ideas sobre imágenes de museos del mundo, como, por ejemplo, MET, Museo Larco de Lima, Louvre, Museo Nacional de Bellas Artes de Chile, Museo de Historia Natural de New York, Museo Antropológico de Ciudad de México, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Rijksmuseum de Ámsterdam, entre otros. Luego, comentan, señalan o representan las características que tienen estos museos. Finalmente, eligen aquellos que más les han agradado y juegan a representar, a través de la expresión plástica, su "Museo soñado" (OAT 2 IA).



7. Junto a sus familias, investigan sobre algún "Patrimonio de la humanidad". Luego, se organizan en pequeños grupos para compartir lo que investigaron. Finalmente, eligen uno de ellos utilizando el criterio "Cuál es su aporte a la comunidad", y lo representan a través de una maqueta (OAT 1 CC).

8. Juegan a "Y ahora, ¿quién podrá ayudarme?". Por turnos, toman una tarjeta al azar y observan cuál es la institución solidaria que aparece en ella. Luego, conocen algunas situaciones que narra el adulto; por ejemplo: "Me caí y tengo una herida en la pierna... Y ahora, ¿quién podrá ayudarme?". Ante cada

frase, deben identificar si la institución que aparece en sus tarjetas es la que corresponde, levantando la mano y saliendo adelante para representar la acción de ayuda que corresponde (OAT 3 CC).



9. Se organizan en pequeños grupos y eligen un representante para participar de un sorteo. Al azar, toman una tarjeta que representa un lugar u organización del país o del mundo. Si es necesario, investigan sobre ella para, luego, construir una maqueta que la represente. Al finalizar, exponen sus trabajos e intercambian ideas sobre lo que han representado y cuál es su importancia para el país o el mundo (OAT 1 CC).

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 8

Conocer sobre la vida de algunas mujeres y hombres, que han realizado en el pasado y en el presente, aportes diversos en su comunidad, país, y el mundo, a través de relatos, o con apoyo de TICs.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Describe lo que llama su atención sobre el aporte de algunas personas relevantes o personajes típicos de su comunidad.
- > Relata hechos significativos de la vida de algunas personas que han realizado aportes en su localidad.

### NT 2

- > Describe los aportes que han realizado algunas personas del país y el mundo en áreas como artes visuales, música, literatura, ciencia, deporte, política, entre otras.
- > Relata hechos significativos de la vida de algunas personas que han realizado aportes en su comunidad, país, y el mundo.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas:
  - > **Estación 1 (CES, OA 8, mediación del adulto):** Observan una fotografía de Pablo Neruda y conocen algunas de sus obras, como “El libro de las preguntas”. Escuchan algunas de ellas e intercambian opiniones sobre su contenido; por ejemplo: ¿Por qué los inmensos aviones no se pasean con sus hijos? ¿Cuál es el pájaro amarillo que llena el nido de limones? ¿Por qué no enseñan a sacar miel del sol a los helicópteros? Indican la pregunta que les gustó o llamó más su atención, y la responden como si fueran poetas. Luego, juegan a crear nuevas preguntas y respuestas (OAT 5 IA).
  - > **Estación 2 (mediación del adulto):** Exploran, comentan y opinan sobre diferentes obras artísticas musicales y plásticas de Violeta Parra. Conversan, haciendo uso de sus modalidades comunicativas, sobre sus bordados e indican lo que más llama su atención. Finalmente, elaboran un bordado en arpillera y montan una exposición (OAT 6 CM).
  - > **Estación 3 (autónoma):** Observan la obra “Cabeza”, “Edades de la vida” u otra escultura de Rebeca Matte, y la recrean con greda o arcilla. Al finalizar, montan una exposición junto con las obras creadas en la estación 2, y comunican al grupo lo que más les gustó de su trabajo (OAT 5 IA).




2. En conjunto, observan una entrevista, noticia o recurso audiovisual sobre un personaje público del país que sea reconocido actualmente a nivel nacional o internacional; por ejemplo, deportista, científico, artista, u otro de su interés. A partir de lo observado, describen o señalan sus aportes e indican lo que más les llama la atención acerca de ellos. Finalmente, juegan a recrear su rol y sus aportes, por medio de un juego de roles (OAT 5 IA).
3. Infieren e intercambian ideas sobre las emociones que orientaron a distintos poetas a crear sus obras, señalando de qué manera su trabajo ha aportado a la cultura nacional e internacional. Se sugiere utilizar obras como: "Oda al gato", de Pablo Neruda; "Dame la mano" y "Piecitos", de Gabriela Mistral. Responden preguntas como: ¿Por qué piensan que escribió este texto?, ¿qué habrá sentido al momento de escribirlo?, ¿por qué lo creen?, ¿qué sienten ustedes cuando lo escuchan?, etc. (OAT 3 IA).
4. Intercambian opiniones, ideas y conocimientos sobre algunas obras y aportes de diferentes personas chilenas de reconocimiento internacional, a partir de la revisión de recursos gráficos y audiovisuales; por ejemplo: Roberto Matta, en pintura; Eloísa Díaz, en medicina; Los Jaivas, en música; Gabriela Mistral, en literatura; José Maza y María Teresa Ruiz, en astronomía; Tomás González, Erika Olivera y Christiane Endler, en deporte, entre otros. Identifican cuál fue su aporte, representándolo a través de la expresión corporal, plástica o musical (OAT 5 IA).
5. Intercambian ideas y opiniones sobre lo que sienten al mirar el legado de diversos personajes de la historia internacional, como Cristóbal Colón, Albert Einstein, Gandhi, Mozart, Gaudí, Frida Kahlo y Marie Curie, entre otros. Dibujan lo que más les interesó de la vida cada uno (OAT 5 IA).

## NT 2



1. Participan de la experiencia "¿Por qué se llama así?" Para ello, intercambian ideas y conocimientos a partir de la siguiente pregunta: ¿Por qué algunas calles tienen nombres de personas? Realizan una salida por el barrio y observan el nombre de las calles, respondiendo a preguntas como: ¿Por qué creen que esa calle tiene ese nombre?, ¿quién fue esa persona?, ¿de qué manera habrá aportado a nuestra comunidad/país/mundo? Luego, se organizan en medios grupos, eligen el nombre de una calle que haya llamado su atención, y buscan información acerca de esa persona. Finalmente, comparten los resultados de sus investigaciones con sus compañeros (OAT 5 IA).
2. Exploran diferentes imágenes (fotografías, láminas o videos) de personas que han obtenido el Premio Nobel de la Paz en los últimos años. Intercambian ideas y opiniones respecto de las acciones y obras que les permitieron alcanzar este reconocimiento (OAT 5 IA).
3. Intercambian ideas, conocimientos y opiniones sobre historias de la vida de personajes chilenos que han sido un aporte al mundo de las artes, la cultura o el deporte, para luego dibujar o modelar aquella que más les gustó. Se sugiere usar cuentos como "Pequeña historia de Gabriela Mistral", de Lydia Martín, entre otros (OAT 6 CM).

4. Investigan sobre hombres y mujeres de Chile que han sido reconocidos o premiados internacionalmente, revisando con apoyo de un adulto, libros, enciclopedias, archivos audiovisuales u otros recursos sobre Gabriela Mistral y Pablo Neruda, Premio Nobel de Literatura; Nicanor Parra, Premio Miguel de Cervantes; músicos como Mon Laferte o el grupo La Ley, premio Grammy Latino, entre otros. Intercambian conocimientos, ideas y opiniones, y dialogan sobre sus vidas y obras (OAT 5 IA).
5. Intercambian ideas, conocimientos y opiniones sobre algunos inventos que contribuyeron al desarrollo de la sociedad, indicando qué sentimientos habrán experimentado sus creadores al presentar sus obras y ayudar a otros; por ejemplo, vacunas, telescopios, satélites, transportes espaciales, electricidad y teléfono, entre otros. Luego, proponen un invento que crearían para ayudar a su comunidad (OAT 3 IA).
6. Crean y representan historias a partir de láminas de los inventos y de las personas que los crearon, considerando aspectos como su estilo de vida, problemas enfrentados, sentimientos y emociones involucrados en el proceso de creación, entre otros (OAT 5 IA).
-  7. Eligen a una persona que sea de su interés. Con apoyo de sus familias, investigan sobre su vida y sus aportes, para luego realizar una exposición sobre su historia, haciendo uso de sus modalidades comunicativas. Al hacerlo, utilizan diversos recursos de apoyo (imágenes, videos, audio, etc.) para complementar la información entregada. Al finalizar, indican lo que más llamó su atención de cada persona investigada (OAT 5 IA).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 9**

**Ampliar sus estrategias de indagación utilizando diversas fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación, que le permitan expandir su entorno.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Describe las características (utilidad, elementos que lo componen, entre otros) de algunas fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación presentes en su entorno.
- > Usa algunas fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación para completar sus juegos y proyectos, ante la sugerencia y supervisión del adulto.

**NT 2**

- > Describe semejanzas y diferencias entre fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación que cumplen una misma función o utilidad, identificando el más apropiado en una situación determinada.
- > Selecciona y usa fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación que le permiten completar sus proyectos y juegos, con la supervisión de un adulto.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En medios grupos, visitan la biblioteca del establecimiento o sala CRA. Aprecian las características del espacio y responden preguntas como: ¿Qué saben acerca de este lugar?, ¿qué podemos encontrar aquí?, ¿quiénes trabajan acá?, ¿qué funciones cumplirán?, etc. Recorren las dependencias, luego exploran diversos textos, como enciclopedias, libros, periódicos, revistas, entre otros. Finalmente, describen, representan o indican las características de estos textos a partir de preguntas como: ¿Para qué podemos usar estos recursos? Si quiero investigar sobre animales, ¿cuál de estos me puede servir?, entre otras. Comentan la experiencia vivida, por medio de sus modalidades comunicativas, respetando turnos y las diversas opiniones de sus compañeros (OAT 10 CC).
2. Se organizan en medios grupos para asistir a la sala de computación del establecimiento. De manera cuidadosa, usan computadores o dispositivos portátiles para explorar algunos sitios web informativos y apropiados para su edad; por ejemplo, Chile para niños, sección infantil del Consejo Nacional de Televisión, entre otros. Describen, señalan o representan sus

características y responden preguntas como: ¿En qué situaciones podemos utilizar este recurso?, ¿qué resguardos debemos tomar al usarlo?, ¿qué tipo de información podemos obtener a través de su uso? Intercambian ideas sobre la experiencia vivida, respetando turnos y valorando las opiniones de sus compañeros (OAT 10 CC).

3. Describen, señalan o representan distintas formas de investigación a las que pueden acudir en un proceso indagatorio, previa revisión de videos donde estas se evidencian; por ejemplo, la serie "InvestigAmigos", de la sección infantil del Consejo Nacional de Televisión. Luego, intercambian ideas sobre la fuente que más les interesó y que podrían utilizar en una investigación futura (OAT 9 CC).
4. Observan documentales para conocer diversos lugares de Chile y la vida de sus habitantes. Luego, intercambian ideas sobre lo aprendido y lo representan a través de diferentes manifestaciones artísticas; por ejemplo, ven documentales de la serie "3, 2, 1", disponibles en la sección infantil del Consejo Nacional de Televisión (OAT 4 CC).



5. Se organizan en grupos para realizar una entrevista a miembros de la comunidad, a partir de la exploración de algunos ejemplos de entrevistas con contenido apropiado para niños; por ejemplo, videos de "31 minutos". En conjunto, distribuyen roles, definen las preguntas que realizarán y a quién entrevistarán, de acuerdo con la información que desean recoger. Luego, realizan la entrevista y registran las respuestas a través de las estrategias que más les acomoden (dibujos, recortes, fotos, etc.). Al finalizar, se reúnen con otro grupo e intercambian ideas y opiniones sobre la experiencia (OAT 2 IA).



6. Se organizan para participar en una visita pedagógica a una estación de radio o televisión de su localidad. A través de sus modalidades comunicativas, plantean preguntas a los trabajadores para conocer su opinión respecto de la importancia de esa actividad como fuente de información para su comunidad. Al finalizar, se reúnen y comparten, por medio de dramatizaciones, dibujos o comentarios, lo aprendido. El adulto acompaña por medio de preguntas y comentarios para que descubran las posibles semejanzas y diferencias que existen entre las respuestas obtenidas (OAT 2 IA).

## NT 2



1. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 9 CC):

> **Estación 1 (CES, OA 9, mediación del adulto):** Organizados en grupos, eligen un tema que les gustaría investigar, buscan información en diferentes fuentes e intercambian ideas y conocimientos sobre algunos aspectos como: ¿Qué les gustaría conocer de este objeto?, ¿por qué les llama la atención?, ¿dónde podríamos encontrar información?, ¿qué recursos necesitamos para investigar? Seleccionan la fuente de información que deseen e investigan. Plantean diversas preguntas que les gustaría responder a través de la investigación. Si es necesario, el adulto modela

y apoya la formulación de preguntas como: ¿Para qué sirve el elemento que eligieron?, ¿sus familiares lo usaban cuando eran jóvenes?, ¿cómo ha cambiado ese elemento a través del tiempo?, etc. Finalmente, presentan al resto del grupo lo que han aprendido, comentando, dramatizando o graficando de qué manera la fuente de información que utilizaron los ayudó a aprender más sobre el objeto investigado.

- > **Estación 2 (LV OA 2, mediación del adulto):** Participan del juego "Adivina buen adivinador". Para ello, en parejas sacan al azar una tarjeta con alguna adivinanza relacionada con las tecnologías de comunicación e información, y dibujan la respuesta que creen que es correcta. Luego, intercambian de tarjetas con otras parejas.
- > **Estación 3 (LA OA 5, autónoma):** En parejas, crean sus propias obras de mosaico, utilizando cuadrados de papel de diferentes colores, a partir de la observación de distintas obras de artistas famosos, como, por ejemplo, Antonio Gaudí. Luego, intercambian opiniones sobre aquellas fuentes de información que podrían consultar para aprender más sobre la técnica de mosaico.



2. Observan y escuchan diversos medios de comunicación, comparando sus semejanzas y diferencias; por ejemplo, una entrevista televisiva, por radio, escrita. Si es posible, organizan una visita a una biblioteca pública, en la que puedan revisar contenido gráfico y multimedia sobre algún hecho que llame su atención, en intentan responder algunas preguntas que se han planteado previamente (OAT 2 IA).



3. En grupos pequeños, identifican qué medios pueden utilizar para conocer otras culturas; por ejemplo, para saber respecto del pueblo Licanantai, completan un cuadro SQA (lo que sé, lo que quiero saber y lo que aprendí), planteándose preguntas como: ¿Qué sé del pueblo Licanantai?, ¿qué quiero saber sobre el pueblo Licanantai? Luego, determinan en conjunto la estrategia y los instrumentos que pueden utilizar para lograrlo. Realizan su investigación y, finalmente, completan la última columna del cuadro, indicando lo que aprendieron (OAT 10 CC).



4. Se organizan en parejas o en grupos pequeños para participar en la creación del periódico del curso. Eligen un pueblo originario que les resulta de mayor interés e investigan sobre sus características. Para esto, establecen acuerdos sobre qué medios usar para buscar información y qué roles cumplirá cada uno. Luego, registran la información obtenida, reúnen sus trabajos y crean el periódico. Comunican los resultados de sus trabajos, los medios de información que usaron y, finalmente, deciden el nombre del periódico, que guardarán en la biblioteca de aula para revisarlo cuando lo requieran (OAT 10 CC).



5. En grupos pequeños, crean una enciclopedia sobre pueblos originarios, definiendo en conjunto los tópicos que incluirán; por ejemplo, vestimenta, alimentación, celebraciones, tradiciones, artesanía, lengua, entre otros. Para



esto, usan diversas fuentes de información. Luego, comparten los resultados de sus investigaciones, indicando cómo se organizaron para conseguir la información y completar sus trabajos (OAT 4 CC).



6. Se organizan en medios grupos y eligen a un miembro de una familia para realizar una entrevista. Reflexionan en torno a preguntas como: ¿Sobre quién les gustaría investigar?, ¿por qué?, ¿qué les gustaría saber sobre esta persona?, ¿dónde o cómo podríamos obtener esa información?, ¿qué instrumento o fuente de información podríamos usar? Proponen diversas ideas y, si es necesario, el docente propone que realicen una entrevista. En conjunto, definen las preguntas, distribuyen roles y realizan la entrevista. Finalmente, comunican los resultados obtenidos, señalando por qué en este caso no resultaba útil usar una enciclopedia u otro texto (OAT 2 IA).



7. Presentan a sus pares, a través de distintas formas (fotografías, escritos, dibujos, filmaciones, u otro), la información recogida en una entrevista a un adulto integrante de sus familias. Previamente, consensuan un tema de su interés (por ejemplo, “Los juegos de su infancia”), definen las preguntas y realizan sus entrevistas (OAT 10 CC).



8. En grupos, juegan a realizar su propio programa de televisión. Se organizan para distribuir roles, tomar decisiones y desarrollar:

- > Un panel de discusión sobre “Los derechos del niño”. Eligen uno de los derechos y lo investigan. Luego, realizan un panel de conversación a partir de preguntas como: ¿Por qué es importante este derecho?, ¿de qué manera se respeta ese derecho en nuestra comunidad?, ¿cómo podemos ayudar a que se cumpla siempre? Por turnos, plantean sus opiniones en un ambiente de valoración y respeto por las opiniones diversas (OAT 10 CC).



- > Realizan un documental sobre la localidad en la que viven, recogiendo información a través de distintas formas; por ejemplo, entrevistas, grabaciones, fotografías, entre otros (OAT 9 CC).



9. Se organizan en grupos para realizar una investigación sobre un tema de interés general. Para esto, deciden en conjunto qué tema abordarán y cómo distribuirán las tareas. Seleccionan las fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación que usarán, fundamentando sus elecciones. Luego, presentan los resultados de la investigación frente a sus compañeros (OAT 10 CC).

**RECUERDE...****APRENDIZAJE DE NUEVOS CONCEPTOS**

Los procesos de investigación sobre la historia, ya sea de su familia, comunidad, país o del mundo, representan una oportunidad para abordar nuevos conceptos a partir del interés de los niños. Es importante que el equipo pedagógico se encuentre preparado para contribuir con el descubrimiento y comprensión de diversos aprendizajes asociados a temas específicos, por ejemplo, lugares de interés patrimonial, integrantes de su comunidad y las funciones que cumplen, características del entorno geográfico, elementos tecnológicos (origen, creación, avances), diversidad cultural (costumbres, alimentación, vestuario, juegos, formas de vida, entre otros).

## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 10

Comprender normas de protección y seguridad referidas a tránsito, incendios, inundaciones, sismos, y otras pertinentes a su contexto geográfico.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Describe acciones que debe realizar para seguir las normas de protección y seguridad ante incendios, inundaciones, sismos u otros eventos, determinadas en su establecimiento.
- > Explica el significado de algunas señaléticas de su establecimiento y entorno más cercano.
- > Describe las acciones que debe realizar para cumplir las normas de tránsito pertinentes a su entorno cercano.

### NT 2

- > Explica la importancia de respetar las normas de protección y seguridad para el bienestar de su comunidad.
- > Explica el significado de algunas señaléticas universales, que puede encontrar en otros contextos geográficos.
- > Respetar normas de protección y seguridad determinadas en su establecimiento, por iniciativa propia.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1



1. Se reúnen en semicírculo para conversar acerca de las acciones de prevención y cuidado que deben realizar ante emergencias. Observan videos como: "Oso Yogi nos explica qué hacer en caso de un Terremoto" (disponible en el sitio web de Onemi); "Perro Choclo: apoyando a niños y niñas después de una emergencia" (disponible en el sitio web de Chile Crece Contigo), entre otros. Por turnos, describen algunas de las acciones de prevención y cuidado que deben realizar en caso de catástrofes naturales, como sismos, incendios, maremotos, inundaciones, actividad volcánica, u otras pertinentes al lugar donde viven. Luego, de manera individual, elaboran un afiche para recordar a sus familias y la comunidad lo importante que es contar con un kit de emergencia. A medida que trabajan, responden preguntas como: ¿Qué tenemos que hacer si ocurre una emergencia mientras estamos en el establecimiento? ¿Qué deben hacer ante una emergencia en su hogar? ¿Qué deberíamos tener para crear un kit de emergencia? A modo de referencia, se sugiere revisar material "Plan familia preparada", de Onemi, y compartirlo con las familias (OAT 7 CC).

2. Participan del proyecto “Mi escuela segura”. En grupos, recorren el entorno para identificar diversos elementos o situaciones de riesgo presentes. Luego, proponen diversas acciones destinadas a proteger su bienestar y las representan a través del lenguaje artístico de su preferencia (dibujan, modelan, construyen con material de desecho) (OAT 7 CC).
3. Representan (dibujan, modelan, dramatizan) algunas normas de cuidado que experimentan en su vida cotidiana; por ejemplo, uso de silla de seguridad en automóviles, respeto a normas viales, prevención de riesgos en el hogar y el establecimiento, etc. Luego, realizan una entrevista a un representante de Carabineros de Chile de su comunidad, indagando más acerca de las normas de seguridad que deben cumplir y su importancia para el bienestar de todos (OAT 1 CM).
4. En grupos, participan en presentaciones sobre situaciones de riesgo que se pueden presentar en su entorno; por ejemplo, accidentes, catástrofes naturales u otros. Luego, realizan una entrevista a un representante de la Compañía de Bomberos de su comunidad, indagando más acerca de las acciones que permiten prevenir riesgos (OAT 1 CM).

## NT 2



1. Participan del juego “Yo me cuido”. Realizan un recorrido por el entorno del establecimiento para observar señales de tránsito y vialidad presentes (semáforo, ceda el paso, disco pare, zona escuela, paso peatonal, zona de derrumbes, animales en la vía, puente angosto, zona de peligro, etc.). Responden a preguntas como: ¿Cuál es el significado de esta señal?, ¿qué debemos hacer cuando la vemos?, ¿por qué es importante conocer el significado de las señaléticas?, etc. Finalmente, realizan un juego de roles en el que interpretarán a diversos personajes, como peatones, automovilistas, carabineros, entre otros, representando diversas situaciones de respeto de normas y cuidado (OAT 13 IA).
2. Describen, a partir de diferentes recursos gráficos o audiovisuales, algunas catástrofes naturales (sismos, inundaciones, maremotos) y otras provocadas por las personas (incendios, accidentes de tránsito). Responden preguntas como: ¿Qué sienten al observar esta situación?, ¿cómo podríamos actuar frente a una situación similar? ¿Qué podemos hacer para prevenir riesgos en nuestro entorno? Luego, ilustran y comparten sus respuestas (OAT 7 CC).
3. Realizan un recorrido por el establecimiento, identificando las zonas seguras a las que deberán recurrir en caso de una emergencia. Responden preguntas como: ¿Por qué esta es una zona segura?, ¿qué deben hacer para llegar a este lugar de manera segura? Participan en simulacros de prevención de riesgos durante sismos, incendios u otras situaciones (OAT 7 CC).
4. Crean, de manera colectiva, dibujos, *collages* u otros, para representar normas de seguridad y protección que deben considerar ante diferentes situaciones de riesgo (accidentes de tránsito, incendios, inundaciones, sismos, entre otros). Eligen los conceptos, imágenes y definiciones que trabajarán. Explican, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, de qué manera estas normas ayudan al cuidado de su bienestar (OAT 1 CM).

5. Se organizan en pequeños grupos para crear historias destinadas a promover la prevención de accidentes u otras situaciones peligrosas. Cada grupo elige una situación de riesgo y presentan su historia con apoyo de dibujos, imágenes, títeres u otros, explicando la importancia de respetar normas (OAT 7 CC).
6. Participan del juego “Ruleta de la prevención”, que contiene imágenes de situaciones de riesgo o catástrofes. La hacen girar, observan la imagen en que se detuvo y comentan, señalan o dramatizan la acción o medida destinada a prevenir el riesgo asociado, explicando importancia del autocuidado (OAT 7 CC).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 11**

**Identificar lugares de su entorno a través de su representación geográfica, tales como: maquetas, fotografías aéreas, dibujos y planos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Señala (indica y nombra) lugares representativos de su entorno natural cercano (como bosques, volcanes, montañas, ríos, lagos, entre otros) al observarlos en maquetas, fotografías aéreas, dibujos o planos.
- > Describe características de elementos naturales de su entorno cercano (como vegetación, agua, suelo, relieve, entre otros) al observarlas en dibujos, maquetas, fotografías aéreas o planos.

**NT 2**

- > Señala (indica y nombra) lugares representativos de su localidad creados por el hombre (como iglesias, puentes, villas, entre otros) al observarlos en maquetas, fotografías aéreas, dibujos o planos, describiendo sus características.
- > Señala (indica y nombra) lugares del entorno natural de diferentes zonas del país (como bosques, volcanes, montañas, ríos, lagos, entre otros) al observarlos en maquetas, fotografías aéreas, dibujos o planos, describiendo sus características.
- > Explica la utilidad que tienen diferentes formas de representación geográfica (como maquetas, fotografías aéreas, dibujos y planos), determinando cuál es más útil en determinados momentos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS PUEDEN FAVORECER ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, observan diversos lugares del sector en el que viven o en el que está ubicado el establecimiento educativo, utilizando aplicaciones multimedia, como Google Earth®, Google Maps®, entre otros. Responden preguntas como: ¿Qué lugar estamos observando?, ¿qué características tiene?, ¿qué elementos naturales podemos observar? Finalmente, representan a través de la expresión plástica, el lugar que más llamó su atención. Exponen sus trabajos y describen o señalan los espacios representados utilizando conceptos de ubicación espacial (OAT 9 CM).
2. Observan fotografías aéreas de la localidad en la que viven, identificando aquellos sectores que les resultan más significativos (plazas, lagos, cerros, entre otros). Describen, indican o grafican las características de los lugares que identifican y eligen uno de ellos para representarlo por medio de un dibujo, modelado o construcción. Exponen sus trabajos y comunican cómo los realizaron, indicando las características del lugar seleccionado (OAT 6 CM).



3. Se organizan en grupos pequeños para participar de un juego de mímica. Por turnos, un grupo representa corporalmente un elemento de su entorno, y sus compañeros intentan adivinar a qué corresponde. Al finalizar, intercambian ideas sobre lo que tuvieron que hacer para representar cada lugar, destacando algunos conceptos simples de vocabulario geográfico (OAT 1 CC).
4. Se organizan en duplas o pequeños grupos para jugar al “Memorice”, con fotografías de elementos del entorno (mar, ríos, lagos, volcanes, valles, etc.) y sus respectivas representaciones geográficas. Luego, describen, señalan o grafican las que pertenecen al sector en el que viven. Responden a preguntas como: ¿De qué manera se verá el mar en un mapa?, ¿por qué lo creen?, ¿en qué nos podemos fijar para reconocer un bosque en una maqueta?, etc. (OAT 1 CC).
5. Exploran diversas formas en que pueden ser representados los lugares en que viven; por ejemplo, planos, mapas, maquetas, fotografías aéreas o dibujos. Luego, en grupos, revisan una de ellas, la describen y marcan el lugar donde se encuentra su establecimiento. Señalan o describen su posición a través de conceptos espaciales y comentan para qué sirven este tipo de representaciones (OAT 9 CM).
6. Observan un plano del sector donde se encuentra ubicado el establecimiento. Luego, lo ubican en él, al igual que otros sitios relevantes del sector (por ejemplo, plazas, bomberos, farmacias, comisarías, entre otros), marcándolos y describiendo o señalando la posición que tienen en el plano, a través del uso de conceptos de orientación espacial. Finalmente, intercambian ideas sobre la utilidad del plano (OAT 9 CM).

## NT 2



1. En grupos pequeños, participan del juego “Ayudamos a Lili a encontrar el camino”. Para ello, se disponen en círculo y observan diversas representaciones gráficas, como un mapa, fotografías aéreas, maquetas. Escuchan el problema, “Lili venía desde su casa al colegio, pero en el camino se perdió. ¿Cuál de los siguientes elementos podría ayudar a Lili a encontrar el camino?, ¿por qué? ¿Para qué sirve un plano/mapa/maqueta/fotografía?”. Comparten sus respuestas y, finalmente, elaboran un plano para ayudar a Lili a encontrar el camino, explicando cómo utilizarlo y por qué ese sería el mejor elemento para ella (OAT 1 CC).
2. Se organizan en duplas o pequeños grupos para jugar al “Memorice”, con fotografías de elementos de paisajes naturales (lagos, cerros, glaciares, bosques, etc.), y otros creados por el hombre (puentes, túneles, hidroeléctricas, edificios, etc.). Observan las imágenes y forman pares con aquellas imágenes que representan un mismo lugar. A medida que lo logran, indican las que pertenecen a la zona geográfica en la que se encuentran, y las describen usando sus modalidades comunicativas (OAT 1 CC).
3. En pequeños grupos, se organizan para realizar una búsqueda del tesoro a partir de la revisión de un mapa en donde deben ir marcando la ruta, de acuerdo con instrucciones entregadas. Comentan para qué sirvió el mapa en esta experiencia (OAT 9 CM).



4. Conocen diferentes lugares a través de representaciones geográficas; por ejemplo:
  - > En grupos pequeños, describen o señalan las zonas geográficas generales de Chile (norte, centro, sur, insular y antártico) a partir de un mapa del territorio nacional (OAT 1 CC).
  - > Modelan algunos elementos característicos de flora y fauna identificados en la exploración de fotografías aéreas de diferentes lugares de Chile. Luego, los reúnen para crear, de manera colectiva, un mapa (OAT 6 CM).
  - > Confeccionan colaborativamente una maqueta del vecindario que rodea al establecimiento (OAT 1 CC).
  - > Identifican y describen en grupos pequeños, similitudes y diferencias entre la representación de Chile en un mapa y en un globo terráqueo (OAT 1 CC).
5. Juegan al “Estoy pensando en”, mencionando características de un lugar identificado en un mapa; por ejemplo: “Estoy pensando en un lugar muy pequeño, lejos del continente, rodeado de mar, que tiene forma de triángulo” (Isla de Pascua). Para apoyar el proceso de búsqueda, observan un mapa. Quien identifica la respuesta, apunta y nombra el lugar en el mapa, describiendo sus características (OAT 1 CC).



## **IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

### **IDEAS FUERZA**

### **PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**Los relatos sociales, historias y tradiciones de cada comunidad contribuyen a la construcción de una identidad local.**

- > ¿Qué experiencias de aprendizaje podemos implementar para que los niños se identifiquen con su comunidad y territorio?
- > ¿Qué estrategias podemos usar para integrar las tradiciones de todas las familias en el trabajo pedagógico?
- > ¿Cómo podemos promover la participación de las familias en encuentros, celebraciones, tradiciones y ceremonias propias de la comunidad?
- > ¿Qué actores de la comunidad pueden contribuir con el desarrollo de nuestra identidad local?

**Comprender que los avances tecnológicos resuelven desafíos y satisfacen necesidades, permite tomar conciencia del impacto de la acción humana sobre el entorno.**

- > ¿De qué manera podemos promover el uso responsable y seguro de recursos tecnológicos en los niños, el equipo pedagógico y las familias?
- > ¿Qué espacios de la comunidad podemos explorar para descubrir los usos y beneficios de avances tecnológicos de nuestro entorno?

**Acercar a los niños a la educación patrimonial permite promover la valoración del legado material e inmaterial de su comunidad local y nacional.**

- > ¿Qué ejemplos de patrimonio material e inmaterial podemos identificar en el entorno de nuestro establecimiento?
- > ¿Qué estrategias podemos implementar para que los niños conozcan y aprecien el patrimonio de su comunidad?
- > ¿Qué oportunidades podemos ofrecer para que las familias y la comunidad aporten a la educación patrimonial de los párvulos?

# Núcleo de Aprendizaje

## Pensamiento Matemático

### Propósito General del Núcleo<sup>47</sup>

En este núcleo se espera potenciar en niños y niñas las habilidades, actitudes y conocimientos relacionados con el pensar lógico y los números, que les permitan comunicar y resolver situaciones prácticas cotidianas. De esta manera, amplían sus recursos para comprender y actuar en el entorno, intercambiando significados con otras personas.

### Objetivos de Aprendizaje del Núcleo

De acuerdo con las Bases Curriculares de Educación Parvularia, durante el tercer nivel (Transición) los niños serán capaces de:<sup>48</sup>

#### OA 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

#### OA 2

Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

#### OA 3

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/ fuera; encima/ debajo/ entre; al frente de/ detrás de); distancia (cerca/ lejos) y dirección (adelante/ atrás/ hacia el lado), en situaciones lúdicas.

#### OA 4

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

<sup>47</sup> Mineduc (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago, Chile.

<sup>48</sup> El número que antecede a cada Objetivo de Aprendizaje corresponde al utilizado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

**OA 5**

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta).

**OA 6**

Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

**OA 7**

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

**OA 8**

Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

**OA 9**

Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.

**OA 10**

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

**OA 11**

Emplear medidas no estandarizadas, para determinar longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.

**OA 12**

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

## Trayectoria educativa

### ¿QUÉ APRENDIZAJES PREVIOS SE PODRÍAN OBSERVAR EN ESTE NÚCLEO?

Al iniciar Primer Nivel de Transición, se espera que el niño repita un patrón visual, gestual, corporal u otro de dos o tres elementos; explore libremente objetos, nombrando y comparando atributos como forma o color para agruparlos según sus semejanzas, y para seriar por longitud; use conceptos como dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos para describir la posición de objetos y personas respecto de un punto de referencia, o nociones como antes/después, día/noche, hoy/mañana para orientarse temporalmente; use cuantificadores como mucho/poco, todo/ninguno, más/menos, al comparar cantidades de elementos; emplee los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10, representándolas a través de material concreto y pictórico; use material concreto para resolver problemas prácticos que impliquen agregar o quitar hasta 5 elementos; mencione algunos atributos de figuras 3D al explorarlas en su entorno; nombre algunas acciones que realizó para resolver un problema.

### ¿CÓMO CONTINÚAN ESTOS APRENDIZAJES EN ENSEÑANZA BÁSICA?

Durante Enseñanza Básica, se espera que el niño pueda contar del 0 al 100 de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en 10, en forma ascendente y descendente; usar números ordinales (1º al 10º) para indicar orden o posición de elementos de una serie; leer números del 0 al 20, representarlos, componerlos y descomponerlos, en forma concreta, pictórica y simbólica; comparar y ordenar números del 0 al 20 en forma ascendente y descendente; reconocer, describir, crear y continuar patrones (hasta 20), crecientes y decrecientes, con material concreto, pictórico y simbólico; describir nociones espaciales a partir de sí mismo y de los demás; explicar la relación entre una figura 2D con partes de una figura 3D, que observa de manera concreta o pictórica; usar nociones temporales incluyendo días, meses y fechas significativas; recolectar y registrar datos para la formulación de estadísticas, construyendo, leyendo e interpretando pictogramas.

## Conocimientos disciplinarios

De acuerdo con lo planteado en el Marco para la Buena Enseñanza de Educación Parvularia (2019), para favorecer el logro de los objetivos mencionados, la educadora de párvulos debe conocer y comprender, entre otros, los siguientes **conocimientos disciplinarios**:

- > desarrollo de nociones temporales y espaciales;
- > noción de número;
- > empleo de cuantificadores;



**M A R C O**  
PARA LA BUENA  
**ENSEÑANZA**  
DE EDUCACIÓN  
**PARVULARIA**

- > establecimiento de relaciones causales;
- > desarrollo de resolución de problemas a partir del razonamiento lógico.

En cuanto a los **conocimientos pedagógicos**, la educadora debe conocer estrategias para seleccionar recursos y organizar espacios que permitan promover la exploración libre y el descubrimiento de diversas propiedades de los objetos, como peso, textura, color, volumen, tamaño, longitud u otras, estableciendo relaciones entre ellos. Además, debe formular preguntas y desafíos que motiven a los párvulos a establecer comparaciones entre elementos, avanzando hacia la clasificación y seriación de objetos. Asimismo, debe dominar juegos y estrategias destinadas a favorecer el conteo, la cuantificación y el uso de números en contextos cotidianos, promoviendo la resolución de problemas en contextos auténticos.

## Aprendizaje integral vinculaciones entre OA y OAT

A continuación, se presentan algunas propuestas de vinculaciones que se pueden establecer entre los **OA de Pensamiento Matemático**, con algunos de los **OAT correspondientes al Ámbito de Desarrollo Personal y Social**. Su propósito es favorecer la integralidad del aprendizaje de los niños, respetando el principio de unidad a partir de los diferentes juegos y experiencias que se implementan a lo largo del proceso educativo.

Se sugiere que los equipos pedagógicos expliciten las vinculaciones existentes entre los OA y OAT en sus planificaciones, procurando que las experiencias de aprendizaje cuenten con objetivos claros, que orienten las prácticas pedagógicas, tanto al momento de diseñar las oportunidades de aprendizaje como al implementarlas. Asimismo, al explicitar esta relación, es posible promover instancias de evaluación que faciliten la observación de avances en cada objetivo, orientando la atención del equipo hacia la obtención de evidencias objetivas, a través de instancias lúdicas, armónicas y mayoritariamente auténticas.

Con el fin de favorecer el diseño de experiencias de aprendizaje integrales, en el siguiente apartado se presentan sugerencias de experiencias de aprendizaje destinadas a promover el logro de cada OA del núcleo, en conjunto con un OAT. La vinculación propuesta en cada caso se encuentra indicada al final de cada experiencia sugerida, entre paréntesis. Cabe destacar que estos ejemplos constituyen sugerencias, siendo deseable que cada equipo pedagógico determine las vinculaciones entre objetivos que resulten pertinentes a su grupo, de acuerdo con las características, intereses y requerimientos de aprendizaje de los niños de cada nivel.

## OA PENSAMIENTO

## MATEMÁTICO

## EJEMPLOS DE OAT VINCULADOS

**OA 1**

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OA 2**

Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

**OAT 2****Identidad y Autonomía.**

Manifiestar disposición y confianza para relacionarse con algunos adultos y pares que no son parte del grupo o curso.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 3**

Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

**OAT 6****Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OAT 7****Corporalidad y Movimiento.**

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

**OAT 9****Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

**OA 4**

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

**OAT 5****Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 5**

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).

**OAT 9****Identidad y Autonomía.**

Cuidar su bienestar personal, llevando a cabo sus prácticas de higiene, alimentación y vestuario, con independencia y progresiva responsabilidad.

**OAT 12****Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 9****Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.

**OAT 4****Corporalidad y Movimiento.**

Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.

**OAT 9****Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

**OA 6**

Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

**OAT 6** **Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 3** **Convivencia y Ciudadanía.**

Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares, o que observa en textos o TICs, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

**OAT 6** **Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OAT 10** **Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 3** **Corporalidad y Movimiento.**

Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

**OAT 6** **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OAT 7** **Corporalidad y Movimiento.**

Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.

**OAT 8** **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar sus habilidades psicomotoras practicando posturas y movimientos de fuerza, resistencia y tracción tales como: tirar la cuerda, transportar objetos, utilizar implementos, en situaciones cotidianas y de juego.

**OAT 9** **Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.



**OA 7**

Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

**OAT 5****Identidad y Autonomía**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 6****Identidad y Autonomía**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OA 8**

Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

**OAT 5****Identidad y Autonomía**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1****Convivencia y Ciudadanía**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6****Convivencia y Ciudadanía**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OAT 10****Convivencia y Ciudadanía**

Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

**OAT 6****Corporalidad y Movimiento**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 9**

Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 12** **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 6** **Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OAT 9** **Convivencia y Ciudadanía.**

Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.

**OAT 9** **Corporalidad y Movimiento.**

Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/ mañana, antes/ durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.

**OA 10**

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

**OAT 6** **Convivencia y Ciudadanía.**

Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.

**OAT 6** **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**OA 11**

Emplear medidas no estandarizadas, para determinar longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.

**OAT 6** **Identidad y Autonomía.**

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.

**OAT 1** **Convivencia y Ciudadanía.**

Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

---

**OAT 4** **Corporalidad y Movimiento.**

Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.

**OAT 6** **Corporalidad y Movimiento.**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

---

**OA 12**

Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

**OAT 5** **Identidad y Autonomía.**

Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

**OAT 12** **Identidad y Autonomía.**

Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

**OAT 5** **Convivencia y Ciudadanía.**

Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.

---

# Objetivos de Aprendizaje

## Progresión y experiencias sugeridas

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

#### OA 1

Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

#### NT 1

- > Señala (indica o nombra) el patrón en una serie de movimientos, gestos, sonidos, de material concreto o pictórico.
- > Extiende patrones de movimientos, gestos, sonidos, de material concreto o pictórico, de dos o tres elementos.
- > Anticipa el elemento que continúa en un patrón, incluyendo el movimiento, gesto, sonido, material concreto o pictórico que falta en una serie de dos o tres elementos.
- > Elimina el elemento que no corresponde en un patrón de movimientos, gestos, sonidos, de material concreto o pictórico, de dos o tres elementos.
- > Crea un patrón de dos o más elementos, usando movimientos corporales, gestos, sonidos y material concreto.

#### NT 2

- > Señala (indica o nombra) el patrón en una serie de movimientos, gestos, sonidos, de material concreto, pictórico y simbólico.
- > Extiende patrones de movimientos, gestos, sonidos, de material concreto, pictórico y simbólico de dos o tres elementos.
- > Anticipa el elemento que continúa en un patrón, incluyendo el movimiento, gesto, sonido, material concreto, pictórico y simbólico que falta en una serie de dos o tres elementos.
- > Crea un patrón de tres elementos o más, usando movimientos corporales, gestos, sonidos, material concreto, pictórico y simbólico.
- > Transfiere un patrón de material concreto a uno pictórico, de dos o tres elementos.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Se organizan en medios grupos, uno a cargo de cada adulto, y participan de las siguientes actividades:
  - > Primer grupo: En parejas, realizan con el rostro diferentes gestos, tales como, sorpresa, enfado, alegría, tristeza, etc. Luego, eligen al menos dos para crear un patrón de combinación AB (sorpresa-tristeza, sorpresa-tristeza, sorpresa-tristeza) o ABC (sorpresa-enfado-alegría, sorpresa-enfado-alegría, sorpresa-enfado-alegría) y crear una secuencia. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué me pueden decir del patrón que formaron?, ¿en qué se fijaron para crear este patrón?, ¿pueden hacer un patrón diferente con los mismos gestos?, ¿cómo sería?, etc.
  - > Segundo grupo: En parejas, un párvulo crea un patrón de combinación AB a partir de dos movimientos diferentes con su cuerpo; por ejemplo, levantar brazos-mover cabeza. Lo presenta a su pareja para que esta lo extienda. Luego, cambian de turno. El adulto puede mediar por medio de preguntas como: ¿Qué movimiento deben hacer a continuación?, ¿en qué te fijaste para crear este patrón?, ¿qué otros movimientos podrían hacer para crear un nuevo patrón?



Al finalizar cada experiencia, los grupos intercambian las actividades. Luego, comparten ideas y opiniones sobre la experiencia, a partir de preguntas como: ¿A qué jugaron hoy?, ¿qué aprendieron con este juego?, ¿quién quiere mostrar el patrón que creó con su compañero?, ¿cómo deberíamos continuar esta serie?, entre otras (OAT 1 CC).

2. Descubren patrones en el entorno, describiendo los elementos que lo componen y señalando sus preferencias (OAT 5 IA):
  - > En imágenes de animales, como cebra, abeja o tigre, descubriendo el patrón que se observa.
  - > En frutas o verduras (por ejemplo, plátano, naranja o mandarina), descubriendo el patrón que se observa (por ejemplo: todas son frutas que se pelan para comer), y comunicando sus preferencias.
  - > En elementos de la vida cotidiana; por ejemplo, diseños de telas, patrones de imágenes en toallas, manteles, individuales o paños de platos.
  - > En diseños de vestimenta o textilera perteneciente a algunos pueblos originarios.
3. Observan un patrón rítmico simple; por ejemplo, aplauso-chasquido o aplauso-zapateo. Identifican el patrón que compone la secuencia y responden preguntas como: ¿cuál es el patrón de esta secuencia?, ¿qué otros patrones de sonidos podemos hacer? Reproducen el patrón, primero siguiendo la propuesta del adulto, y luego, usando los patrones propuestos por sus compañeros. Intercambian información sobre los movimientos y sonidos que les agradan o desagradan e indican cuáles fueron más complejos y fáciles (OAT 5 IA).



4. Se organizan en medios grupos y observan imágenes de esculturas famosas, como “El pensador”, de Rodin, y “El David”, de Miguel Ángel, describiendo la posición en la que están los personajes (sentado-parado). Luego, observan el patrón creado por el adulto y lo verbalizan. Se dividen en dos grupos y en filas reproducen el patrón de posiciones, mientras la otra mitad del grupo lo verbaliza. Al finalizar, intercambian roles, respetando las normas acordadas. Con apoyo del adulto, aumentan progresivamente el nivel de complejidad del patrón, agregando más elementos o incorporando combinaciones más complejas (OAT 1 CC).



5. En grupos pequeños, observan un patrón presentado con material concreto (por ejemplo, cubo rojo - cubo rojo - cubo azul; cubo rojo - cubo rojo - cubo azul). Verbalizan el patrón observado y anticipan el elemento que continúa, respondiendo: ¿Qué elemento debemos poner para continuar este patrón? Finalmente, extienden el patrón presentado. (OAT 5 IA).

6. Observan un patrón pictórico al que le falta un elemento; por ejemplo, “sol-luna-estrella, sol-luna-estrella, sol-estrella”. Comentan la secuencia y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué les parece esta secuencia de elementos?, ¿cuál es el patrón que se repite?, ¿qué podríamos cambiar para mejorar esta secuencia? Anticipan qué elemento falta en la serie, incluyendo el dibujo que falta. Luego, continúan el juego completando otros patrones (OAT 5 IA).



7. En parejas, reproducen el patrón presentado por el adulto y descubren el elemento que sobra. Para esto, observan un patrón de figuras geométricas con material concreto y luego lo copian; por ejemplo, círculo - cuadrado; círculo - cuadrado; círculo - cuadrado - triángulo; círculo - cuadrado. Observan y responden: ¿Qué les parece este patrón?, ¿qué podríamos hacer para mejorarlo? Descubren cuál es el elemento que sobra y corrigen la serie (OAT 1 CC).



8. Se organizan en pequeños grupos, distribuyendo materiales y tareas para crear patrones (OAT 1 CC):

- > Utilizando diverso material concreto (por ejemplo, cubos, bloques, juguetes, entre otros). En parejas, crean diversos patrones, verbalizando o comunicando lo que hacen.
- > Jugando en parejas; uno de los participantes crea un patrón corporal, gestual, sonoro o con material concreto, y el otro lo extiende.
- > Crean en conjunto un circuito con algunos implementos; por ejemplo, conos y aros. Luego, observan, describen y extienden el patrón creado.
- > Dibujando patrones con sus elementos favoritos, como juguetes, frutas, animales u otro que cada uno elija. Lo entregan a su pareja para que lo extienda y, al finalizar, intercambian roles.

## NT 2

1. En el patio, recolectan hojas de árboles o plantas que han caído al suelo, de diferentes tamaños y formas. Eligen algunas de ellas y las usan para crear una secuencia a partir de un patrón de tres elementos. Responden pregun-

tas como, por ejemplo: ¿Cómo son las hojas que usaste?, ¿en qué te fijaste para crear esta secuencia?, ¿cuál es el patrón que se repite?, ¿de qué otra manera podrías representar este patrón? A continuación, usan tarjetas para dibujar los elementos que componen el patrón que han creado. Transfieren su patrón del material concreto al pictórico, graficando las imágenes que lo representan. Al finalizar, responden preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿qué fue lo más fácil de lograr?, ¿qué fue lo más difícil? Luego, reúnen las tarjetas y las guardan en algún sector de la sala (rincón de matemáticas, biblioteca de aula o para trabajo de estaciones), de manera que puedan usarlas en otras instancias para extender, transferir y reproducir diferentes patrones (OA 5 IA).



2. En parejas, observan tarjetas que representan un patrón complejo, por ejemplo, AABCC (cruz-cruz-círculo-círculo-línea-línea). En conjunto, verbalizan o comunican el patrón y, por turnos, lo extienden. Al finalizar, presentan su tarjeta al grupo, explicando, a partir de su modalidad comunicativa, cuál es el patrón que han extendido y cómo lo han logrado (OAT 5 IA).
3. En grupo grande, observan y describen un patrón complejo de movimientos; por ejemplo, un patrón ABCD (manos en la cabeza-manos en la cintura-manos en las rodillas-manos en los pies). El adulto repite varias veces el patrón y, al detenerse, pregunta: ¿Qué movimiento debemos hacer para continuar el patrón?, ¿cómo lo saben? (OAT 5 IA).
4. Descubren el elemento intruso en un patrón, proponiendo estrategias para lograrlo (OAT 1 CC):
  - > Observando y describiendo un patrón complejo presentado en material concreto, para luego eliminar el elemento que sobra.
  - > Observando un patrón pictórico complejo, presentado en el pizarrón o en un papelógrafo. Describen el patrón, lo verbalizan, borran el elemento que sobra y justifican por qué no corresponde.



5. En parejas, crean patrones complejos, utilizando bloques de construcción. Una vez creado cada patrón, observan el realizado por otra pareja, determinando cuál es el patrón utilizado, extendiéndolo o transfiriéndolo a otra forma (OAT 5 IA).
6. De manera individual, dibujan y pintan un patrón pictórico. Lo utilizan como marco para decorar un trabajo, una fotografía u otro elemento de su preferencia. Se reúnen en grupos y presentan sus trabajos, describiendo el patrón creado (OAT 5 IA).
7. Transfieren patrones de acuerdo con un criterio que les agrade; por ejemplo, color, tipos de animales, formas, u otros. Intercambian opiniones y preferencias, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, y proponen ideas para transferir su patrón, explicando sus respuestas (OAT 5 IA):
  - > Observan, describen y repiten un patrón corporal; por ejemplo, pararse-agacharse. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo podríamos representar este patrón usando cubos de colores?, ¿qué color podemos

usar para representar la acción de pararse?, ¿qué color podemos usar para representar la acción de agacharse? Finalmente, representan el patrón corporal usando colores y lo describen. Para complejizar la experiencia, varían el tipo de patrón, de simple a complejo.

- > Observan, describen y repiten un patrón elaborado con material concreto; por ejemplo, cubo-esfera, cubo-esfera. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo podríamos representar este patrón con el cuerpo?, ¿qué movimiento podríamos usar para representar el cubo?, ¿y la esfera? Finalmente, representan el patrón de material concreto a partir de un patrón corporal. Para complejizar la experiencia, varían el tipo de patrón, de simple a complejo.
- > Observan, describen y repiten un patrón sonoro de tres elementos; por ejemplo, aplauso-silbido-golpe en la mesa. Verbalizan el patrón y lo extienden. Responden a preguntas como: “Si tuviéramos que hacer este patrón con símbolos, ¿qué símbolo podría representar el aplauso?, ¿y el silbido?, ¿cómo harían el golpe en la mesa?” Usan dibujos para representar el patrón sonoro.
- > Observan y describen un patrón pictórico; por ejemplo, imágenes de manos en la cabeza, brazos extendidos, manos en la cintura. Reproducen el patrón y luego lo representan con material concreto.

## RECUERDE...

### ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE TRABAJAR CON PATRONES?

Trabajar patrones nos ayuda a descubrir las similitudes y regularidades que existen en el entorno. Esto permite que en la vida cotidiana podamos predecir, estructurar, organizar y desarrollar el pensamiento lógico.

### PATRONES DE DIFERENTE DIFICULTAD

Es importante ofrecer diferentes oportunidades y materiales para trabajar patrones, comenzando con el cuerpo, siguiendo con material concreto para avanzar gradualmente a lo pictórico y, finalmente, a lo abstracto, de manera que utilicen diversas alternativas para comprender el concepto. Por otro lado, es importante avanzar paulatinamente en el nivel de complejidad de los patrones, desde los más simples a los más complejos. Por ejemplo, patrones simples como AAAA; AB; AAB; ABB; ABC; AABB; y complejos, como AABCC; ABCD; AABCC; AABC.



## ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

### OA 2

Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.

## ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

- > Describe atributos de objetos, tales como forma, color, tamaño, función, masa o materialidad, entre otros.
- > Describe algunas semejanzas y diferencias al comparar objetos, considerando dos atributos a la vez.
- > Agrupa elementos por dos atributos que tienen en común (como forma, color, tamaño, función, masa o materialidad, entre otros), usando material concreto o pictórico.
- > Nombra los atributos que usó al clasificar elementos.
- > Ordena una serie, por ensayo y error, según longitud o capacidad para contener, usando material concreto o pictórico.

### NT 2

- > Describe algunas semejanzas y diferencias al comparar objetos, considerando tres atributos a la vez.
- > Agrupa elementos por tres atributos que tienen en común (como forma, color, tamaño, función, masa o materialidad, entre otros), usando material concreto y pictórico.
- > Nombra los criterios que usó al clasificar elementos, por tres atributos a la vez, usando material concreto y pictórico.
- > Ordena una serie sistemática, según longitud o capacidad para contener, usando material concreto y pictórico.
- > Incluye elementos dentro de una serie ordenada según longitud o capacidad para contener.

## ¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?

### NT 1

1. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas:
  - > **Estación 1 (con mediación del adulto):** Por turnos y haciendo uso de su modalidad educativa, describen su juguete preferido. El adulto modela la descripción, diciendo, por ejemplo, "Mi juguete preferido es una muñeca, está hecha de goma, su pelo es largo y de color café, sus ojos son de color negro y su vestido es de textura suave". Por turnos, describen

sus juguetes. Si es necesario, el adulto apoya por medio de preguntas como: ¿De qué color es?, ¿qué forma tiene?, ¿de qué material está hecho?, ¿cómo es su textura?, entre otras (OAT 10 CC).

- > **Estación 2 (LV OA 6, con mediación del adulto):** Escuchan u observan un cuento relacionado con juguetes y responden preguntas de contenido explícito; por ejemplo, escuchan y observan “El soldadito de plomo”, y responden: ¿Cuál era el juego preferido del niño?, ¿cómo era el soldadito?, ¿de quién estaba enamorado?, ¿cómo era ella?, entre otras.
- > **Estación 3 (LA OA 5, estación autónoma):** Eligen diversos materiales para representar juguete preferido a través de la plástica. Luego, montan una exposición abierta a la comunidad e intercambian ideas y opiniones sobre las características que más les gustan de sus juguetes.





Al finalizar las estaciones, realizan una puesta en común, comentando lo aprendido, cómo lo aprendieron, cuáles fueron sus logros, e indicando cómo superaron sus dificultades (OAT 5 IA).



2. Participan en juego de rincones o áreas y manipulan libremente materiales, tales como botones, bloques poligonales, semillas, conchas, entre otros. Durante la exploración libre, el adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué estás haciendo?, ¿cómo es este material?, ¿de qué color es?, ¿cómo es su forma?, ¿a qué se parece?, ¿para qué lo puedes utilizar?, entre otras (OAT 5 IA).



3. Participan del juego “Somos detectives”. Se organizan en grupos y observan cómo están dispuestos algunos materiales de la sala. Responden preguntas como: ¿Para qué sirven estos materiales?, ¿qué tienen en común?, ¿en qué se diferencian con los materiales del otro mueble?, ¿por qué creen que están juntos?, ¿en qué se parecen? Luego, cada grupo comparte sus ideas y, en conjunto, descubren cuáles son los criterios que se utilizaron al ordenarlos. Finalmente, establecen acuerdos para proponer nuevos criterios para agrupar los materiales y, en la medida de lo posible, los implementan para reorganizar la sala (OAT 5 IA).
4. Dibujan elementos del entorno que cumplen con un atributo seleccionado; por ejemplo, hacen una votación y eligen un color. Luego, establecen las normas que deben respetar durante las experiencias de aprendizaje y realizan una caminata por el establecimiento, para buscar un elemento que cumpla con el atributo seleccionado. Cuando lo encuentren, lo dibujan en una libreta. Es posible incrementar el nivel de complejidad del juego, aumentado a dos o más los criterios de búsqueda. En este caso, se sugiere que registren los criterios en la libreta, para favorecer el trabajo (OAT 1 CC).
5. Se organizan en grupos pequeños para explorar materiales de la sala o patio. Eligen dos elementos; por ejemplo, figuras geométricas, bloques, mosaicos, baldes, pelotas u otros, y por turnos, describen (verbalizan, indican, representan) algunas semejanzas y diferencias que aprecian entre ellos, considerando dos atributos a la vez (forma y color, tamaño y forma, etc.) (OAT 10 CC).

-  6. En medios grupos, juegan a “Llenar la canasta” o “Llenar la maleta”. En conjunto, establecen las normas que deben respetar durante el juego (por ejemplo, respetar turnos, pedir la palabra, cuidar los materiales, etc.). Escuchan u observan el criterio o categoría de orden superior que indica el adulto (por ejemplo: frutas, ropa, verduras, colores, formas, texturas, etc.) y buscan distintos objetos que pertenecen a ella. Al iniciar el juego, utilizan material concreto o imágenes de apoyo para, luego, aumentar la complejidad al trabajar solo de manera verbal. Además, inician el juego a partir de un solo atributo y, progresivamente, aumentan a dos o más cada vez (OAT 1 CC).
7. En el patio, sentados en círculo, juegan a “Me pongo de pie”. El adulto nombra o muestra un atributo y quienes lo cumplan, deben ponerse de pie. Luego, sin que se sienten, se indica otro atributo y se mantienen de pie quienes cumplan con ambas características. El juego continúa hasta que sea posible aumentar la cantidad de atributos; por ejemplo, se ponen de pie quienes son niñas; siguen de pie quienes son niñas y tienen los ojos color café; siguen de pie quienes son niñas, tienen los ojos color café y usan zapatillas; etc. (OAT 1 CC).
8. Se organizan en medios grupos y participan en el juego “No es”. Se sientan en círculo y observan diversos elementos que están ubicados al centro. Seleccionan uno y, por turnos, nombran o muestran una característica que no tenga el elemento; por ejemplo: Este juguete no es de color amarillo; esta figura no tiene forma de triángulo; etc. Para complejizar la experiencia, es posible desafiarlos a utilizar dos negaciones a la vez; por ejemplo: No tiene forma de triángulo y no es de color amarillo” (OAT 1 CC).
-  9. Se organizan en grupos pequeños y con ayuda de un adulto (se puede solicitar el apoyo de las familias) realizan un recorrido por el entorno cercano al establecimiento. Durante el paseo, juegan a “Los detectives de atributos”. Para esto, cada grupo elige dos atributos de clasificación que deberán encontrar en su recorrido; por ejemplo: Objetos de plástico y de tamaño pequeño; elementos de madera y tamaño grande, entre otros. A medida que encuentran cada elemento, lo describen y explican, haciendo uso de sus modalidades comunicativas, por qué corresponde a los criterios que están buscando. Al finalizar, dibujan los elementos encontrados y los presentan a sus compañeros (OAT 2 IA).
-  10. En grupos pequeños, participan del juego “Es así”. Para esto, usan material concreto o imágenes y completan un tablero de doble entrada que les permita clasificarlos considerando dos criterios a la vez. Por ejemplo, agrupan animales de acuerdo con su forma de desplazamiento y tipo de cubierta corporal. Luego, comparten sus respuestas e intercambian de tablero con otro grupo (OAT 1 CC).
-  11. Participan en un juego de imaginación que implica ordenar elementos de acuerdo con su longitud. Para esto, se organizan en grupos de cinco integrantes y representan las acciones o situaciones que se indican en un relato; por ejemplo: “En el bosque iba la mamá osa caminando con sus cinco ositos, y para cruzar el río les pidió que se ordenen del más alto al más bajo” (OAT 1 CC).



12. Organizados en parejas, exploran material concreto y lo usan para formar series desde el más alto al más bajo; por ejemplo, forman torres con cubos multiencaje, cajas o bloques, combinando y controlando sus movimientos para hacerlas cada vez más altas (OAT 6 CM).

13. Ordenan elementos desde el más largo hasta el más corto, o viceversa. Para esto, usan lana y cuentas de colores para crear collares o pulseras de diferente longitud (OAT 6 CM).

## NT 2

1. Se organizan en medios grupos, en distintos espacios (por ejemplo, sala y patio) y participan del juego "Se parecen en/Son diferentes en". Por turnos, sacan dos elementos de una caja y describen (señalan o representan) sus semejanzas y diferencias, considerando tres atributos a la vez. Al describir, utilizan la frase "Se parecen en/Son diferentes en...". Luego, con apoyo del adulto si es necesario, mencionan o indican los criterios que usaron al compararlos. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿En qué te fijaste para ver en qué se parecen?, ¿cómo supiste cuáles eran sus diferencias? Si uno es rojo y el otro es amarillo, ¿cuál es la característica que estás mirando? (OAT 10 CC).




2. Sentados en círculo, juegan a "Simón manda mostrar una figura que...". De manera individual, eligen una figura geométrica y la exploran libremente para descubrir sus características. Luego, atienden a la instrucción y muestran la figura que han elegido cuando se mencionen las características que correspondan. El adulto entrega indicaciones como las siguientes: Simón manda que muestren solo figuras con forma cuadrada; muestren solo figuras de forma cuadrada y de tamaño grande; muestren solo figuras de forma cuadrada, tamaño grande y color rojo; etc. Luego, algunos voluntarios participan por turnos, para entregar las indicaciones a sus compañeros (OAT 1 CC).



3. En estaciones o grupos pequeños, elaboran tablas para registrar los resultados de sus comparaciones. Para esto, exploran libremente algunos elementos y describen o señalan sus semejanzas, indicando el atributo que han usado para comparar (color, forma, tamaño, función, entre otros). Luego, hacen lo mismo con las diferencias. Posteriormente, registran los atributos que han usado y, por medio de dibujos o palabras, representan el resultado de sus comparaciones. Con ayuda de un adulto, registran sus conclusiones; por ejemplo: "Ambos son lápices, sirven para pintar, pero son de diferente material" (OAT 5 IA).



4. En grupos pequeños, sentados en círculo, participan del juego "Veo, veo". En conjunto, establecen las normas del juego y se organizan para participar. Dentro de un conjunto de elementos expuestos en el suelo, cada uno elige un elemento, sin nombrarlo. Luego, por turnos, describen o representan el elemento seleccionado para que sus compañeros descubran de qué se trata. Una vez que lo descubren, el adulto puede mediar para determinar los criterios utilizados en la descripción (forma, material, función, entre otros) (OAT 1 CC).

-  5. Se organizan en grupos para participar del juego “Intruso”. En conjunto, establecen las normas que deben respetar y observan atentamente agrupaciones de elementos que tienen un criterio en común, para descubrir cuál es el objeto intruso, es decir, aquel que no cumple con el criterio de clasificación; por ejemplo: Observan una serie de cuadrados y un triángulo; un conjunto de animales marinos y uno terrestre; etc. A medida que descubren al intruso, comunican por qué creen que no pertenece al grupo observado, mencionando o indicando el criterio que lo diferencia del resto (OAT 1 CC).
-  6. En grupos pequeños, acuerdan normas para completar un tablero de clasificación que incluye tres criterios; por ejemplo: Clasifican plantas, considerando criterios como tamaño, presencia o ausencia de flor, forma de las hojas, etc. (OAT 1 CC).
-  7. Se organizan en grupos de seis integrantes y, en parejas, miden su estatura utilizando tiras de papel de diario. Comparan los resultados obtenidos y pegan las tiras de papel en la pared, ordenándolas por longitud. Luego, intercambian ideas sobre la experiencia, indicando cómo se pusieron de acuerdo para ordenarlas y verbalizando o comunicando la serie formada (OAT 1CC).
8. Ordenan vasos según la cantidad de agua que contienen. Al finalizar, incluyen en la serie un nuevo vaso con agua, ubicándolo donde corresponda, según la capacidad de agua que contiene. Al hacerlo, realizan movimientos precisos, manipulando los vasos sin derramar el agua (OAT 6 CM).

## RECUERDE...

### PARAFRASEO

Una estrategia importante para apoyar el aprendizaje de nuevos conceptos es el parafraseo, es decir, el adulto atiende a las respuestas y comentarios de los niños, y los repite, usando una estructura oracional y un vocabulario adecuado. Por ejemplo, si un párvulo indica que “la naranja parece una pelota”, el adulto modela, diciendo: “Entonces tú crees que esta naranja tiene forma de esfera”.

### CATEGORÍAS VERBALES

Al ofrecer oportunidades para descubrir características, comparar, clasificar y formar series de elementos, es necesario modelar el uso de conceptos precisos, que permitan identificar el atributo observado, además de la clase o categoría verbal de orden superior que corresponde. Por ejemplo, si un párvulo indica que dos bloques se parecen porque son verdes, es posible señalar que ambos son semejantes porque son del mismo color.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 3**

**Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**


- > Señala (indica o nombra) la posición de objetos y personas respecto de sí mismo, utilizando un concepto de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de), distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones cotidianas y lúdicas.
- > Utiliza al menos un concepto de posición, distancia o dirección, respecto de sí mismo, al describir, ubicarse o manipular objetos, en situaciones cotidianas y lúdicas.

**NT 2**





- > Señala (indica o nombra) la posición de objetos y personas respecto de un punto de referencia (distinto de sí mismo), en situaciones cotidianas y lúdicas.
- > Utiliza dos o más conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de), distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), al describir la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En el patio, juegan a “Simón manda”, “Monito mayor”, “Ha llegado carta” u otro que implique el seguimiento de instrucciones de ubicación, distancia y posición, considerando el propio cuerpo como punto de referencia. Para ello, utilizan elementos como una pelota o un pañuelo y siguen instrucciones como: Poner el pañuelo encima de tu cabeza; debajo de tu mano; entre tus piernas; cerca de tu nariz; lejos de tu cabeza; delante de tus rodillas; atrás de tu espalda; etc. Luego, algunos voluntarios participan, por turnos, entregando las indicaciones a sus compañeros, de acuerdo con sus modalidades comunicativas. Finalmente, responden preguntas como: ¿Qué significa que un objeto se encuentre arriba? ¿Cómo sabemos cuándo algo está cerca o lejos?, entre otras (OAT 9 CM).
2. En el patio o en un espacio amplio, realizan juegos de imaginación; por ejemplo: Convertirse en osos que están en el bosque y necesitan indicaciones de dirección (adelante/atrás/hacia el lado) para llegar al río; simular la llegada de un compañero nuevo al curso y darle indicaciones para que aprenda a llegar al baño, entre otras (OAT 9 CM).

-  3. En grupos pequeños, juegan con Bee-Bot<sup>49</sup> u otro recurso similar, siguiendo normas establecidas previamente en conjunto. Al jugar, describen o señalan los conceptos de ubicación, dirección o distancia que debe seguir la abeja para realizar un recorrido (OAT 6 CC).
4. Se dibujan a sí mismos y a un elemento de su preferencia, en diferentes posiciones. Luego, describen la posición en que está el elemento, usando los conceptos apropiados (encima/debajo/entre; al frente de/detrás de). Finalmente, juegan a encontrar a un compañero que se haya dibujado con un elemento en la misma posición que ellos (OAT 9 CM).

## NT 2

-  1. En parejas, se ubican en un espacio despejado del patio o gimnasio y participan en un juego de obstáculos que incorpore equilibrio. Para participar, uno de los integrantes entrega instrucciones que su compañero debe seguir hasta superar todos los obstáculos. Luego, intercambian roles. Durante el juego, consideran indicaciones como las siguientes: “Da un paso adelante”, “Dos pasos atrás”, “Un paso al lado”. Al finalizar, se reúnen en medios grupos e intercambian ideas sobre el juego a partir de preguntas como: ¿Qué instrucciones fueron más difíciles?, ¿cómo resolvieron las dificultades?, entre otras (OAT 7 CM).
-  2. En medios grupos participan del juego “Veo, Veo”. En conjunto, acuerdan las normas del juego y, por turnos, eligen un objeto de la sala o patio que les agrada. Describen, señalan o representan su posición para que sus compañeros descubran de qué se trata. En sus descripciones, usan conceptos de ubicación, distancia o dirección (OAT 6 CC).
3. En grupos pequeños, juegan a “Los detectives”, a partir de normas establecidas en conjunto. Por turnos, esconden un objeto y dan pistas para que sus compañeros lo encuentren. Quien lo descubre, verbaliza o señala la posición en que lo encontró, usando conceptos de ubicación, dirección o distancia. Luego, esconde un nuevo elemento y continúan el juego (OAT 6 CC).
-  4. Se organizan en grupos para jugar a “La búsqueda del tesoro”. En conjunto, acuerdan las normas del juego y, con ayuda de un adulto, elaboran un mapa con indicaciones para que sus compañeros descubran el tesoro escondido. El grupo que lo encuentra describe la ubicación en que estaba el objeto, e intercambian roles para continuar el juego (OAT 9 CM).
-  5. En grupos pequeños, juegan con Bee-Bot u otro recurso similar, programando a la abeja para que se desplace en distintas direcciones hasta llegar a una meta. Luego, describen, señalan o representan el recorrido que realizó la abeja para completar el desafío, y explican cómo lo lograron, haciendo uso de sus modalidades comunicativas (OAT 9 CM).

<sup>49</sup> Robot infantil programable destinado a favorecer habilidades relacionadas con resolución de problemas, principalmente pensamiento lógico, secuencial, de abstracción y programación, números, alfabetización y habilidades de colaboración.

**RECUERDE...****UBICACIÓN, DIRECCIÓN Y DISTANCIA**

Es importante iniciar el trabajo de orientación espacial a partir de experiencias corporales. Una vez que los párvulos logran usar conceptos de ubicación, distancia y dirección con mayor facilidad, es posible incorporar otros puntos de referencia distintos de su cuerpo; por ejemplo, otras personas u objetos del entorno. Los espacios amplios y despejados favorecen el desarrollo de este aprendizaje.



**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 4**

Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Estima en qué grupo hay “más”, “menos” o “igual cantidad de elementos”, al observarlos.
- > Cuenta elementos para determinar en qué grupo hay “más”, “menos” o “igual cantidad” de objetos, en situaciones cotidianas.
- > Usa elementos concretos para representar un grupo con “más”, “menos” o “igual cantidad de elementos” que otro, en situaciones cotidianas.
- > Utiliza la expresión “más que”, “menos que”, “igual que” al comparar la cantidad de dos grupos de elementos concretos.

**NT 2**

- > Cuenta elementos para determinar en qué grupo hay “más”, “menos” o “igual cantidad” de objetos o imágenes, en situaciones cotidianas.
- > Usa elementos concretos y pictóricos para representar un grupo con “más”, “menos” o “igual cantidad de elementos” que otro, en situaciones cotidianas.
- > Utiliza la expresión “más que”, “menos que”, “igual que” al comparar la cantidad de dos o más grupos de elementos concretos y pictóricos.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En medios grupos, con ayuda de un adulto, completan un gráfico para registrar cantidades; por ejemplo, dibujan un gráfico en el suelo para representar cuántos usan zapatos con cordones y sin cordones; usan un papelógrafo para registrar cuántos prefieren beber agua y cuántos prefieren jugo; etc. Completan el gráfico con elementos reales, para identificar con facilidad las cantidades. Luego, responden preguntas como: ¿Qué me pueden decir de este gráfico?, ¿qué columna tiene más zapatos/vasos?, ¿cuál de estas columnas tiene menos elementos? Analizan la información y, con ayuda del adulto si es necesario, establecen conclusiones sobre la comparación de cantidades; por ejemplo, “Hay más vasos con agua que con jugo, así es que a los niños de este curso les gusta más tomar agua” (OAT 10 CC).
2. En un espacio amplio y despejado (sala, patio, u otro) juegan a “La silla musical”. En conjunto, establecen las normas del juego. Cuando se detiene la música, responden: ¿Por qué quedó un niño de pie?, ¿qué pueden decir de la cantidad de sillas y niños que hay?, ¿de qué hay más cantidad?, ¿de qué hay menos?, ¿cómo lo saben? (OAT 1 CC).



3. En parejas, por turnos, sacuden un vaso con fichas bicolor (hasta 10). Al caer las fichas, juegan a estimar de qué color hay más cantidad de fichas. Responden preguntas como: ¿Qué pueden decir de la cantidad de fichas amarillas y rojas?, ¿de qué color hay más?, ¿cómo lo saben?, ¿qué podemos hacer para comprobarlo? Cuentan las fichas de cada color y confirman sus estimaciones, para luego continuar el juego (OAT 10 CC).

4. Juegan a determinar de qué elemento hay más cantidad en la sala. Para esto, comparan la cantidad de ventanas y puertas, o mesas y sillas. El adulto nombra y muestra dos elementos y, por turnos, se ponen de pie y tocan el elemento que está presente en mayor cantidad. A medida que avanza el juego, varían los elementos. Luego, algunos voluntarios participan sugiriendo nuevos elementos para comparar (OAT 5 IA).



5. Organizados en medios grupos, participan del juego “Patitos, patitos vengan”. Para esto, se ubican en un sector despejado de la sala o patio, y se organizan para seguir las instrucciones que dará el adulto; por ejemplo, “Vengan menos de 5 patitos”; “Vengan más de 5 patitos”; “Vengan la misma cantidad de patitos que estoy mostrando (muestra una imagen)”. Luego, algunos voluntarios participan, por turno, entregando las indicaciones a sus compañeros (OAT 1 CC).

## NT 2



1. En medios grupos, completan y analizan gráficos que contienen información de su interés; por ejemplo: Usan un panel con la imagen de una casa con mascotas (perro, pájaro, gato y otros) y otra imagen con una casa vacía. Por turnos, cada párvulo agrega una cadeneta o un bloque en la imagen que lo representa, indicando si tiene o no mascota. Luego, observan el panel y responden preguntas como: ¿Qué me pueden decir de este gráfico?, ¿cuál de estas columnas es más larga?, ¿qué quiere decir eso?, ¿qué podemos decir a partir de esta información? Analizan y establecen conclusiones a partir del resultado; por ejemplo, “Hay más niños que tienen mascotas y menos niños que no tienen” (OAT 10 CC).



2. Se organizan en parejas para explorar cantidades de botones. Para esto, cada pareja cuenta con un vaso con botones. Por turnos, un niño toma un puñado de botones y lo deja, cuidadosamente, sobre la mesa. Luego, su compañero saca “más que”, “menos que” o “igual cantidad que su compañero”, según la instrucción entregada de manera visual y oral. Al jugar, deben tener cuidado de no botar los botones, para no alterar los resultados del juego. En conjunto, cuentan los botones para comprobar sus respuestas e intercambian roles (OAT 6 CM).



3. En grupos pequeños, juegan a pararse donde hay “más que”, “menos que” o “igual cantidad que”, según la instrucción dada de manera visual y oral. Para lograrlo, proponen estrategias y llegan a un acuerdo que les permita lograr el objetivo. El adulto entrega indicaciones como: “Pararse donde hay más círculos amarillos que rojos”; “Pararse donde hay igual cantidad de círculos rojos y amarillos”; etc. (OAT 1 CC).

4. Dibujan elementos, siguiendo la instrucción “más que”, “menos que” o “igual que”, según la cantidad que indica un dado gigante. Para cumplir con el objetivo, realizan dibujos pequeños, combinando movimientos progresivamente más precisos (OAT 6 CM).
5. Completan y analizan gráficos figurativos; por ejemplo, el adulto dibuja un gráfico gigante en el suelo. Por turnos, ubican una tarjeta con su mano estampada para indicar su preferencia. Usan el gráfico para comparar cantidades en torno a situaciones como: La mano que más usan para pintar y escribir; el rincón o área que más les gusta; el color que más prefieren; etc. Luego, analizan los resultados y establecen conclusiones sobre sus preferencias (OAT 1 CC).
6. Usan gráficos para comparar hasta tres cantidades; por ejemplo, las preferencias de frutas o juegos a partir de tres alternativas. Completan el gráfico y lo analizan para concluir si “hay más, menos o la misma cantidad de preferencias”. Responden preguntas como: ¿Cuál es el juego que prefieren más los niños?, ¿cuál es el juego que tiene menos preferencias?, ¿cómo lo saben?, etc. (OAT 1 CC).

## RECUERDE...

### COMPARAR CANTIDADES

Es importante iniciar el aprendizaje de comparación de cantidades a partir de la manipulación de elementos concretos, para luego avanzar hacia un nivel pictórico. Al comparar cantidades en situaciones cotidianas, los niños comprenden la relación que existe entre un número y otro a nivel concreto. Luego, de manera progresiva, avanzan hacia la comprensión y comparación de cantidades a nivel simbólico.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 5**

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta).

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**



- > Señala (indica o nombra) nociones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), en situaciones cotidianas.
- > Ordena secuencias temporales de tres escenas o situaciones.
- > Determina la frecuencia de acciones cotidianas usando conceptos como siempre/a veces/ nunca.

**NT 2**

- > Ordena secuencias temporales de cuatro o más escenas o situaciones.
- > Determina la duración de dos o más acciones o situaciones al compararlas.
- > Utiliza conceptos de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta), al describir situaciones cotidianas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En tríos, juegan a "Ordenar el cuento". Dentro de una bandeja, canasto o caja, seleccionan individualmente una tarjeta con una imagen que representa una parte de un cuento (inicio, desarrollo o final). La observan y la dejan sobre la mesa, boca abajo. Una vez que todos han sacado su tarjeta, las voltean y acuerdan cómo deben ordenarlas. El adulto puede mediar a partir de preguntas como: ¿Qué sucedió primero?, ¿qué pasó después de...?, ¿cómo terminó la historia? Finalmente, por turnos, presentan sus secuencias, explicando cómo las ordenaron y comentando, de acuerdo con su modalidad comunicativa, qué les pareció más simple o complejo en este juego (OAT CC 1).
2. En medios grupos, participan en el juego "Así nos cuidamos". El adulto realiza mímicas que representan diversas acciones vinculadas a hábitos de higiene, vestuario y alimentación. Ellos descubren de qué acciones se trata, las nombran o muestran y describen o señalan, en orden, los pasos que implican; por ejemplo: Sacar una manzana de la mochila, lavarla y comerla. Responden preguntas como: ¿Qué hice antes de lavar la manzana?, ¿qué hice después?, ¿por qué es importante lavar la fruta antes de comerla?, ¿qué pasaría si no se lava? Continúan el juego a partir de otras acciones, como lavarse las manos, lavarse el cabello, abrigarse cuando hace frío, etc. (OAT 9 IA).

3. En grupos pequeños, proponen acciones que pueden realizar de manera simultánea. Por ejemplo: María camina por la sala y, al mismo tiempo, canta una canción; Pablo habla y pinta su dibujo al mismo tiempo, etc. Describen o señalan algunas acciones y las ejecutan, comunicando las nuevas posibilidades de acción que han descubierto a partir de sus movimientos (OAT 4 CM).
4. Utilizan diariamente el calendario y responden a preguntas, tales como: ¿Qué día es hoy?, ¿qué día fue ayer?, ¿qué día será mañana? Comparten (verbalizando, mostrando o dramatizando) alguna de las experiencias realizadas el día anterior, lo que harán hoy y el desafío que se proponen para el día siguiente (OAT 12 IA).
-  5. Ordenan tres escenas de un cuento conocido. Luego, lo narran o representan usando conceptos temporales o de secuencia como antes-durante-después. Para esto, se organizan en parejas, grupos pequeños o de manera individual (OAT 9 CM).
6. Dibujan lo que hicieron, están haciendo y les gustaría hacer “ayer, hoy y mañana”; por ejemplo, usan una hoja de bloc dividida en tres columnas, cada una rotulada con las palabras “ayer”, “hoy” y “mañana”, y las usan para dibujar las acciones en el espacio correspondiente. Luego, exponen sus trabajos, comunicando las dificultades que enfrentaron durante el proceso. Una variación de la experiencia es completar las columnas usando los conceptos “antes”, “ahora” y “después” (OAT 12 IA).
-  7. En parejas, crean y describen una secuencia temporal donde indican las medidas de higiene que se deben considerar después de ir al baño. Para esto, cada integrante propone sus ideas, plantean sus opiniones y establecen acuerdos para elaborar una respuesta común (OAT 9 IA).
8. Cada mañana revisan una planificación de la jornada diaria, en la que se representen las experiencias que realizarán en el día, considerando imágenes y palabras que simbolicen los distintos momentos (patio, hora del cuento, desayuno, entre otros). En conjunto, interpretan la información y establecen lo que se realizará antes y después de cada experiencia. Al final de la semana, elaboran un resumen de las acciones que efectuaron, estableciendo comparaciones entre su frecuencia. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Qué acciones realizaron siempre?, ¿qué cosas hicieron solo a veces?, ¿qué acción nunca hicimos?, ¿cómo lo saben? (OAT 12 IA).

## NT 2



1. Se organizan en grupos de cuatro integrantes para participar del juego “¿Cuál dura más?”, a partir de un mazo con tarjetas o imágenes que representan diversas acciones. El adulto entrega una indicación de manera oral y visual, y se ponen de acuerdo para mostrar al menos dos imágenes que representan acciones que duren más o menos que la señalada; por ejemplo: Busquen acciones que duren menos que cepillarse los dientes; acciones que duren más que un aplauso; etc. Luego, algunos voluntarios entregan, por turnos, nuevas indicaciones a sus compañeros. El adulto puede mediar realizando

preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo supieron qué actividad duraba más qué otra?, ¿en qué se fijaron para responder?, ¿cómo se organizaron para jugar?, entre otras (OAT CC 9).

2. Se organizan en medios grupos para participar del juego “Día y noche”. Observan atentamente la mímica que realiza el adulto y descubren de qué acción se trata. La nombran o señalan y levantan un cartel para indicar si esa acción se realiza en el día (sol), en la noche (luna) o en ambos momentos. Por turnos, describen, señalan o representan algunas secuencias de acciones asociadas, usando conceptos temporales o de secuencia (OAT 9 CM).
3. En parejas, describen o representan algún evento o actividad que haya llamado su atención durante el fin de semana. Al hacerlo, siguen un orden temporal lógico y utilizan conceptos temporales o de secuencia coherentes; por ejemplo: “El fin de semana, después de almorzar, fui al parque y vi un perro muy pequeño que nunca había visto”. Si es necesario, el adulto modela sus descripciones y, luego, apoya por medio de preguntas como: ¿Qué hiciste antes de...?, ¿qué hiciste después de eso?, etc. (OAT 9 CM).
4. Crean y describen o representan una secuencia de acciones que respondan al cuidado de sí mismos, incluyendo acciones de limpieza, protección, hidratación, entre otras, tomando decisiones respecto de los pasos a seguir; por ejemplo: Antes de salir al patio, abrigarse o protegerse del sol; después de jugar, lavarse manos y cara, e hidratarse (OAT 9 IA).
5. Miden la duración de algunas acciones, estableciendo cuál es más larga y corta. Para esto, experimentan con algunos movimientos; por ejemplo, dos niños se sientan en una silla y estiran las piernas, mientras los demás cuentan en voz alta para establecer cuánto tardan en bajarlas. Explican la relación que existe entre las acciones realizadas, comunicando qué permitió que duraran más o menos tiempo con las piernas estiradas (OAT 4 CM).
6. De manera individual, dibujan trazos para representar la duración de algunos sonidos. Para esto, el adulto usa diversos instrumentos musicales; por ejemplo, pandero, flauta, tambor, u otros. Ante cada sonido, realizan un trazo que indica si lo que escucharon fue un sonido largo o corto. Luego, proponen otros instrumentos y materiales para representar la duración de los sonidos, señalando las dificultades u obstáculos que pudiesen presentarse durante el desafío. Al planificar, el equipo educativo considera las adecuaciones necesarias para que todos los niños puedan participar (OAT 12 IA).
7. Utilizan un reloj de arena durante algunos momentos de transición de la jornada, para anticipar y luego comparar la duración de algunas acciones; por ejemplo, establecen qué demora más: Sentarse en el círculo o ir al patio. Eligen una transición y, por turnos, aportan con ideas y sugerencias sobre cómo organizarse para realizarla de manera más eficiente. En cada oportunidad, comparan cuánto tardaron en completar cada acción, usando el reloj de arena. Al finalizar, intercambian ideas sobre las dificultades u obstáculos que experimentaron y sugieren nuevas estrategias para disminuir los tiempos, en caso de ser pertinente (OAT 12 IA).





8. En grupos pequeños, completan y analizan gráficos de frecuencia, utilizando los conceptos “siempre/a veces/nunca” para describir o representar las acciones que han realizado durante el día; por ejemplo, jugar en el patio, usar utensilios para comer, usar de herramientas o utensilios para trabajar, entre otras. Ilustran sus respuestas y las ubican en el gráfico. Luego, observan la información y establecen conclusiones sobre lo que hacen siempre, a veces y nunca (OAT 4 CM).

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 6**

**Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Dice los números en orden desde el 1 hasta el 20 en situaciones cotidianas o juegos.
- > Cuenta de 1 en 1 hasta el 20 en situaciones cotidianas o juegos.
- > Cuenta elementos concretos (entre 1 y 20) determinando la cantidad, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Lee algunos números hasta el 20, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Señala (indica o nombra) el orden o posición en que se encuentra un elemento concreto en una serie (1° al 5°).
- > Indica cuál grupo tiene más, menos o la misma cantidad, al contar hasta 20 elementos concretos, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Ordena numerales desde el 1 hasta el 20 en situaciones cotidianas o juegos.

**NT 2**

- > Dice los números en orden desde el 1 hasta el 20 y viceversa, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Cuenta de 1 en 1, desde el 1 hasta el 20 y viceversa, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Cuenta de 2 en 2, desde el 1 hasta el 20, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Cuenta elementos concretos o imágenes (entre 1 y 20) determinando la cantidad, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Lee números hasta el 20, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Indica cuál grupo tiene más, menos o la misma cantidad, al contar hasta 20 elementos concretos y pictóricos, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Usa los números ordinales (al menos hasta el 5°) para describir situaciones concretas y pictóricas, que implican orden o posición.
- > Cuenta a partir de un número dado, hasta el 20, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Ordena numerales desde el 1 hasta el 20 y viceversa, en situaciones cotidianas o juegos.
- > Incluye (nombra, indica o escribe) el numeral que falta en una secuencia numérica, entre 1 y 20, en situaciones cotidianas o juegos.



**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Manipulan libremente material concreto, explorando cantidades de hasta 20 elementos (conchas, cubos multiencaje, botones, piedras, animales de plástico, u otros), durante el desarrollo de juegos por áreas, zonas o rincones. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Cuántos botones crees que hay en este montón?, ¿qué tuviste que hacer para descubrirlo?, ¿qué pasa si ahora cuentas solo los de color rojo?, ¿cuántos hay ahora?, etc. A medida que logran contar una cantidad, el adulto aumenta el ámbito numérico de exploración, de manera progresiva. Al finalizar, ordenan y guardan el material, respetando las normas acordadas (OAT 1 CC).

2. En grupo grande y en el patio, recitan la secuencia numérica ascendente, de diversas formas elegidas en consenso previamente; por ejemplo, agachados e irguiéndose a medida que aumenta la secuencia; cambiando el tono de voz desde el más grave al más agudo posible; lento y rápido; alegres o enojados; con voz de conejo y con voz de elefante, etc. (OAT 10 CC).

3. En grupo grande y en el patio, participan de un juego que les permite practicar la secuencia del conteo. Se ubican en filas de diez integrantes, levantando los brazos a medida que se cuentan, siguiendo las normas definidas previamente. Aumentan progresivamente el ámbito numérico, hasta 20, en la medida que el grupo domina el juego (OAT 10 CC).



4. En medios grupos, uno ubicado en la sala y otro en el patio, se reúnen en parejas y eligen material concreto (por ejemplo, cubos multiencaje, mosaicos, tangramas, cajas, bloques), previamente ordenado en grupos de 20 piezas, para construir una estructura de su interés. Finalmente, presentan sus diseños frente a sus compañeros, mencionando o señalando la cantidad de elementos que utilizaron en su construcción y las estrategias que usaron para organizar el trabajo en equipo (OAT 6 CM).

5. En grupo grande y en el patio, juegan a “Manzanita del Perú”, practicando el conteo hasta 20. Al final del turno de juego, responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo se siente tu cuerpo con el juego?, ¿qué le pasa a tu corazón con este juego?, ¿cómo se sienten tus piernas?, ¿por qué creen que pasa esto? (OAT 3 CM).

6. En el patio o gimnasio, participan del juego “Simón manda”, realizando las acciones tantas veces como se indica; por ejemplo, Simón manda que salten 7 veces; den 3 giros; etc. A medida que juegan, comparan qué acciones hicieron más o menos veces. Intercambian ideas y opiniones sobre las acciones y las sensaciones que perciben al realizar los mandatos de Simón (OAT 3 CC).

7. En grupos pequeños, juegan a “Lo digo rápido”. Para esto, se muestran tarjetas con números entre 1 y 20, escritos en tamaño grande y, por turnos, los nombran o representan lo más rápido posible (OAT 10 CC).

8. En el patio, bailan al ritmo de una melodía escogida en consenso. Al detenerse la música, se ponen de pie sobre el número nombrado. Intercambian ideas y opiniones sobre lo aprendido, nombrando los números que lograron identificar e indicando cuál de ellos fue más difícil de encontrar (OAT 6 IA).
9. Juegan a formar un collar de 5 cuentas de diferentes colores. Al finalizar, indican la posición en que ubicaron cada una de las cuentas; por ejemplo, 1° rojo, 2° verde, 3° amarillo, 4° celeste, 5° morado (OAT 6 CM).



10. En parejas, sentados en el piso frente a frente, se turnan para sacudir un vaso que contiene un máximo de 20 fichas bicolor. Las arrojan sobre un tapete y uno de ellos estima si hay más fichas amarillas o rojas. El otro integrante cuenta las fichas y comprueba la estimación que hizo su compañero. Luego, intercambian roles y continúan el juego (OAT 10 CC).



11. En medios grupos, cada uno saca una tarjeta con un número (entre el 1 y el 20), y se organizan para ordenarse en fila siguiendo la secuencia numérica (OAT 1 CC).

## NT 2

1. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 6 CM):
  - > **Estación 1** (con mediación del adulto): Participan del juego “Escucho y cuento hacia adelante y hacia atrás”. De manera individual, construyen una torre con cubos multiencaje, según la cantidad de sonidos que escuchan. Una vez que la torre está lista, cuentan hacia atrás mientras retiran, uno a uno, los cubos de la torre. El adulto guía el juego con ayuda de un instrumento; por ejemplo, hace sonar 10 veces un triángulo o un tambor, y cada párvulo agrega en su torre un cubo por cada sonido que escucha. Luego, realizan la operación inversa, sacando un cubo por cada sonido. A medida que los párvulos dominan el juego y el conteo ascendente y descendente, se aumenta progresivamente el ámbito numérico, hasta llegar al menos a 20.
  - > **Estación 2** (con mediación del adulto) (OA 8 LV): En el patio, exploran diversos movimientos en el aire, primero de manera libre, luego, imitando los movimientos del adulto, realizando trazos rectos y curvos, usando sus brazos o cintas de colores, y considerando movimientos desde el hombro, el codo y la muñeca. Luego, realizan los mismos trazos en el suelo, usando palos sobre la tierra o tiza sobre el cemento.
  - > **Estación 3** (estación autónoma) (OA 5 LA): De manera colectiva, realizan un collage relacionado con el tema, unidad o proyecto que están trabajando, sobre un soporte adecuado (cartulinas gruesas o cartón) y empleando diferentes tipos de papeles (lustre, de regalo, crepé, entre otros). Recortan y crean su obra para, luego, exponerla frente a sus compañeros.
2. En grupo grande y en el patio, se sientan en círculo. Comienzan a contar en voz alta y, a medida que lo hacen, se van poniendo de pie. Al finalizar, cuentan en voz alta de manera descendente y se sientan a medida que di-

cen cada número. Es importante iniciar este juego con ámbitos numéricos pequeños, aumentando la cantidad a medida que los párvulos avanzan en el aprendizaje del conteo (OAT 10 CC).



3. En parejas, se lanzan una pelota, contando las veces que logran atraparla sin que caiga al suelo. Cuando la pelota caiga, deberán contar hacia atrás desde el último número nombrado (OAT 7 CM).



4. En grupos de cuatro integrantes, juegan con un tablero de avance. Lanzan dos dados (uno con cantidad y el otro con un ícono que indica si se debe avanzar o retroceder), y participan del juego siguiendo las acciones que señalan los dados. Durante el juego, respetan turnos y las reglas definidas en consenso previamente (OAT 10 CC).

5. Trabajan en estaciones, organizándose por turnos para explorar los desafíos propuestos en cada una de ellas (OAT 8 CM):

- > **Estación 1** (con mediación del adulto): En el patio, juegan al “Luche” (marcado la cuadrícula en el suelo, del 1 al 20). Por turnos, saltan de dos en dos, manteniendo el equilibrio, y nombran o representan los números que corresponden en cada caso.

- > **Estación 2** (con mediación del adulto): Escuchan la narración de un cuento de la biblioteca de aula. Luego, intercambian sus opiniones y juegan a crear un nuevo final.

- > **Estación 3** (trabajo autónomo), realizan plegados para representar elementos de su interés.

6. De manera diaria, determinan la cantidad de niños asistentes y ausentes, registrándola en un tablero. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Cuántas niñas están presentes hoy?, ¿cuántos niños hay?, ¿vinieron más o menos que ayer?, ¿cómo lo saben?, etc. (OAT 6 CM).



7. Se organizan en parejas para participar del juego “Dibujamos los sonidos”. Por turnos, tocan un instrumento musical de percusión una determinada cantidad de veces, y su compañero traza una forma simple (por ejemplo, líneas, círculos, cruces) por cada sonido que escucha. Luego, cuentan en voz alta los trazos y comprueban si coincide o no con la cantidad de sonidos que emitió su compañero. Intercambian roles y continúan jugando (OAT 10 CC).

8. Juegan a una variante de “La sillita musical”. Al detenerse la música, se sientan en la silla que tienen más cerca; el adulto nombra un número y quienes lo tienen escrito en su silla, se ponen de pie. Para el desarrollo del juego, respetan las normas acordadas en consenso previamente (OAT 6 CC).



9. En el patio, realizan una “Búsqueda del tesoro”. Para esto, el adulto esconde números (en un ámbito numérico de hasta 20) en distintos sectores del patio. Los párvulos se organizan en tríadas y, en conjunto, definen cómo participarán del juego, considerando aspectos como normas que deben respetar,

orden en que buscarán los números, turnos de participación, forma en que registrarán los números que encuentran, etc. Al finalizar el juego, presentan sus registros, indicando los números encontrados (OAT 10 CC).

10. En medios grupos, uno ubicado en la sala y otro en el patio, juegan a un “Bingo de números”. Usan cartones que contienen números entre 1 y 20, y por votación, eligen al responsable de cantar los números. A medida que avanza el juego, pueden intercambiar roles, si así lo desean (OAT 10 CC).



11. En parejas, sentados en el piso frente a frente, construyen un diseño de su interés, usando hasta 20 bloques de dos colores (por ejemplo, rojo y amarillo). Al finalizar su diseño, observan con atención y descubren cuántos bloques de cada color usaron. Un integrante registra la cantidad que corresponde a los bloques rojos, y el otro registra los amarillos, por medio de dibujos o grafismos simples. Luego, comparan las cantidades que registraron y definen si usaron más, menos o igual cantidad de bloques de cada color (OAT 6 CM).

12. Cuentan los latidos de su corazón durante 30 segundos, con ayuda de un cronómetro o reloj de arena, y registran sus respuestas. Luego, comparan con un compañero las cantidades registradas, definiendo quien contabilizó más, menos o la misma cantidad de latidos (OAT 3 CM).

13. En medios grupos, uno ubicado en la biblioteca de aula y el otro en el CRA, narran un cuento de su preferencia. Al hacerlo, cumplen con la consigna de utilizar números ordinales y términos como “antes/durante/después” (OAT 9 CM).



14. En parejas, se organizan en turnos para narrar las acciones que realizaron un día del fin de semana. Para esto, siguen la instrucción de usar números ordinales y términos como “antes/durante/después”. El compañero presta atención a la historia, y luego retroalimenta la narración indicando si siguió o no las instrucciones. Luego, intercambian roles y continúan el juego (OAT 9 CM).

15. Crean una fila con 20 elementos ordenados, uno al lado del otro. Luego, cubren un elemento con la mano y cuentan los que no están cubiertos, iniciando el conteo desde el 2. Luego, cubren dos elementos e inician el conteo desde el 3. Continúan el juego hasta completar la secuencia (OAT 6 CM).



16. En medios grupos, se organizan para ordenar una fila con sillas numeradas, siguiendo la secuencia numérica del 1 al 20, y viceversa (OAT 1 CC).

17. Participan del juego “Estoy pensando en...”, entregando pistas sobre los números que están ubicados antes y después del número elegido; por ejemplo: Estoy pensando en el número que está después del 5; antes del 9; etc. Para complejizar la experiencia, utilizan el término “entre” (OAT 9 CM).

**RECUERDE...****ÁMBITO NUMÉRICO**

La realización de preguntas abiertas, como “¿Cuántos elementos tengo en la mano?”, favorece la exploración libre del conteo y la cuantificación, evitando que los párvulos se sientan presionados por alcanzar un ámbito numérico determinado. Es importante ajustar las cantidades involucradas en juegos y experiencias, a medida que se sienten seguros y confiados con sus aprendizajes. De esta manera, el ámbito numérico que se trabaje debe adecuarse a las características y avances de cada niño y niña.

**CONTEO Y CUANTIFICACIÓN**

Contar y cuantificar son acciones diferentes. El conteo consiste en asignar a cada elemento una palabra-número que lo identifica. Cuantificar, en cambio, se refiere a expresar a través de números una cantidad determinada, entendiendo que el último número nombrado representa la cantidad de objetos de una colección. El conteo es uno de los procedimientos que permiten cuantificar.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 7**

**Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Dispone la cantidad de elementos que indica un número, hasta el 10.
- > Dibuja la cantidad de elementos que indica un número, hasta el 10.
- > Compone y descompone números hasta el 10, a partir de material concreto.

**NT 2**

- > Utiliza grafismos simples (círculos, cruces, entre otras) para representar cantidades hasta el 10.
- > Escribe el número que corresponde a una cantidad, hasta 10, en situaciones lúdicas.
- > Compone y descompone números hasta el 10, a partir de material concreto y pictórico.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. En grupos pequeños, crean diferentes diseños usando una cantidad determinada de elementos concretos (palos de helado, palos de maqueta u otros). Para esto, se sientan en el suelo, observan un diseño presentado por el adulto y lo describen, haciendo uso de su modalidad comunicativa para indicar tanto la figura formada, como la cantidad de elementos que se usaron para construirla; por ejemplo, "Este es un triángulo, lo hicieron con tres palos, uno abajo y dos en diagonal". Luego, usan un tapete o cartulina que limite el espacio de trabajo, y una misma cantidad de palos para crear diferentes diseños. Para mediar, el adulto realiza preguntas como: ¿Con cuántos palos trabajaron hoy?, ¿qué número representa esa cantidad?, ¿cuántos diseños lograron crear?, etc. (OAT 6 CM).
2. En el patio juegan a "Ha llegado carta", siguiendo instrucciones referidas a cantidades, ya sea dadas por un adulto o por los pares; por ejemplo: "Ha llegado carta para todos los niños que tienen zapatillas con cordones. Dice que salten en un pie 5 veces". Por turnos, entregan nuevas ideas para representar cantidades en forma concreta, a partir de movimientos como aplausos, pisadas, saltos, entre otros (OAT 5 IA).
3. En grupos pequeños, manipulan material concreto (tapas de bebida, cubos multiencaje, botones, fichas, bloques, u otros) para representar la cantidad de elementos que indica un número determinado (OAT 6 CM).

4. Prestan atención a una cantidad determinada de sonidos, ejecutados con un tambor u otro instrumento de percusión, y disponen un elemento concreto por cada sonido percibido. Realizan movimientos cada vez más precisos, que les permitan representar cantidades a partir de desafíos motrices finos, como crear torres, construir collares, hacer dibujos pequeños, etc. (OAT 6CM).



5. En parejas, crean un memorice, dibujando la cantidad de elementos que indica el número de una tarjeta (hasta el 10). Luego, juegan con el memorice elaborado, acordando las normas de su juego. Al finalizar, guardan sus trabajos como material para rincones o áreas (OAT 1CC).

6. En grupos pequeños, escuchan y observan un número dado por el adulto o un par, y dibujan la cantidad de elementos que corresponde en una tarjeta. Luego, modelan el numeral usando plasticina, greda o arcilla, realizando movimientos cada vez más precisos (OAT 6 CM).

## NT 2



1. En grupos pequeños, exploran diversas combinaciones de cantidades para representar un mismo número. Para esto, juegan con una “ventana” elaborada con una mica, junto con una determinada cantidad de animales de goma; por ejemplo, si trabajan con el número 6, disponen los animales en una fila, y los separan con ayuda de la ventana. Describen lo que ocurre, indicando cuántos animales quedaron en cada lado de la ventana (tres y tres; cuatro y dos; uno y cinco; etc.). Para mediar, el adulto formula preguntas como: ¿Cuántos animales tienen en total?, ¿cuántos hay por fuera de la ventana?, ¿cuántos quedaron adentro?, ¿de qué otra manera los podrías separar?, etc. Finalmente, por turnos comparten el trabajo realizado, lo aprendido, las dificultades y la forma en que las enfrentaron, intercambiando ideas y opiniones sobre los próximos desafíos que les gustaría experimentar (OAT 6 IA).





2. En parejas, juegan a realizar grafismos simples para representar la cantidad de elementos que indica un dado. Por turnos, lanzan un dado y su compañero dibuja cruces, círculos, líneas u otros elementos. Luego, intercambian roles y continúan el juego. Al finalizar, guardan las tarjetas para usarlas durante períodos de juego de rincones o áreas, en el patio o sala (OAT 10 CC).

3. Practican movimientos cada vez más precisos para escribir numerales, a partir de un juego; por ejemplo, escuchan la cantidad de sonidos que indica un instrumento musical y escriben el numeral sobre una bandeja de sémola, pizarra, entre otros. En otro momento, escriben numerales para registrar los puntos que lleva cada equipo durante un juego (OAT 6 CM).

4. Conocen y memorizan poemas cortos que apoyen la escritura de números, y practican el numeral sobre diferentes formatos (bandejas de sémola, espejos, con palos de helado sobre la tierra, pizarras de tiza, plumones u otro); por ejemplo, “Por un camino corto subí, por uno largo bajé, y el 1 derecho dejé”. (OAT 6 CM).



5. Elaboran un memorice de números y cantidades. Para esto, escriben un número en cada tarjeta (del 1 al 10), y en otra dibujan elementos simples, como cruces, círculos, líneas u otros signos, representando cada cantidad. Al finalizar, en parejas revisan los memorices de sus compañeros y juegan. Llevan el juego elaborado a sus casas para compartir en familia (OAT 6CM).

6. Escriben números en cartones individuales o en una cinta dividida en espacios (uno para cada número). Para ello, prestan atención a la indicación dada por el adulto; por ejemplo: "Estoy pensando en un número que está antes del 6 y después del 4" o "Estoy pensando en un número que está entre el 5 y el 7". A medida que juegan, realizan movimientos cada vez más precisos para escribir los números. Finalmente, juegan en parejas a descubrir el número que piensa el compañero, marcándolo con una ficha o lápiz (OAT 6 CM).
-  7. En grupos de cuatro integrantes, crean un mazo de cartas. Para esto, establecen acuerdos sobre cómo lo harán, qué dibujos realizarán para las "pintas" de sus cartas, entre otros. Luego, escriben numeral y grafican la cantidad de elementos que corresponde en cada carta. Finalmente, las utilizan para realizar un juego de su preferencia. Por turnos, llevan los naipes a sus casas y comparten juegos con sus familias (OAT 1 CC).
-  8. En grupos pequeños, verbalizan diversas combinaciones de cantidades que les permiten representar un mismo número. Para esto, toman la cantidad de fichas bicolor que indica el adulto y las ponen adentro de un vaso plástico (máximo 10). Luego, agitan el vaso con las fichas, las vacían sobre una superficie y verbalizan la combinación, mencionando la cantidad de fichas expuestas de un color y de otro; por ejemplo, son 8 fichas, 4 de cada color; hay 6 de un color y 2 de otro; hay 5 y 3; etc. (OAT 5 IA).
9. Exploran diversas combinaciones de elementos que les permiten representar una misma cantidad; por ejemplo, usan cuatro botones y, por turnos, buscan formas de usarlos para representar la cantidad. Ponen 1 en una mano y 3 en la otra. Verbalizan lo observado y buscan otras combinaciones para este número. Amplían progresivamente el ámbito numérico, verbalizando o señalando cada combinación (OAT 1CC).
10. Exploran diversas combinaciones de cantidades que les permiten representar un mismo número; por ejemplo, toman 5 cubos, deciden cuántos de esos pondrán encima de un vaso y cuántos ubicarán debajo. Muestran la combinación a sus compañeros y, en conjunto, verbalizan o señalan las cantidades (5 y 0; 4 y 1; 3 y 2; 2 y 3; 1 y 4; etc.). Una vez explorado el juego, lo realizan en parejas (OAT 1CC).
11. Crean un libro para registrar las diferentes formas de combinar cantidades. Para esto, registran cada una de las combinaciones exploradas a partir de juegos concretos, escribiendo el número con el que han trabajado (OAT 6 CM).

## RECUERDE...

### SÍMBOLOS ABSTRACTOS

Los símbolos se usan para identificar aquellos conceptos que los párvulos ya han comprendido, por lo tanto, se deben ofrecer múltiples experiencias previas, que se inician desde la exploración de recursos concretos, continúan hacia la representación de situaciones a nivel pictórico, y finalmente, se introducen los símbolos, alcanzando así, el nivel abstracto.



**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 8**

**Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**




- > Nombra o señala la acción (agregar o quitar) que tiene que usar para resolver un problema de la vida cotidiana.
- > Utiliza material concreto para resolver un problema de adición (agregando elementos), describiendo el procedimiento empleado.
- > Utiliza material concreto para resolver un problema de sustracción (quitando elementos), describiendo el procedimiento empleado.
- > Menciona el resultado al agregar o quitar elementos a un conjunto en un ámbito numérico menor a 10.

**NT 2**

- > Describe la acción (agregar o quitar) que tiene que usar para resolver un problema de la vida cotidiana.
- > Crea problemas simples de adición o sustracción en el ámbito numérico hasta 10, a través de material concreto o pictórico, verbalizando las estrategias que usará para resolverlos.
- > Utiliza material concreto y pictórico para resolver un problema de adición (agregando elementos), describiendo el procedimiento empleado.
- > Utiliza material concreto y pictórico para resolver un problema de sustracción (quitando o tachando elementos), describiendo el procedimiento empleado.
- > Menciona o representa el resultado al agregar o quitar elementos concretos y pictóricos a un conjunto en un ámbito numérico de 10, explicando el procedimiento empleado.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Se organizan en pequeños grupos para participar del juego "Agregando galletas". En conjunto, establecen acuerdos sobre las normas que deben respetar y usan material concreto para representar los problemas que indica el adulto; por ejemplo, "Tengo dos galletas y me regalan dos más. ¿Cuántas galletas tengo ahora?". Por turnos, usan un plato de cartón y ponen en él las dos galletas mencionadas al inicio. Luego, ponen dos más, y las usan para descubrir la respuesta. Mencionan el resultado y, en parejas, describen o señalan el procedimiento que utilizaron para lograrlo. Continúan el juego, procurando que todos los párvulos participen resolviendo al menos un problema (OAT 6 CC).

2.  En grupos pequeños, escuchan un problema que plantea el adulto de manera verbal y gráfica. Por turnos, determinan cuál es la acción que deberían realizar para resolver el problema (agregar o quitar); por ejemplo: “Magdalena tiene dos galletas y recibió una más, ¿cuántas galletas tiene Magdalena ahora?”. Para mediar, el adulto pregunta: ¿Qué debemos hacer para saber cuántas galletas tiene Magdalena en total?, ¿alguien opina algo diferente?, ¿por qué?, ¿qué podríamos hacer para verificar sus respuestas? Atiende a las respuestas y, en conjunto, comprueban cuál es la correcta (OAT 10 CC).
3.  En grupos pequeños, realizan mímicas para representar acciones concretas que involucran problemas de adición o sustracción; por ejemplo, en grupos de cuatro integrantes, se organizan para representar la siguiente situación: “Hay cuatro niños, dos sentados y dos de pie”; “María tenía tres lápices y le dio uno a José”. Juegan a representar los problemas propuestos y, luego, explican el procedimiento que utilizaron para resolverlos (OAT 5 IA).
4.  Se organizan en parejas para participar el juego “El dado lo dice”. Por turnos, lanzan el dado y ponen en un recipiente la cantidad de elementos que indica el dado. Lo lanzan nuevamente y repiten la acción, agregando la cantidad de elementos que corresponda. Finalmente, mencionan cuántos objetos hay en el recipiente. El adulto puede mediar a través de preguntas como: ¿Cuántos elementos tienen que poner en el recipiente?, ¿cuántos agregaron?, ¿cuántos elementos hay en el recipiente ahora?, ¿qué acción tuvieron que realizar para descubrirlo?, etc. (OAT 1 CC).
5. De manera individual, escuchan y observan atentamente un problema de adición presentado por el adulto, y usan material concreto para representarlo. Proponen diversas formas y materiales que podrían usar para resolver el problema; por ejemplo, usan sus dedos para representar las cantidades; ponen cubos o fichas sobre el tapete; usan botones o porotos y una caja, entre otras. Luego, resuelven el problema y verbalizan el resultado, comentando o señalando de qué manera descubrieron la respuesta (OAT 5 IA).

## NT 2

1. Se organizan en grupos pequeños para participar del juego “¿Cuántos quedan?”. Por turnos, toman una tarjeta que representa una situación con cantidades. Observan la imagen y escuchan el problema propuesto; por ejemplo, observan una imagen de un árbol con siete pájaros en una rama. El adulto presenta el problema: “En el árbol hay siete pájaros. Dos se van volando, ¿cuántos quedan ahora?”. De manera individual, representan el problema por medio de dibujos, usando la estrategia que más les acomode para lograrlo. Por ejemplo, dibujando el total y tachando los que se van; dibujando los elementos y cubriendo los que deben quitar; etc. Luego, comentan o indican el resultado y explican, a partir de sus modalidades comunicativas, la estrategia que utilizaron. Para mediar, el adulto formula preguntas como: ¿Cuál es el problema que tienen que resolver?, ¿qué tienen que hacer para descubrir la respuesta?, ¿cuál crees que es el resultado?, ¿cómo lo descubriste? (OAT 6 CM).
2. En grupos pequeños, escuchan y observan un problema de adición o sustracción y, por turnos, determinan cuál es la acción que deben realizar para resolverlo (agregar o quitar); por ejemplo: “Ignacia tenía seis pinches y se le

perdió uno, ¿cuántos pinches le quedaron?”. Para mediar, el adulto pregunta: ¿Qué debemos hacer para saber cuántos pinches quedaron? (OAT 10 CC).

3. De manera individual, crean problemas que implican agregar y quitar elementos. Los representan con material concreto y los resuelven. Luego, ilustran los problemas en un set de tarjetas, se organizan en parejas y los intercambian. A medida que los resuelven, comunican sus respuestas y señalan el procedimiento que utilizaron (OAT 1 CC).
4. Utilizan un tablero de avance para resolver un problema de agregar. En parejas, usan un tablero y material concreto (fichas) para representar un “cuento matemático”, avanzando la cantidad de casilleros que se indican en el relato; por ejemplo: “Pedro estaba buscando un tesoro perdido. Para encontrarlo, avanzó cuatro pasos. Después, avanzó dos pasos más y encontró el tesoro. ¿En qué casillero estaba el tesoro?”. Representan el tablero y responden, intercambiando ideas sobre lo que tuvieron que hacer para descubrir la respuesta (OAT 1 CC).



5. En grupos pequeños, representan un problema a partir de dibujos, agregando o quitando tantos elementos como indica la historia. Al finalizar, explican el procedimiento que utilizaron, haciendo uso de sus modalidades comunicativas (OAT 5 IA).
6. En grupos pequeños, tachan elementos en una imagen para resolver un problema de sustracción; por ejemplo, “Renato tiene cinco globos y dos de ellos se pincharon. ¿Cuántos globos le quedan?”. Observan la imagen y tachan la cantidad de globos que corresponden para descubrir la respuesta. Comparten sus respuestas con sus compañeros y señalan el procedimiento que utilizaron para lograrlo (OAT 5 IA).
7. Unen elementos gráficamente para resolver un problema; por ejemplo, observan una imagen de tres personas en una fila y siete manzanas en la otra. Escuchan el siguiente problema: “Si cada persona comió dos manzanas, ¿cuántas manzanas sobraron?”. Luego, usan sus modalidades comunicativas para explicar el procedimiento que utilizaron al resolver el problema (OAT 5 IA).
8. En distintos momentos de la jornada diaria, eligen y utilizan diversas estrategias para resolver problemas de adición y sustracción en juegos y situaciones espontáneas. El adulto puede mediar por medio de preguntas y comentarios, orientándolos para que expliquen el procedimiento que utilizaron para llegar al resultado; por ejemplo, usan material concreto, dibujan elementos, usan sus dedos u otras estrategias para determinar cuántos juguetes han reunido, cuántos materiales faltan para un grupo, etc. (OAT 5 IA).

## RECUERDE...

### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Es importante que toda situación que se proponga a los párvulos provoque su interés. Para esto, el equipo educativo debe permanecer atento y sensible a las necesidades y preferencias de los niños, además de promover oportunidades de aprendizaje a partir de instancias de juego auténticas, espontáneas y, por tanto, significativas.

¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?**OA 9**

Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.

¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

- > Describe lo que ve de un objeto al observarlo desde arriba, desde el lado y desde abajo, en situaciones concretas.
- > Dibuja lo que ve de un objeto al observarlo desde arriba, del lado y desde abajo.

**NT 2**


- > Nombra o señala lo que podría ver de un objeto al observarlo desde arriba, desde el lado y desde abajo, en situaciones concretas.
- > Nombra o señala la posición desde la que cree que se observa un objeto (desde arriba, del lado y desde abajo) representado a través de dibujos, fotografías o TICs.
- > Dibuja un objeto desde arriba, del lado y desde abajo, observado en dibujos, fotografías o TICs, comparando lo que ve.

¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?**NT 1**

1. En parejas, observan y describen un juguete traído de sus casas, apreciándolo desde distintos ángulos (desde arriba, desde abajo, desde un lado). Si es necesario, el adulto orienta el proceso por medio de instrucciones como las siguientes: ¿Qué pueden ver cuando lo miran desde arriba?, ¿qué ven si lo levantan para observarlo desde abajo?, ¿cómo es su forma cuando lo miran desde un lado?, etc. Luego, eligen uno de los ángulos observados y dibujan el juguete. Finalmente, en medios grupos y respetando turnos, comparten sus dibujos, indicando desde dónde se ubicaron para dibujarlo. Responden preguntas como, por ejemplo: ¿Cómo es tu juguete?, ¿desde dónde lo miraste para hacer este dibujo?, ¿por qué elegiste ese ángulo?, ¿qué pueden ver si lo miras desde arriba?, entre otras. (OAT 6 CC).
2. Siguen instrucciones y describen, usando sus modalidades comunicativas, qué parte de un elemento pueden ver al observarlo desde distintas posiciones; por ejemplo, se ubican alrededor de un juego del patio, un árbol u otro elemento, y describen o señalan lo que ven desde el lugar en que se encuentran. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué puedes ver?, ¿qué parte del juego crees que ve tu compañero que está al frente?, ¿por qué? (OAT 9 CM).

3. Observan una figura 3D cotidiana, siguiendo instrucciones y diciendo o señalando lo que ven al cambiar su posición (desde arriba, abajo, de lado); por ejemplo, al ubicarse debajo de un cilindro, se ve un círculo; si se observa desde el lado, es una superficie curva, etc. (OAT 9 CM).
4. Observan un objeto ubicado entre dos niños, nombrando o señalando la posición en que se encuentra cada uno respecto del objeto. Luego, dibujan la parte del objeto que cada uno puede ver desde su ubicación. Comparan sus dibujos, indicando las diferencias entre ambos y plantean conjeturas sobre ellas (OAT 9 CM).
5. Usan figuras 3D para construir diversos diseños, acordando estrategias para una creación colectiva. Luego, se ubican en distintas posiciones, mencionando o señalando lo que observan desde diversos ángulos. Posteriormente, cada uno dibuja lo observado desde la posición en que está. Comparten sus trabajos y aprecian las semejanzas y diferencias entre lo que pudieron ver al ubicarse en variadas posiciones (OAT 12 IA).

## NT 2

1. En medios grupos, en un espacio exterior (patio, plaza, gimnasio u otro), eligen un objeto del entorno y lo dibujan individualmente. El adulto orienta la observación pidiendo que lo miren en detalle, desde abajo, desde arriba y desde los lados. Luego, lo dibujan considerando la mayor cantidad de detalles que sean posibles. Al finalizar, se organizan en parejas y comparten sus dibujos, identificando las similitudes y diferencias que se aprecian al dibujar los distintos ángulos de un mismo elemento. Reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué diferencias observaron al mirar el objeto por abajo/arriba/de lado?, ¿en qué se parecen sus dibujos?, ¿qué diferencias encontraron entre ellos?, ¿desde qué posición se te hizo más fácil observar? (AOT 9 CC).
2. Observan una pintura y conjeturan acerca de la posición en que se habrá ubicado el artista al realizarla; por ejemplo, observan “Una muchacha en la ventana”, de Salvador Dalí, y responden preguntas como: ¿Dónde habrá estado ubicado Salvador Dalí para dibujar a esta niña?, ¿por qué lo creen? Luego, observan un muñeco ubicado al centro de la sala y pintan lo que cada uno observa del objeto, desde el lugar en el que están. Al finalizar, exponen sus trabajos y aprecian los diversos detalles que se pueden ver desde los distintos ángulos de la sala (OAT 9 CM).
3. Se ubican en el patio o gimnasio para participar del juego “¿Qué podremos ver?”. Se ponen de pie en una fila y observan un juguete que está ubicado frente a ellos. Describen o representan lo que ven y, por turnos, proponen qué partes del juguete creen que podrían ver si se ubicaran a un lado de él. Comparten sus respuestas y se ubican a un lado del juguete para comprobar sus anticipaciones. Repiten el juego con nuevos elementos o variando las posiciones de observación (OAT 12 IA).
4.  Visitan una exposición de fotografía de la comunidad, o bien observan una exposición de imágenes en el establecimiento. Observan las fotografías y describen lo que ven, haciendo uso de su modalidad comunicativa. De manera

individual eligen una y la describen, señalando desde dónde creen que fue tomada la fotografía (desde arriba, abajo o un lado). Por turnos, comparten sus respuestas y explican sus conjeturas (OAT 5 IA).

5. Descubren dónde deberían pararse para observar lo que muestra una fotografía; por ejemplo, observan la fotografía de una persona tomada desde atrás, adelante, o de lado, para luego ubicarse en la posición que les permitiría tomar esa fotografía, explicando sus respuestas (OAT 12 IA).



6. Se organizan en parejas para anticipar y representar con figuras geométricas, la parte de un objeto que observan desde arriba, desde abajo o desde el lado. Mencionan o señalan las dificultades que pueden tener al representar sus trabajos; por ejemplo, cada pareja recibe un cuadrado, círculo o triángulo. Luego, observan una pirámide y responden: "Si la miramos desde abajo, ¿qué figura podemos ver?". Luego, comprueban sus anticipaciones, observado la pirámide desde abajo y describiendo o indicando lo que ven (OAT 12 IA).

### ¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?

## OA 10

Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

### ¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?

## NT 1

- > Señala (indica o nombra) figuras 2D y 3D, que observa en forma directa.
- > Nombra atributos (forma, cantidad de lados, caras) de figuras 2D y 3D, que observa en forma directa.
- > Dibuja figuras 2D, que observa en forma directa.
- > Relaciona figuras 3D con elementos de su entorno, que observa en forma directa.




## NT 2

- > Describe figuras 2D y 3D, considerando sus atributos (forma, cantidad de lados, vértices, caras), al observarlas en forma directa o a través de TIC.
- > Compara figuras 2D y 3D, que observa en forma directa o a través de TIC.
- > Dibuja figuras 2D y construye o modela figuras 3D, que observa en forma directa o a través de TIC.
- > Relaciona figuras 2D con partes de una figura 3D, que observa en forma directa o a través de TIC.

### ¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?

## NT 1

1. Se organizan en el patio o gimnasio para participar del juego “Cada figura con su pareja”. Por turnos, toman una tarjeta que tenga un elemento del entorno o una figura 3D. Bailan al ritmo de la música, y cuando esta se detiene, buscan a un compañero que tenga una tarjeta que represente la misma figura que la suya (por ejemplo, si tienen la imagen de un cubo, se reúnen con quien tenga la imagen de un dado). Al finalizar, intercambian opiniones sobre el juego y señalan algunos atributos de las figuras que encontraron. Responden preguntas como: ¿Qué figura encontraron?, ¿cómo es su forma?, ¿cuántas caras tiene?, ¿cuántos vértices tiene?, ¿por qué la unieron con...? Reparten nuevamente las tarjetas y repiten el juego (OAT 1CC).
2. En medios grupos, participan de una variante del juego “Si la sabe, cante”. Para ello, acuerdan las normas del juego, observan las figuras que muestra el adulto, ya sean concretas o proyectadas, y quien las conoce se pone pie, toca la mano del adulto y la nombra. En conjunto, observan y describen las características de cada figura, haciendo uso de sus modalidades comunicativas, para comprobar las respuestas (OAT 1 CC).

3. En una zona amplia y despejada, como el patio o gimnasio, observan y nombran algunas figuras geométricas grandes dispuestas en el suelo. Bailan al ritmo de la música, y cuando esta se detiene, corren y se ponen de pie sobre la figura que indique el adulto. Luego de algunas repeticiones, establecen acuerdos para entregar, por turnos, las indicaciones a sus compañeros (OAT 6 CC).
4. Observan pinturas de artistas famosos, como Kandinsky, Ramón Vergara Grez, Picasso, entre otros, y mencionan las figuras 2D que se observan en ellas. Nombran o indican los elementos que les agradan y los que no, justificando su elección. Luego, realizan una obra de arte usando papeles de colores de diferentes formas (OAT 5 IA).
-  5. En grupos pequeños, participan del juego “La ruleta de las figuras”. Exploran diversas figuras 2D o 3D, señalando y comentando sus características. Luego, observan la ruleta de las figuras y la información que contiene en cada casilla, relacionada con diferentes atributos que se pueden encontrar en las figuras exploradas; por ejemplo, forma, cantidad de lados, cantidad de caras, etc. Por turnos, giran la ruleta y buscan una figura 2D o 3D que cumpla con el atributo que se indica. En conjunto, establecen si están de acuerdo o no con la respuesta entregada, fundamentando sus respuestas (OAT 1CC).
-  6. Crean su propio memorice de figuras 2D. Para ello, observan tarjetas divididas en dos casillas, una con una figura y otra en blanco. Completan las tarjetas, dibujando una figura igual al modelo, y las recortan para crear fichas individuales. Se reúnen en grupos pequeños y, en conjunto, crean un juego que podrían realizar a partir de las tarjetas. Realizan el juego y comentan o señalan las características de las figuras que observan. Luego, establecen turnos para llevar las tarjetas a sus hogares, con el propósito de compartir un juego en familia (OAT 1 CC).
-  7. Se organizan en parejas para realizar una expedición en el patio del establecimiento. Para esto, acuerdan las normas que deben respetar y, en conjunto, eligen una figura 3D que les agrada. Luego, exploran el patio y buscan la mayor cantidad de elementos que tengan una forma similar a la figura elegida. Se reúnen en medios grupos e intercambian ideas y opiniones sobre esta experiencia, indicando cuál fue la figura que eligieron y qué elementos pudieron encontrar con una forma similar (OAT 1 CC).

## NT 2

1. Sentados en círculo, se organizan para jugar a estampar figuras. En conjunto, establecen las normas que deben respetar durante el juego y, de manera individual, eligen una figura 2D. Luego, observan una figura 3D mostrada por el adulto, la exploran y responden: “Si estampamos la base de este cilindro, ¿cómo será la huella que dejaremos en la arena?”. Quienes tienen un círculo, lo levantan y explican sus respuestas. Repiten el juego a partir de otros cuerpos geométricos, estampando los elementos en arena para comprobar la forma que queda marcada en la arena. Al finalizar, explican lo que pudieron aprender, nombrando los principales atributos de las figuras exploradas (OAT 1CC).



2. En medios grupos, juegan a la “Bolsa mágica de las figuras 3D”. Por turnos, exploran una figura oculta al interior de una bolsa, y la describen, usando sus modalidades comunicativas, para que los demás adivinen de qué figura se trata. Responden preguntas como: ¿Qué características tiene esta figura?, ¿en qué te fijaste para entregar pistas a tus compañeros? (OAT 1 CC).
3. Juegan al “Veo, veo de figuras 2D”. Por turnos, eligen en secreto un elemento del entorno. Señalan sus atributos para que sus compañeros adivinen de qué figura se trata; por ejemplo “Veo, veo, un elemento que tiene cuatro lados iguales, líneas rectas y cuatro vértices”. Para complejizar esta experiencia, el adulto puede sugerir que incluyan negaciones en sus descripciones; por ejemplo, “Esta figura no tiene líneas curvas” (OAT 1 CC).



4. Se organizan en parejas y llegan a acuerdos para agrupar figuras que sean de su interés, verbalizando el criterio que utilizaron. Luego, comparten sus agrupaciones, usando sus modalidades comunicativas para explicar sus preferencias y describir los atributos y características de las figuras 2D y 3D que agruparon (OAT 5 IA).
5. Observan, describen y modelan una figura 3D, realizando movimientos cada vez más precisos y eficientes para lograrlo. Luego, utilizan las figuras que modelaron como fichas para diversos juegos como ludos o tableros de avance, creados por ellos (OAT 6 CM).



6. Se organizan en grupos pequeños para participar del juego “Tenemos esta forma”. Al azar, toman una figura 2D, en conjunto la exploran y describen o señalan sus características. Luego, establecen acuerdos para recrear la forma de la figura usando sus cuerpos; por ejemplo, tomándose de las manos para recrear la figura en gran tamaño, usando sus dedos, a partir de posturas con sus brazos o piernas, etc. (OAT 1CC).
7. Se organizan en medios grupos para participar del juego “Se parecen y se diferencian”. Por turnos, sacan aleatoriamente dos figuras, 2D o 3D, de una bolsa. Describen sus características, haciendo uso de sus modalidades comunicativas, y mencionan o señalan sus semejanzas y diferencias. Luego, con ayuda del adulto, si es necesario, elaboran una conclusión; por ejemplo: “Se parecen porque son planas, de color rojo y tienen líneas rectas. Son diferentes, porque una tiene cuatro lados y la otra tiene tres. Una tiene forma cuadrada y la otra triangular. Las dos son figuras geométricas”. (OAT 1CC).



8. Se organizan en medios grupos para nombrar y dibujar figuras 2D. Para esto, por turnos lanzan un dado gigante y nombran la figura 2D que este indica. Luego, la dibujan, respetando sus características, y la relacionan con elementos del entorno que tienen la misma forma (OAT 6 CM).
9. Crean, de manera colaborativa, un dominó de figuras 2D. Para esto, proponen y aceptan diversas ideas que les permitan crearlo, a partir de dibujos, recortes u otras técnicas. Al finalizar, reúnen las fichas, las exponen y nombran o señalan las características que tiene cada figura. Establecen acuerdos sobre los juegos que podrían hacer a partir de las fichas, realizan algunos y guardan el dominó en un rincón o área de la sala para usarlo en otras oportunidades (OAT 1 CC).

10. Participan del juego "Lotería de formas". Por turnos, sacan una tarjeta de una ruleta y comentan a qué figura 3D se asocia. Quienes tengan un elemento con esa forma en sus tableros, lo marcan usando una ficha. Continúan el juego hasta completar uno o más tableros (OAT 1 CC).

## RECUERDE...

### VOCABULARIO PRECISO

Para describir atributos de figuras 2D y 3D —como forma, cantidad de lados, cantidad de vértices y caras—, es necesario que los niños comprendan los conceptos a través de la manipulación de material concreto. A medida que lo exploran, es posible modelar y promover el uso de conceptos precisos que acompañen y favorezcan sus descripciones.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 11**

**Emplear medidas no estandarizadas, para determinar longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

- > Utiliza partes del cuerpo como unidad de medida no estandarizada, para determinar la longitud de un objeto (alto/bajo, largo/corto, ancho/angosto), en situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
- > Registra a través de dibujos o grafismos simples, la longitud de un objeto definida a partir de partes del cuerpo como unidad de medida no estandarizada.
- > Utiliza partes del cuerpo como unidad de medida no estandarizada, para comparar la longitud de dos objetos y determinar qué objeto es más alto/bajo, largo/corto, ancho/angosto, en situaciones lúdicas o actividades cotidianas.

**NT 2**

- > Utiliza material concreto (lápices o palos de helado) como unidad de medida no estandarizada, para determinar la longitud de un objeto (alto/bajo, largo/corto, ancho/angosto), en situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
- > Registra a través de dibujos, grafismos simples y números, la longitud de un objeto definida a partir del uso de material concreto como unidad de medida no estandarizada.
- > Utiliza material concreto (lápices o palos de helado) como unidad de medida no estandarizada, para comparar la longitud de dos objetos y determinar qué objeto es más alto/bajo, largo/corto, ancho/angosto, en situaciones lúdicas o actividades cotidianas.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Comentan, de acuerdo con sus modalidades comunicativas, cómo podrían medir la longitud de algunos objetos usando el propio cuerpo; por ejemplo, la palma de la mano, pie, pasos, u otros. Responden preguntas como: ¿Qué parte del cuerpo podríamos usar para saber qué lado de la mesa es más largo?, ¿qué partes del cuerpo podríamos usar para medir un elemento más grande?, ¿y uno pequeño?, etc. Luego, en parejas, establecen acuerdos para elegir un objeto y medirlo utilizando el cuerpo. Al finalizar, intercambian sus respuestas y reflexionan a partir de preguntas como: ¿Qué objeto escogieron para medir?, ¿con qué lo midieron?, ¿por qué usaron esa parte del cuerpo?, etc. (OAT 1 CC).

2. Miden la longitud de una pared de la sala en pasos. Registran la información a partir de dibujos, e informan a sus compañeros los hallazgos realizados (OAT 4 CM).



3. En parejas, marcan y recortan la silueta de sus manos para utilizarlas como unidad de medida. Luego, cada uno mide la altura de su compañero y registra los resultados a través de dibujos (OAT 6 CM).



4. Se organizan en parejas y experimentan diversas posiciones con las palmas de las manos o las plantas de los pies para medir mesas, sillas y muebles de la sala. Registran la información recogida y comunican a sus pares, comparando sus resultados con los de otras parejas (OAT 4 CM).



5. En parejas, miden el largo de su cabello, utilizando para ello la palma de sus manos o sus dedos. Luego, registran la medida de cada uno y determinan quién tiene el cabello más largo o corto (OAT 1CC).



6. En parejas, miden la altura de una mesa y de una silla, utilizando sus manos. Registran sus resultados y los comparan, estableciendo cuál es más alta o baja. Luego, se reúnen en medios grupos y comparten sus resultados, analizando las distintas formas en que usaron sus manos como unidad de medida (OAT 1 CC).

## NT 2







1. En conjunto, establecen acuerdos para elegir un objeto de la sala que quieren medir, usando diversos elementos no convencionales (por ejemplo, palos de helado, clips, cubos multiencaje, entre otros), y registran los resultados por medio de dibujos o números. Luego, se organizan en parejas y comparan los resultados obtenidos en sus mediciones. Al finalizar, realizan una puesta en común, conversando a partir de preguntas como: ¿Qué elementos usaron para medir?, ¿con cuál de ellos les resultó más fácil hacerlo?, ¿llegaron al mismo resultado al medir con palos de helado y con clip?, ¿por qué creen que ocurre eso?, etc. (OAT 1 CC).



2. En parejas, utilizan un trozo de cordel para medir distintas partes del cuerpo; por ejemplo, piernas, brazos, tronco, etc. En conjunto, establecen las normas del trabajo y se organizan para medir y registrar los datos obtenidos en cada uno de los integrantes. Finalmente, comparten sus hallazgos e intercambian ideas y opiniones sobre las estrategias que usaron para organizarse y realizar las medidas (OAT 1 CC).

3. De manera individual, intercambian ideas y opiniones sobre un elemento que podrían usar para medir un elemento del patio que les agrada. Establecen un acuerdo y definen el objeto que todos usarán para medir; por ejemplo, fichas, tapas, formas geométricas, palos de helado, etc. Luego, de manera individual, eligen un objeto del patio y lo miden usando el elemento acordado. Registran sus resultados por medio de dibujos, números o palabras, y comparten sus hallazgos con sus compañeros. Comentan la experiencia, mencionando o señalando las dificultades que tuvieron que enfrentar para lograr su objetivo (OAT 1 CC).

-  4. Organizados en parejas o pequeños grupos, comparan collares de cuentas de dos colores distintos. Para esto, sacan aleatoriamente una cantidad de cuentas rojas y azules (u otros colores) y dos trozos de cordón. Anticipan cuál de los collares será más largo y, luego, comprueban esa estimación al crear los collares, midiéndolos con palos de helado, lanas u otros elementos (OAT 6 IA).
-  5. En tríos, utilizan gomas de borrar como unidad para medir útiles como cuadernos, lápices y mochilas, respetando las normas acordadas en el grupo; por ejemplo, mantener la misma unidad de medida para todos los elementos; al medir, las unidades de medida (gomas, lápices) siempre se ubican en la misma dirección; etc. Registran la información recogida y comparten sus hallazgos con los otros grupos, estableciendo comparaciones entre los resultados obtenidos (OAT 1 CC).
-  6. Organizados en tríos, empujan un auto de juguete para que avance, proponiendo diversas estrategias para lograr que llegue lo más lejos que se pueda. Marcan con un trozo de cinta adhesiva hasta dónde llegó el auto. Estiman la distancia recorrida usando autos como unidad de medida. Luego, comprueban la estimación midiendo la distancia con el mismo auto. Se reúnen en pequeños grupos, comprueban los resultados y proponen nuevas ideas para lograr que el auto avance una distancia mayor (OAT 1 CC).
-  7. En tríos, dicen su nombre y el de sus compañeros. Estiman cuál será el nombre más largo y corto. Establecen comparaciones entre ellos, escribiéndolos en filas cuadrículadas (cada grafema en un cuadrado), con ayuda de un adulto, si es necesario. Registran la cantidad de cuadros de cada nombre y comprueban sus estimaciones, explicando el proceso y las dificultades enfrentadas, a partir de sus modalidades comunicativas. Realizan el mismo ejercicio, proponiendo nuevas formas de medición (OAT 6 IA).

## RECUERDE...

### TIC Y EDUCACIÓN INCLUSIVA

Los recursos tecnológicos constituyen un gran apoyo al momento de diseñar experiencias que favorezcan el aprendizaje de todos los niños. En el sitio web [www.cedeti.cl](http://www.cedeti.cl) es posible acceder a diversos recursos o programas que apoyan; por ejemplo, el aprendizaje de la identificación y comparación de atributos, a través del software “El Toque Mágico”.

**¿QUÉ SE ESPERA QUE APRENDAN?****OA 12**

**Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.**

**¿CÓMO SE PODRÍA RECONOCER EL LOGRO DE ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**




- > Menciona o representa el problema concreto al que se enfrenta, en situaciones cotidianas.
- > Responde preguntas sobre un problema concreto al que se enfrenta, en situaciones cotidianas.
- > Propone acciones que pueden apoyar la resolución de un problema concreto al que se enfrenta, en situaciones cotidianas.
- > Representa ( nombra o dibuja) la solución de un problema al que se enfrenta, describiendo las acciones que realiza para resolverlo.

**NT 2**

- > Describe o representa el problema al que se enfrenta, en situaciones cotidianas.
- > Formula preguntas, para recoger información que le permita resolver un problema al que se enfrenta, en situaciones cotidianas.
- > Propone diversas estrategias para resolver un problema, en situaciones cotidianas.
- > Representa ( nombra, dibuja o registra en tablas o gráficos) la solución de un problema al que se enfrenta, explicando por qué ciertas acciones favorecieron o dificultaron el proceso.

**¿QUÉ EXPERIENCIAS FAVORECEN ESTE APRENDIZAJE?****NT 1**

1. Durante el juego de rincones o el de patio, responden preguntas relacionadas con un problema cotidiano al que se ven enfrentados, para identificar el problema y proponer acciones de solución; por ejemplo: Frente a dos párvulos que discuten porque quieren usar una pelota, responden preguntas como: ¿Cuál es el problema que tenemos?, ¿qué podemos hacer para resolverlo de manera pacífica?, ¿cuál de estas soluciones ayudará a que los dos estén contentos?, etc. (OAT 5CC).
2. Prestan atención y analizan cuentos en los que se plantea un conflicto que se resuelve a lo largo del relato en forma pacífica. Para ello, mencionan o señalan cuál es el problema al que se enfrentó el personaje y cómo se resolvió, intercambiando ideas y opiniones acerca de la solución que encontraron los personajes. Se sugiere utilizar cuentos como “Dos monstruos”, de David McKee; “Hoy no quiero ir a la escuela”, de Soledad Gómez y Ana María Deik; “El tigre y el ratón”, de Keiko Kasza, entre otros (OAT 5 CC).

-  3. Se organizan para compartir una cantidad de material menor al número total de integrantes del grupo. Responden: ¿Cuál es el problema? Luego, proponen diversas formas pacíficas en que pueden resolver el conflicto, y las llevan a cabo. Intercambian ideas y opiniones sobre la experiencia, indicando las dificultades que tuvieron que enfrentar para resolver el problema (OAT 5 CC).
-  4. Se organizan en grupos para crear una torre lo más alta posible, utilizando bloques con distintas formas. Proponen ideas y acuerdan cómo ubicarán las piezas para lograr una mayor altura. Todos los grupos deben disponer de los mismos tipos de bloques y en la misma cantidad. Al finalizar, comparten sus experiencias, comunicando de qué forma se organizaron y qué pasos siguieron para completar el desafío (OAT 5 IA).
5. Conocen una estrategia de resolución de conflictos en forma pacífica, observando y escuchando un problema presentado por el adulto, las preguntas que se hace a sí mismo y las respuestas que propone para resolverlo; por ejemplo, representa un conflicto en el que dos personas discuten por usar el mismo lápiz para pintar. Se pregunta: ¿Cuál es el problema? (ambos queremos pintar con el mismo lápiz), ¿qué tenemos que hacer para resolverlo? (trabajar por turnos; quitarle el lápiz a mi compañero y usarlo primero; esconder el lápiz para que mi compañero no lo encuentre), ¿cuál de estas opciones nos dejará felices a los dos? (trabajar por turnos). Luego, se organizan en parejas y prestan atención a un nuevo problema. Aplican la estrategia aprendida para resolver el problema, compartiendo sus resultados (OAT 5 CC).
-  6. Juegan al supermercado y resuelven problemas para vender o comprar objetos. Proponen diversas acciones que podrían realizar para solucionar las situaciones enfrentadas, verbalizando el proceso y respondiendo a las preguntas que deben plantearse. Finalmente, dibujan la solución del problema y describen o señalan las acciones realizadas para resolverlo (OAT 12 IA).

## NT 2

1. En grupos pequeños, conocen una estrategia de resolución de problemas, observando y prestando atención al adulto, quien verbaliza el problema, las preguntas que se plantea y las respuestas que sugiere para resolverlo; por ejemplo: Tengo que entregar este libro a la tercera persona de la fila. ¿Cuál es el problema que tengo que resolver?, (entregar el libro a la tercera persona de la fila). ¿Qué tengo que hacer para resolverlo? Pienso que puedo usar los números ordinales. ¿Cómo está funcionando mi propuesta de solución? (bien, porque descubrí quién es la tercera persona de la fila). ¿Cómo puedo comprobarlo?, (puedo volver a contar). Luego, escuchan un nuevo problema y aplican la estrategia aprendida. Finalmente, intercambian ideas y opiniones sobre la manera en que resolvieron el problema propuesto (OAT 5 IA).
2. En distintos momentos de la jornada, resuelven conflictos en forma pacífica, respondiendo las preguntas que modela el adulto al mediar un conflicto emergente; por ejemplo, dos niños quieren el mismo juguete. El adulto pregunta: ¿Cuál es el problema? Ante la respuesta de los niños, parafrasea “Entonces, el problema es que los dos quieren usar el mismo juguete. Tenemos

un juguete y dos niños que quieren usarlo al mismo tiempo, ¿qué podríamos hacer para solucionarlo de forma pacífica y justa para ambos?”. Los niños responden las preguntas y resuelven en conjunto el problema (OAT 5 CC).

3. Asumen la responsabilidad de ser el mediador del grupo en conflictos cotidianos, por un período determinado (por ejemplo, una semana), relevando la importancia de apoyarse para resolver los conflictos en forma pacífica (OAT 5 CC).
4. Recurren a un lugar físico, definido en consenso, cada vez que sienten que no pueden resolver un conflicto en forma pacífica. Los pares o adultos, ante esta clave, se dirigen a ese sector y apoyan la resolución del conflicto (OAT 5 CC).
5. Escuchan y analizan cuentos en los que se plantea un conflicto que luego se resuelve a lo largo del relato. Responden a preguntas que permitan comprender el problema, observan el plan para resolverlo, intercambian ideas sobre la forma en que se resolvió y evalúan la solución obtenida. Algunos cuentos que se pueden utilizar son “Cuenta ratones”, de Stoll Walsh, E.; “Días con Sapo y Sepo”, de Arnold Lobel, entre otros (OAT 5 IA).
6. Colaboran con sus pares proponiendo estrategias y acordando una forma pacífica para lograr que dos grupos en oposición transiten de un extremo a otro, desplazándose por una línea demarcada, sin salirse de ella, al mismo tiempo que trasladan un objeto, sin que se caiga ni que se tope entre ellos. Al finalizar el desafío, intercambian ideas sobre los problemas que tuvieron que enfrentar, qué alternativas de solución imaginaron, cuáles de ellas implementaron y cómo lograron superar la situación (OAT 5 CC).
7. Colaboran con sus pares acordando una estrategia para entrar todos juntos en una “alfombra mágica”, respetando el espacio del otro, de manera segura y pacífica. La alfombra mágica debe ir reduciéndose en superficie, ya sea doblándola o recogiendo. A medida que aumenta la complejidad del desafío, comentan o señalan qué acciones o estrategias pueden utilizar para resolverlo, implementando sus ideas y evaluando los resultados obtenidos (OAT 5 CC).
8. Dibujan o representan gráficamente las preguntas asociadas a la estrategia de resolución de problemas trabajada, explicando por qué son efectivas. Luego, las ubican a su alcance para recurrir a ella cada vez que lo requieran (OAT 5 IA).
9. Resuelven situaciones cotidianas, señalando las dificultades que podrían presentarse; por ejemplo, repartir material donde todos deban tener la misma cantidad de elementos. Para esto, verbalizan o representan las preguntas que se pueden plantear para resolver el problema: ¿Cuál es el problema?, ¿qué tengo que hacer para resolverlo?, ¿me están resultando las estrategias que escogí?, ¿cómo lo puedo saber?, entre otras (OAT 12 IA).
10. Realizan dibujos sobre las estrategias que podrían emplear para resolver un problema, señalando las dificultades que podrían presentarse y explicando, de acuerdo con su modalidad comunicativa, el proceso realizado para lograrlo; por ejemplo, observan un dibujo con tres niñas, dos de ellas tienen dos palitos



en la mano, y la tercera, ninguno. Escuchan el problema: “En países como China, las personas usan dos palillos para comer. ¿Cuántos palillos ves en el dibujo?, ¿cuántos palillos más se necesitan para que todas puedan comer? Verbalizan o representan las preguntas que los pueden ayudar a resolver el problema e implementan la estrategia aprendida; por ejemplo, “¿Qué me están preguntando?, ¿qué tengo que hacer para resolverlo?, ¿cómo están funcionando mis propuestas?, ¿cómo puedo comprobar que está bien?, entre otras. Luego, dibujan los palillos que faltan y representan la solución al problema planteado (OAT 12 IA).

### RECUERDE...

#### VOCABULARIO MATEMÁTICO

Para favorecer la resolución de problemas y la comunicación de resultados, es esencial que los niños dominen variados conceptos matemáticos que les permitan comprender y expresar sus ideas con precisión. El equipo educativo debe promover el aprendizaje de los conceptos indicados en los OA del núcleo, además de aquellas palabras que resulten significativas y pertinentes de acuerdo con cada contexto, contemplando nociones temporales y espaciales, cuantificadores, nociones y relaciones numéricas, relaciones causales y de comparación, entre otras.

**IDEAS FUERZA Y PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA****IDEAS FUERZA****PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**

**Los niños necesitan jugar y explorar libremente los materiales antes de usarlos para el aprendizaje de conceptos matemáticos.**

- > ¿Qué recursos podemos ofrecer para que los niños puedan explorar y experimentar espontáneamente con algunos conceptos matemáticos?
- > ¿Cómo podemos aprovechar la manipulación libre de materiales para evaluar los aprendizajes?
- > ¿De qué manera podemos modelar e incentivar el uso de algunos conceptos matemáticos en la vida cotidiana?

**El pensamiento matemático se desarrolla transitando desde lo concreto hacia lo pictórico, y desde lo pictórico a lo simbólico.**

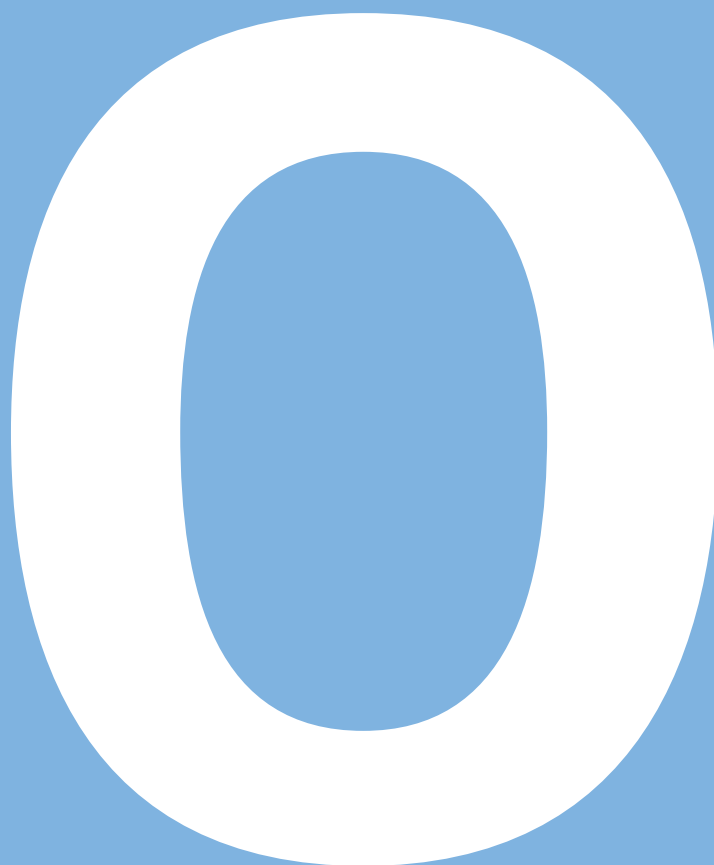
- > ¿Como podemos integrar el modelo COPISI (concreto, pictórico y simbólico) en el trabajo con otros Núcleos de Aprendizaje?
- > ¿De qué manera podemos usar el modelo COPISI para diversificar las estrategias de exploración y respuesta de los niños en las experiencias de aprendizaje?
- > ¿Qué espacios y recursos podemos ofrecer para que los niños exploren, comparen, clasifiquen, ordenen, cuantifiquen y descubran elementos y figuras del entorno tanto dentro como fuera de la sala?

**La resolución de problemas y el trabajo de nociones espaciales y temporales promueve el aprendizaje en todas las áreas del desarrollo.**

- > ¿Qué estrategias podemos implementar en la jornada diaria para promover el desarrollo de nociones temporales y espaciales?
- > ¿De qué manera podemos vincular el desarrollo de nociones temporales y espaciales con el proceso de iniciación a la lectura y escritura?
- > ¿Qué experiencias podemos planificar para promover el desarrollo de nociones de tiempo y espacio a través de los lenguajes artísticos?
- > ¿Cómo podemos favorecer la resolución de problemas a partir del trabajo con otros Núcleos de Aprendizaje?

**El trabajo con patrones es fundamental para la comprensión de conceptos matemáticos, y, por ende, es la base para la resolución de problemas.**

- > ¿Qué estrategias y experiencias podemos ofrecer para trabajar patrones en contextos cotidianos?
- > ¿Cómo podemos implementar los espacios educativos dentro y fuera de la sala para promover juegos con patrones?
- > ¿Qué experiencias podemos planificar para favorecer el trabajo con patrones a partir de otros núcleos de aprendizaje?



**Orientaciones para la implementación  
del Programa Pedagógico**

# Planificar y evaluar con el Programa Pedagógico

De acuerdo con las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018), “la planificación y la evaluación son aspectos constitutivos de todo proceso educativo. Se planifican y se evalúan los diversos componentes de este proceso y en distintos niveles, tales como los Objetivos de Aprendizaje, los ambientes de aprendizaje, la participación y el trabajo colaborativo con la familia, los planes de mejoramiento de la institución, entre otros” (p. 103).

Es fundamental considerar que tanto planificación como evaluación son dos procesos que forman parte de un mismo ciclo. Se entrecruzan y retroalimentan durante la enseñanza y el aprendizaje, constituyéndose en un ciclo permanente, sistemático y flexible, a partir del cual es posible organizar, anticipar, retroalimentar y mejorar la labor educativa.

## 1. La planificación y evaluación como proceso interrelacionado

La planificación es un proceso sistemático que orienta el quehacer pedagógico del equipo educativo, al ordenar y estructurar el trabajo en tiempos definidos. Permite resguardar la intencionalidad pedagógica de cada período que compone la jornada diaria, y se caracteriza por ser flexible, puesto que su implementación debe responder a la evaluación permanente del proceso educativo. De esta manera, cada equipo es responsable de modificar las experiencias planificadas, en función de los requerimientos, intereses o situaciones emergentes que así lo requieran.

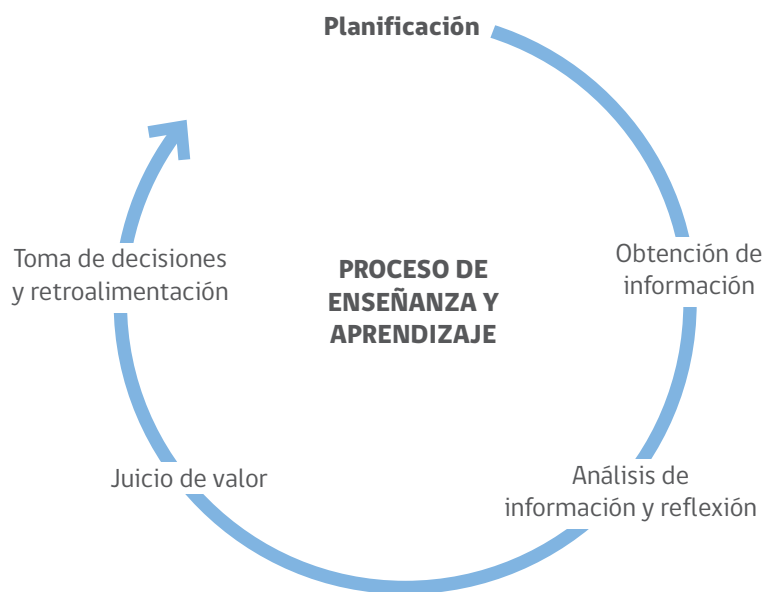
Al diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje, cada equipo pedagógico debe tomar decisiones en torno a los factores curriculares que influirán en este proceso; por ejemplo, organización del tiempo, espacio y los recursos a ofrecer, así como las estrategias metodológicas, el trabajo con familias y comunidad, y la propia evaluación. Estas decisiones determinan, finalmente, la manera en cómo se organizará el trabajo pedagógico a largo, mediano y corto plazo.

Por su parte, la evaluación se concibe como un proceso permanente y sistemático al servicio del aprendizaje, por medio del cual el equipo pedagógico recoge, a través de diferentes fuentes y estrategias, evidencias que den cuenta de los aprendizajes

y el desarrollo de los niños, al mismo tiempo que se indaga sobre la efectividad de las prácticas pedagógicas implementadas. Luego, esta información es analizada para determinar los avances obtenidos en función de los objetivos propuestos. A partir de esto, es posible que el equipo pedagógico reflexione y emita un juicio de valor que permita tomar decisiones fundamentadas, en torno a la mejora constante del proceso de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, planificación y evaluación deben ser abordadas de manera interrelacionada. No se concibe un proceso sin el otro, ya que son dos etapas que forman parte de un mismo ciclo, dirigido a ofrecer las mejores oportunidades de aprendizaje.

Cada proceso toma en cuenta, para su diseño e implementación, diferentes aspectos relacionados con su propósito, estrategia y temporalidad, vinculados directamente con los aprendizajes de los niños y, por tanto, relacionados con las prácticas pedagógicas. Por esto, es importante considerar los siguiente:



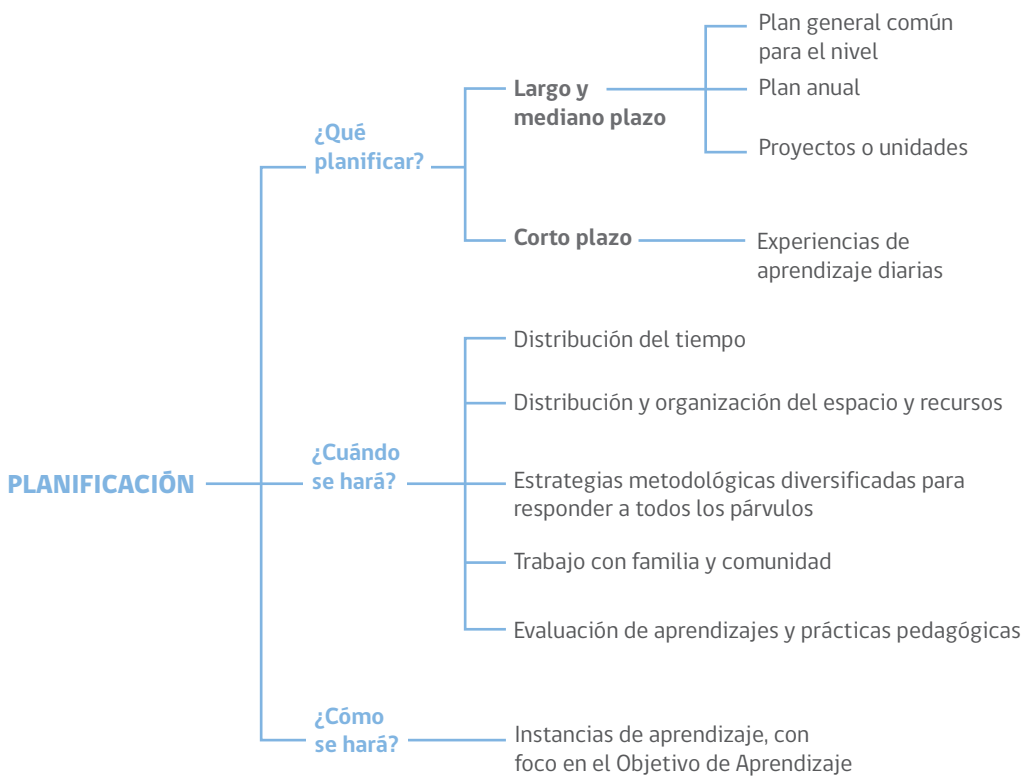
### **1.1. QUÉ, CÓMO Y CUÁNDO PLANIFICAR?**

El proceso de planificación implica tomar decisiones que permitan optimizar el uso del tiempo y los recursos al generar oportunidades de exploración, cuestionamiento y descubrimiento por parte de los niños, que conduzcan al logro progresivo de cada Objetivo de Aprendizaje.

La manera en cómo se presenta la planificación debe ser consensuada entre los equipos pedagógicos, debiendo crear o elegir aquel formato que mejor se ajuste a su contexto, al PEI y PME del establecimiento, y a todos los planes y programas que se desarrollan en la institución educativa.

Una vez establecidos los criterios institucionales, es necesario reflexionar sobre la realidad de cada grupo de niños, tomando decisiones técnico-pedagógicas que permitan promover el aprendizaje de todos en igualdad de condiciones, desde una perspectiva inclusiva. Para esto, es importante diversificar las estrategias metodológicas, considerando múltiples recursos, tiempos y niveles de apoyo, permitiendo que todos los niños participen de las experiencias de aprendizaje en función de sus posibilidades, fortalezas, requerimientos, motivaciones y potencialidades.

De esta manera, al momento de planificar, es importante plantearse algunas interrogantes que contribuyan al diseño, organización y posterior implementación de este proceso. A continuación, se presentan los principales aspectos a considerar en la planificación:



### **1.2. ¿QUÉ, CUÁNDO Y CÓMO EVALUAR?**

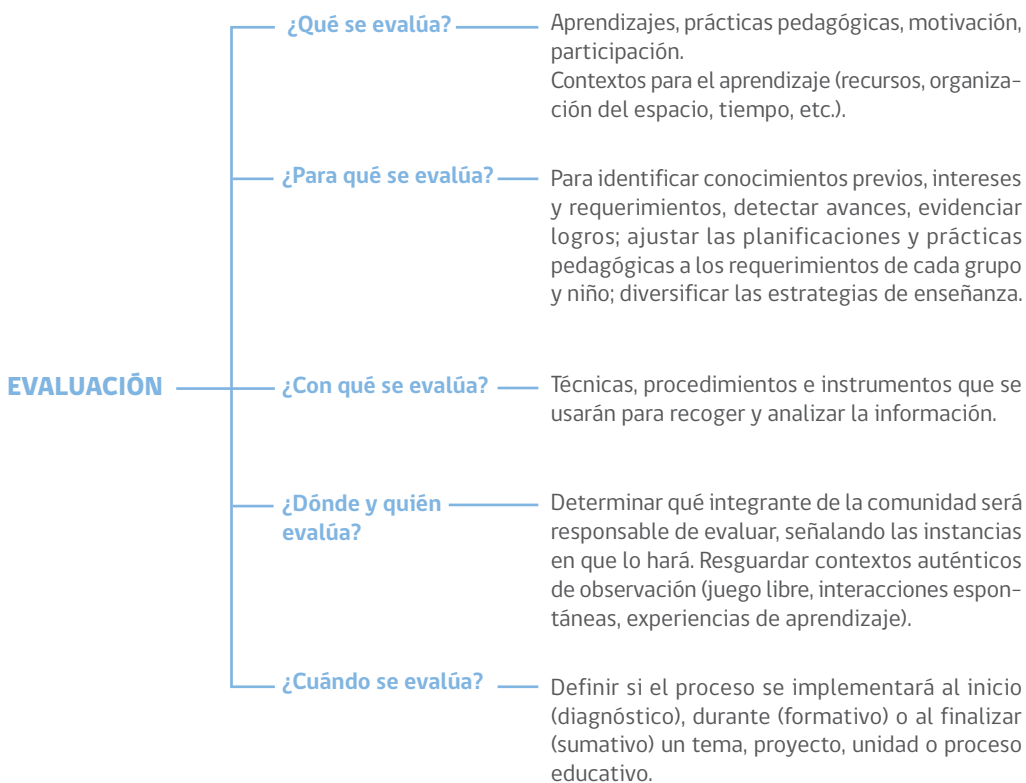
Con el propósito de resguardar la interrelación entre planificación y evaluación, es necesario evaluar todos aquellos aspectos que se relacionen con el proceso educativo definido. De esta manera, si las experiencias se han planificado en torno a uno o más Objetivos de Aprendizaje, la evaluación deberá dar cuenta de los avances que se han alcanzado en torno a ellos. Asimismo, debe proporcionar antecedentes que permitan conocer y comprender cuáles han sido los factores que han incidido en los logros alcanzados por los niños.

De acuerdo con lo anterior, para evaluar el logro de los OA, es fundamental comprender su naturaleza, es decir, las habilidades, conocimientos y actitudes que los componen, pudiendo visualizar aquellas acciones o situaciones que evidencien avances o posibles dificultades en torno a su logro.

A su vez, para comprender los resultados obtenidos en torno a los aprendizajes, es importante considerar los diversos factores que intervienen en el logro de ellos. Por esto, cada equipo educativo debe reflexionar e implementar estrategias e instrumentos destinados a evaluar los diversos factores involucrados en el proceso educativo, como la pertinencia y calidad de las experiencias de aprendizaje; las interacciones existentes entre niños y adultos; la organización del ambiente, tiempo y recursos para el aprendizaje; la participación de la familia y la comunidad, cuando corresponde, entre otros.

La educadora o educador de párvulos es quien lidera este proceso, con apoyo y retroalimentación constante del equipo pedagógico. Asimismo, la familia y la comunidad educativa pueden contribuir con información importante al momento de recopilar evidencias, que complemente los procesos de observación del equipo educativo, además de proporcionar antecedentes respecto de intereses, motivaciones o requerimientos particulares de cada familia o comunidad. Por esto, se sugiere que el proceso de observación sea participativo, pudiendo ampliar las oportunidades para apreciar los avances que adquiere cada niño en diversos contextos de su vida cotidiana.

De acuerdo con lo anterior, al momento de evaluar, es importante plantear algunas interrogantes que contribuyan al diseño, organización y posterior implementación de la evaluación; por ejemplo:



Es necesario promover procesos evaluativos que respondan a **situaciones auténticas**, pudiendo recoger evidencias y apreciar los avances alcanzados por los párvulos a partir de instancias espontáneas. En este sentido, la observación y la documentación constituyen estrategias esenciales, las que permiten apreciar los aprendizajes de los niños en un ambiente cálido, cómodo y significativo. El equipo educativo debe procurar que los registros y evidencias recopiladas sean objetivas, sistemáticas, acuciosas y fidedignas, aprovechando instancias naturales de juego e interacción.

### **1.3. INCLUSIÓN EN EL PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN**

Para planificar experiencias de aprendizaje y procesos educativos efectivos y pertinentes, es importante que el equipo pedagógico conozca en profundidad las características, potencialidades, estilos de aprendizaje y necesidades de apoyo de todos los niños del grupo. De esta manera, es posible diseñar e implementar prácticas pedagógicas basadas en un enfoque inclusivo, incorporando estrategias de mediación y acompañamiento diversificadas que involucran múltiples formas de expresión, representación y motivación, con la finalidad de que los párvulos participen y aprendan.

En el caso de desarrollar planificaciones a partir de las experiencias de aprendizaje sugeridas, es importante que cada equipo educativo se responsabilice por adecuar las propuestas a la realidad y a los requerimientos específicos de los niños de cada grupo, con el propósito de promover aprendizajes para todos los párvulos.

Con el fin de favorecer procesos de enseñanza y aprendizaje inclusivos, que permitan disminuir las barreras de acceso al aprendizaje, se sugiere:

1. Ofrecer múltiples estrategias para favorecer cada OA, considerando que existen diferentes metodologías que permiten favorecer el logro de un mismo aprendizaje.
2. Motivar a niños y familias a partir de temáticas de interés que surjan, idealmente, de sus propias necesidades. Para esto, es importante establecer oportunidades de participación en las que puedan participar manifestando sus requerimientos, al mismo tiempo que se observan con atención aquellas señales que indican cuáles son los temas que atraen el interés de la comunidad educativa.
3. Valorar los esfuerzos desarrollados y los desafíos alcanzados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, centrando la atención en las potencialidades.
4. Fortalecer formas de organización que favorezcan la interacción directa entre párvulos y adultos; por ejemplo, al participar todos juntos de una experiencia, los adultos distribuyen responsabilidades para observar, acompañar y mediar los aprendizajes de los niños.
5. Favorecer el trabajo colaborativo y proponer diversas formas de organización para participar en las experiencias de aprendizaje; por ejemplo, mantener un equilibrio entre las instancias de aprendizaje individuales, en grupos grandes, grupos pequeños, duplas, etc.



6. Promover interacciones sencillas y directas; por ejemplo:
  - > entregar instrucciones breves y precisas para todos, luego acercarse y explicarlas de manera individual, cuando se requiera;
  - > utilizar distintos lenguajes para comunicar instrucciones o indicaciones, como verbalizar, mostrar imágenes, usar íconos, asociar momentos de la jornada a sonidos previamente consensuados, etc.
  - > utilizar claves para centrar la atención de algunos párvulos; por ejemplo, hacer gestos con las manos para indicar que es momento de escuchar u observar; tocar suavemente el hombro de un niño; etc.
7. Establecer apoyos considerando distintas formas de percepción; por ejemplo, tamaño de letras o imágenes, colores que contrasten, diagramas, mapas conceptuales, descripciones visuales, estímulos táctiles, objetos que permitan la manipulación libre, volumen o sonido de los recursos audiovisuales, entre otras.
8. Considerar diversas estrategias para responder a los intereses, requerimientos y características de los niños en sus actividades, como ofrecer diversidad de material; generar desafíos graduados que respondan al tiempo de respuesta que presentan; proponer formas de expresión variadas para responder frente a un requerimiento (por ejemplo, responder verbalmente frente a todo el grupo, responder verbalmente de manera individual, graficar o dramatizar la respuesta, entre otras).
9. Promover la participación de todos:
  - > Realizar paneles de responsabilidades.
  - > Invitar a opinar a aquellos párvulos que no lo hacen por iniciativa propia.
  - > Ofrecer la opción de trabajar en parejas para que todos tengan la posibilidad de comentar lo que hacen.
  - > Establecer un sistema de turnos conocidos por todos, etc.
10. Incorporar los recursos de la comunidad:
  - > Utilizar recursos naturales (arena, concha, semillas, hojas, piedras, etc.) como materiales de clasificación.
  - > Invitar a personas destacadas de la comunidad para que trasmitan sus historias.
  - > Planear salidas a lugares de interés (plaza de armas, bibliotecas municipales, etc.).
  - > Promover la participación de familias o integrantes de la comunidad que representen culturas diferentes.
11. Centrar la atención en aquellos elementos comunes presentados por los niños; por ejemplo, deseo por explorar, indagar, manipular, conocer e investigar. Usar esta información como base para el diseño e implementación de nuevas experiencias de aprendizaje.

12. Considerar estrategias para aquellos párvulos que finalizan antes sus trabajos, como ofrecer mayores desafíos, disponer un espacio con materiales que puedan explorar, sin distraer a sus compañeros, etc.
13. Promover la autoevaluación, planteando preguntas y comentarios que ayuden a los párvulos a identificar lo aprendido, mencionando los desafíos que enfrentaron y las estrategias que utilizaron para superarlos; por ejemplo: ¿Cuáles son los pasos que realizaste para hacer tu trabajo?, ¿qué te resultó más fácil?, ¿qué fue lo más difícil?, ¿qué tuviste que hacer para terminar tu trabajo?, etc.
14. Diversificar las experiencias de aprendizaje y los niveles de desafío, de acuerdo con los distintos niveles de logro que presenten los párvulos. Para esto, es importante que el equipo pedagógico especifique, ajuste o complemente los OA trabajados, en función de las necesidades y características de aprendizaje de todos los niños.

## 2. Niveles de concreción de la planificación y evaluación

### 2.1 PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN A LARGO Y MEDIANO PLAZO<sup>50</sup>

Constituye una proyección del trabajo que se realizará de manera **anual, semestral o trimestral**, dependiendo de la organización que disponga el establecimiento. Considera la secuenciación de los Objetivos de Aprendizaje que se promoverán en los niños durante cada período.

En el caso de los Niveles de Transición, el desafío de los equipos educativos consiste en **organizar y secuenciar los OA del tercer nivel curricular**, determinando qué aspectos se trabajarán en cada nivel (NT1 y NT2) para conseguir, al cabo de dos años, una cobertura curricular completa. Para esto, el Programa Pedagógico propone una definición de posibles manifestaciones del aprendizaje, que dan cuenta de la progresión que se requiere para alcanzar cada OA en su totalidad. Este insumo, identificado a partir de la pregunta “¿Cómo se podría reconocer el logro de este aprendizaje?”, constituye una orientación para que los equipos educativos puedan diseñar experiencias de aprendizaje que respondan de manera oportuna a los requerimientos de mediación de los niños de cada grupo.

---

<sup>50</sup> Para profundizar sobre este tema, consultar Bases Curriculares de la Educación Parvularia (Mineduc, 2018) y el documento “Planificación y Evaluación. Orientaciones Técnicas Pedagógicas para el Nivel de Educación Parvularia. Mineduc. Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018.

Además, al organizar los objetivos, es importante tener en cuenta la **integralidad** del proceso educativo, manteniendo un equilibrio entre las instancias de aprendizaje dirigidas a favorecer los diferentes Ámbitos y Núcleos de Aprendizaje. Para esto, la organización de la jornada diaria resulta esencial, dado que es la herramienta que permite establecer los períodos de trabajo constantes y variables que se implementarán durante cada trimestre o semestre.

Por otra parte, la planificación a largo y mediano plazo debe ser congruente con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Plan de Mejoramiento Educativo (PME) del establecimiento, entendiéndose que ambos constituyen una carta de navegación del quehacer pedagógico. Asimismo, debe considerar un cronograma de actividades donde se definan fechas relevantes para el curso y el establecimiento, como períodos de vacaciones, feriados, jornadas reflexivas o de planificación, reuniones de apoderados o encuentros con familias, fiestas nacionales, instituciones y locales, entre otras.

Otro aspecto que se debe contemplar es el trabajo con la **familia** y la **comunidad**, anticipando estrategias y actividades de participación, tales como visitas educativas, charlas o presentaciones de la familia a los niños, visitas de representantes de la comunidad al establecimiento, fiestas y reuniones, entre otras.

Por último, la planificación a largo y mediano plazo debe contemplar la **organización de los espacios educativos**, dando a conocer la intencionalidad pedagógica definida para cada espacio, en conjunto con los recursos que se utilizarán<sup>51</sup>.

Ahora bien, con respecto a los aspectos antes indicados, resulta esencial mantener procesos de **evaluación** que permitan de qué manera las definiciones realizadas en la planificación contribuyen con el logro de los objetivos planteados. Esto permite realizar ajustes o cambios que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera permanente.

El Programa Pedagógico tiene como propósito contribuir con los períodos de planificación y evaluación del proceso educativo en sus diferentes etapas o momentos, por tanto, es un instrumento que puede ser utilizado para definir e implementar diversas acciones y estrategias que se pueden llevar a lo largo del año. A continuación, se presentan algunas de las acciones y estrategias posibles de considerar al momento de planificar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje a largo y mediano plazo.

---

<sup>51</sup> Para mayor profundización respecto de los recursos que deben estar presentes en cada sala, se sugiere consultar el Decreto N° 53/2011 (o sus actualizaciones), que establece los materiales mínimos con que debe contar cada establecimiento para acceder al Reconocimiento Oficial.

## ¿CÓMO CONTRIBUYE EL PROGRAMA PEDAGÓGICO A LOS PROCESOS DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN A LARGO Y MEDIANO PLAZO?

### Proyecto Educativo Institucional (PEI)

- > Las **ideas fuerza** y **preguntas para la reflexión pedagógica** pueden orientar a los equipos en el proceso de construcción o actualización del PEI del establecimiento, promoviendo instancias de evaluación de las prácticas pedagógicas que permitan establecer cuáles son las principales fortalezas de la institución, así como identificar aquellos aspectos en que es posible mejorar. A partir de esta reflexión, será posible orientar la definición de los **objetivos generales** y **estratégicos** que conducirán al establecimiento al desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en la mejora continua. Asimismo, esta reflexión permitirá definir una **ruta** o **programación de trabajo**, explicitando tareas, tiempos y responsables, como también los espacios de trabajo conjunto y la socialización de la propuesta a la comunidad educativa.

### Plan de Mejoramiento Educativo (PME)

- > Durante la **fase estratégica**, es posible utilizar como insumos las **ideas fuerza** y **preguntas para la reflexión pedagógica**, la propuesta de **manifestaciones del aprendizaje en progresión** para cada OA, y las **experiencias de aprendizaje sugeridas**, con el fin de orientar los procesos de autoevaluación de la gestión educativa, autoevaluación respecto de propuesta curricular, análisis de resultados cuantitativos y cualitativos, análisis de fortalezas y oportunidades de mejora (todos ellos, correspondientes a la **autoevaluación institucional**). Asimismo, constituyen un insumo para definir los objetivos estratégicos, las metas estratégicas y las estrategias a implementar, correspondientes a la **planificación estratégica** del PME.
- > A partir de lo anterior, cada establecimiento puede orientar el desarrollo de la fase anual del PME, considerando los contenidos del Programa Pedagógico como referentes para los procesos de **planificación; implementación, monitoreo y seguimiento**, y **evaluación** de cada año escolar<sup>52</sup>.

### Plan General de Nivel

- > La propuesta de **manifestaciones del aprendizaje en progresión** para cada OA, constituye el insumo principal que facilitará la toma de decisiones en función de lo que se espera que aprendan los párvulos de Primer y Segundo Nivel de Transición, considerando una secuencia de trabajo común, que favorezca la continuidad curricular entre ambos niveles.
- > El apartado de **trayectoria educativa** promueve la continuidad curricular entre los niveles medios, los niveles de transición y educación básica. Asimismo, constituye una orientación para generar planes de trabajo conjunto entre Niveles de Transición y Educación Básica, fortaleciendo la toma de decisiones conjunta a nivel institucional.
- > La sección del Programa denominada Recursos Complementarios, ofrece una serie de fichas con estrategias didácticas que promueven un trabajo articulado e integral, favoreciendo la implementación de prácticas pedagógicas compartidas entre los equipos pedagógicos a cargo de diferentes niveles.

<sup>52</sup> Ministerio de Educación (2019). Orientaciones para la elaboración del Plan de Mejoramiento Educativo 2019. División de Educación General, Mineduc.

**Plan Anual**

- > La propuesta de **manifestaciones del aprendizaje en progresión** orienta la selección, organización o distribución de los OA a lo largo del año. Asimismo, guía el proceso de planificación de la evaluación de aprendizajes, permitiendo que exista coherencia entre los aprendizajes favorecidos, los procesos de seguimiento y acompañamiento, y los aprendizajes evaluados.
- > Las fichas de **estrategias didácticas** orientan la selección de prácticas pedagógicas que se pueden implementar en cada nivel, tanto a modo de experiencias de aprendizaje variables, como en aquellos períodos constantes de la jornada diaria.
- > Las **experiencias de aprendizaje sugeridas** constituyen insumos para planificar oportunidades pedagógicas efectivas y variadas en torno a cada OA, organizadas en progresión de dificultad a lo largo del año y de acuerdo con las variaciones percibidas en torno a los requerimientos de aprendizaje de los niños.
- > Las **ideas fuerza y preguntas para la reflexión pedagógica** guían el trabajo autoevaluativo del equipo pedagógico, promoviendo procesos de análisis objetivos que ayuden a comprender los resultados de aprendizaje alcanzados por los niños. A partir de esta información, es posible orientar la toma de decisiones en torno a la mejora constante de las prácticas pedagógicas.

## **2.2 PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN A CORTO PLAZO**

La proyección del trabajo a corto plazo se concentra en la operacionalización de la propuesta pedagógica del grupo o curso, y considera principalmente el diseño de experiencias de aprendizaje, ya sea de manera diaria o por períodos más amplios, contemplando la mayor cantidad de detalles que sean posibles de anticipar<sup>53</sup>.

Por medio de este tipo de planificación, es posible agrupar los OA en torno a un tema motivador, que debe surgir de los intereses y necesidades de aprendizaje señaladas por los párvulos, o identificadas a partir de evaluaciones previas. Con estas planificaciones, es posible establecer múltiples conexiones entre los distintos Núcleos de Aprendizaje, además de organizar aspectos esenciales del proceso de educativo, como duración, selección de OA, evaluación, experiencias, salidas o visitas pedagógicas, espacios educativos, participación familia y comunidad, entre otros. Por medio de unidades, temas o proyectos, es posible establecer una secuencia lógica de estrategias que se implementarán para promover el logro gradual de los OA, aspecto que se encuentra orientado a partir de la propuesta de manifestaciones del aprendizaje en progresión presentada en el Programa.

Ahora bien, la planificación diaria corresponde a aquella de mayor nivel de concreción en una propuesta pedagógica, dado que implica anticipar de manera detallada el trabajo que se espera realizar con los niños para favorecer el logro de los OA, considerando aspectos como estrategias de mediación, espacios educativos y recursos, organización del tiempo, participación de la familia y comunidad,

<sup>53</sup> Para mayor profundización consultar documento "Planificación y Evaluación. Orientaciones Técnicas Pedagógicas para el Nivel de Educación Parvularia". Mineduc. Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018.

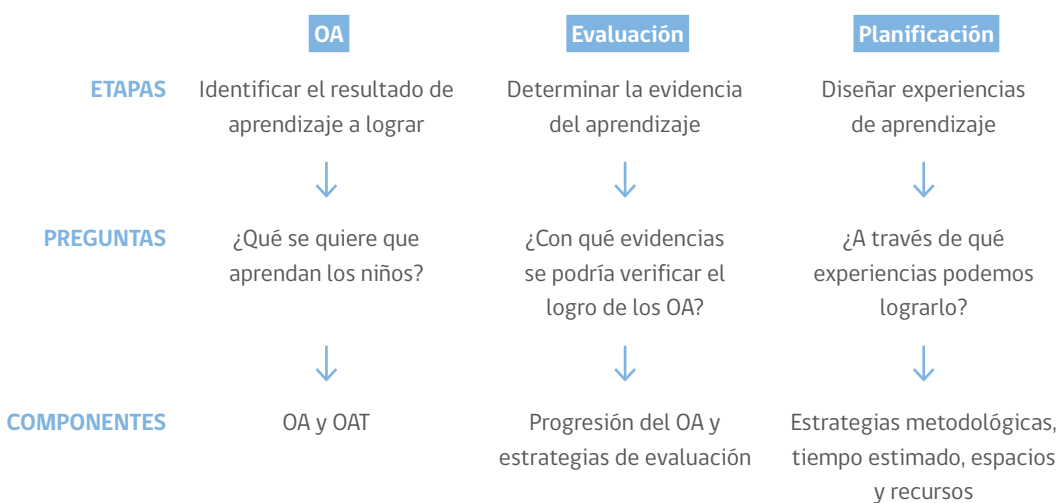
procedimientos, técnicas e instrumentos de observación, registro y evaluación, entre otros. Cada instancia de aprendizaje que se ofrezca debe ser diseñada a partir de los **principios pedagógicos** definidos para el nivel, enfatizando el carácter lúdico propio del nivel, al mismo tiempo que se responde a las características contextuales de cada grupo.

Para orientar el proceso de planificación y evaluación a corto plazo, el Programa Pedagógico presenta una propuesta de manifestaciones del aprendizaje en progresión, definiendo una ruta que guía el quehacer pedagógico a través de pequeñas metas que, en su conjunto, permitirán alcanzar el logro de todos los OA. De esta manera, permite que el equipo pedagógico centre su atención en aprendizajes específicos, organizados desde lo que se espera para NT1 en adelante, sin perder de vista el objetivo general que los contiene. Además, para cada OA se proponen diversas experiencias de aprendizaje que se pueden considerar de base para diseñar instancias diarias de trabajo con niños, familias y comunidad.

### 3. Planificando experiencias de aprendizaje con el Programa Pedagógico

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje se deben incorporar diferentes estrategias y experiencias dirigidas a favorecer el logro de cada OA, considerando las habilidades, conocimientos y actitudes definidas en ellos.

Para que esto ocurra, es importante considerar algunos elementos y etapas como las siguientes<sup>54</sup>:



<sup>54</sup> Basado en Wiggins & McTighe (2005).

De acuerdo con lo anterior, al momento de planificar una experiencia de aprendizaje, el equipo pedagógico se puede plantear algunas preguntas que pueden contribuir en la definición y selección de aquellos componentes curriculares que permitan ofrecer las mejores estrategias, juegos y oportunidades de aprendizaje para los párvulos.

Algunas de estas preguntas son:

1. ¿Qué Ámbitos y Núcleos se favorecerán en la experiencia de aprendizaje?
2. ¿Qué conocimientos, habilidades y actitudes necesitarán desarrollar los párvulos para alcanzar el resultado de aprendizaje que se espera (OA y OAT)?
3. ¿Cuáles son los focos de observación o manifestaciones de los OA seleccionados para la experiencia de aprendizaje?
4. ¿Qué estrategias metodológicas y de mediación son las más adecuadas para implementar durante el inicio, desarrollo y cierre de la experiencia?
5. ¿Qué materiales y recursos didácticos son los más adecuados para lograr OA planteados?
6. ¿Cómo se organizará el espacio educativo y el tiempo?
7. ¿Con qué técnicas, procedimientos e instrumentos se evaluarán los OA seleccionados para la experiencia de aprendizaje?
8. ¿Qué estrategias o acciones se realizarán con participación de la familia o comunidad?

Con el propósito de facilitar algunas de estas definiciones, el Programa Pedagógico ofrece una especificación o progresión de los OA contenida en el apartado “**¿Cómo se podría reconocer el logro de este aprendizaje?**”, que puede ser utilizada al momento de definir cuál será el foco específico al momento de favorecer y evaluar el aprendizaje de los párvulos. De esta manera, se promueve la coherencia entre lo que se espera que aprendan los párvulos, las experiencias y estrategias implementadas, y los aspectos que se evalúan.

En el siguiente esquema, se ejemplifica una forma de precisar los objetivos de una experiencia de aprendizaje, contemplando el trabajo de un OA en complemento con un OAT, para luego determinar la evidencia del aprendizaje que será evaluada:

### OBJETIVOS

#### OA 3 Lenguaje Verbal

Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.



#### OA 6 Identidad y autonomía

Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.



Definir las habilidades específicas que se trabajarán de cada OA y OAT.

### PREGUNTAS

#### ¿Cómo se podría reconocer el logro de este aprendizaje?

Separa (apuntando, aplaudiendo, graficando, nombrando, utilizando material concreto) las sílabas de las palabras, en situaciones de juego.



#### ¿Cómo se podría reconocer el logro de este aprendizaje?

Señala (indica o nombra) los recursos que va a necesitar para realizar un juego o proyecto de su interés.



#### ¿Qué se espera que logren?

Propone y reúne los recursos que utilizará para representar las sílabas que componen las palabras de una rima.

Por otra parte, cabe destacar que en toda planificación es importante:

- > Considerar el enfoque de inclusión, adecuando las experiencias de aprendizaje según las evidencias recogidas, respetando las características, necesidades y ritmos de cada niño y niña en particular, y del grupo en general.
- > Seleccionar estrategias didácticas que promuevan aprendizajes de manera dinámica, lúdica y pertinente a los intereses de los párvulos (en la sección de "Material complementario" se presentan diversas fichas que describen y definen los principales pasos para implementar algunas estrategias didácticas eficaces).
- > Anticipar las posibles dificultades que se puedan generar, estableciendo un plan de acción alternativo que permita responder de manera oportuna.
- > Decidir cuándo y cómo se reunirán las evidencias del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.



- > Decidir cuándo y cómo se llevará a cabo la reflexión y evaluación en torno a las prácticas pedagógicas del equipo educativo.
- > Determinar cuándo y cómo se realizará el proceso de análisis de la información obtenida, asociada con la respectiva toma de decisiones que permita ajustar y mejorar las instancias de enseñanza y aprendizaje futuras.

## 4. Evaluación de aprendizajes en los Niveles de Transición<sup>55</sup>

Existen diferentes procedimientos, instrumentos y técnicas para registrar evidencias y manifestaciones de aprendizajes de los párvulos. Desde hace algunos años, el interés se ha centrado en la utilización de la **evaluación auténtica**, dado que brinda mayor cabida a la apreciación de aquellos aspectos singulares de cada niño, al mismo tiempo que permite valorar el proceso desarrollado, favorece la metacognición e integra a otros actores del proceso educativo, como las familias y la comunidad.

Uno de los aspectos centrales de la evaluación consiste en utilizar instancias de la vida cotidiana para observar y registrar aquellas evidencias que den cuenta de los logros alcanzados por los niños. De esta manera, todo momento de la jornada constituye una buena instancia para observar, por ejemplo, experiencias de aprendizaje, juegos iniciados espontáneamente por los niños, juegos dirigidos, momento de patio, interacciones entre párvulos durante los períodos de alimentación, bienvenida o salida, entre otros.

De acuerdo con lo anterior, la propuesta de manifestaciones del aprendizaje en progresión, definida para cada OA, constituye un insumo para la elaboración de instrumentos de recogida de información, dado que cada equipo pedagógico puede emplearlos a modo de referencia, para establecer focos de atención al momento de observar y analizar los avances adquiridos por los párvulos.

Algunas de las técnicas, procedimientos e instrumentos que se pueden utilizar en el proceso de evaluación de los niños, son:

- > Portafolio.
- > Análisis de dibujos y creaciones de los niños.
- > Juegos teatrales.
- > Conversaciones grupales e individuales.
- > Exposiciones o presentaciones relacionadas con temáticas específicas.
- > Materiales gráficos, como fichas, cuadernos, textos de trabajo.
- > Registros de observación.

---

<sup>55</sup> Para profundizar sobre este tema, consultar el documento "Planificación y Evaluación. Orientaciones Técnicas Pedagógicas para el Nivel de Educación Parvularia". Mineduc. Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018.

- > Registros audiovisuales.
- > Listas y escalas de apreciación.
- > Cuestionarios, entre otros.

Ahora bien, es importante señalar que, independiente de las estrategias e instrumentos que se usen para recopilar información, el momento clave de la evaluación corresponde al análisis de las evidencias obtenidas, instancia en que el equipo pedagógico reflexiona sobre lo observado y toma decisiones pertinentes y oportunas, que impactarán de manera directa en el proceso educativo que se desarrolla.

Asimismo, y con el fin de resguardar la calidad y objetividad de los procesos evaluativos, es importante considerar un trabajo en equipo que permita validar la información obtenida a partir del uso de los instrumentos de observación. Para esto, es posible validar el contenido de un instrumento, por medio de juicio de experto, es decir, solicitando a otro profesional del equipo pedagógico que revise y retroalimente el instrumento elaborado. Otra alternativa es contar con un segundo observador, pudiendo más tarde contrastar y complementar la información obtenida a partir de una instancia de observación. Por último, es importante considerar más de una instancia de observación (idealmente tres) para poder emitir un juicio confiable respecto de los avances apreciados.

A continuación, se presentan algunas de las estrategias, procedimientos, técnicas e instrumentos evaluativos utilizados con mayor frecuencia en el nivel de Educación Parvularia. Además, en la sección de “Recursos complementarios” se presentan algunos ejemplos de estos instrumentos.

#### **4.1. REGISTROS**

En esta categoría se encuentran el registro anecdótico, también llamado registro descriptivo o de observación, el registro planificado o focal y el registro visual o audiovisual, siendo estos últimos utilizados preferentemente para recopilar evidencias para la documentación pedagógica.

##### **¿QUÉ ES UN REGISTRO?**

**Instrumento de carácter cualitativo que permite documentar la observación que realiza el equipo pedagógico de manera descriptiva, simple, clara y detallada del objeto de observación, el cual puede ser focalizado y definido previamente o incidental, pudiendo ser un registro de tipo individual o grupal.**

---

##### **¿Cuál es su propósito?**

- > Recoger información objetiva y descriptiva respecto de comportamientos significativos de quien se observa (niños, familias, etc.). Consiste en un registro de lo que se observa, sin considerar interpretaciones ni análisis por parte del observador.
-

---

¿Qué requiere para su construcción?

- > Definir de manera objetiva un hecho, acción, objeto o foco de observación, considerando los antecedentes que más tarde favorezcan el análisis de la información; por ejemplo, identificar a las personas o situación observada, indicar hora o momento de la jornada diaria en que se registró, indicar información de contexto, registrar diálogos (si es pertinente), etc.

---

¿Cuándo se puede utilizar?

- > Al registrar acciones o situaciones que den cuenta de logros y avances en los párvulos, ya sea en situaciones espontáneas o planificadas; al observar actitudes y comportamientos que sean distintas a la conducta usual de un niño o adulto; al registrar opiniones de los párvulos, familia o comunidad; en diferentes momentos e instancias de la jornada diaria, celebraciones, visitas pedagógicas, interacciones de los niños con el espacio, entre otros.
- 

## 4.2 LISTAS

Es un tipo de instrumento de evaluación estructurado, que contiene un listado de indicadores que se consideran fundamentales para el logro de los aprendizajes.

### ¿QUÉ ES UNA LISTA?

**Instrumento que permite determinar la presencia o ausencia de una conducta observable que ha sido definida con antelación a la observación.**

---

¿Cuál es su propósito?

- > Recoger información objetiva de varias personas a la vez, evitando ambigüedades e interpretaciones de tipo personal, con el fin de establecer la presencia o ausencia de ciertos aspectos a observar.

---

¿Qué requiere para su construcción?

- > Enunciar el objetivo que se desea evaluar; definir indicadores claros, directos, observables y concretos que permitan una respuesta dicotómica; definir criterios de respuesta, tales como: Sí/No, Presente/Ausente, Logrado/ No logrado, entre otros.

---

¿Cuándo se puede utilizar?

- > En situaciones en las que es posible anticipar conductas de tipo observables de manera precisa; por ejemplo, desempeño de acciones corporales, destrezas motoras, ampliación de vocabulario, conteo en determinado ámbito numérico, conteo de palabras, identificación de vocales, signos numéricos, formas geométricas, colores, entre otros; al registrar la participación de las familias en talleres, reuniones o actividades que se desarrollen en el establecimiento educativo; al evaluar la calidad de los recursos disponibles y la organización del espacio o tiempo educativo.
-

### 4.3 ESCALAS

Instrumento que evidencia en qué medida se presenta una conducta o rasgo esperado. Se estructura a partir de un listado de indicadores, que deben ser observados y valorados a partir de una escala predeterminada, que puede ser de tipo conceptual o numérica.

#### ¿QUÉ ES UNA ESCALA?

Es un instrumento que permite realizar una evaluación graduada de una conducta o rasgo observado. Sus categorías corresponden a apreciaciones y no a juicios valorativos.

#### ¿Cuál es su propósito?

- > Recoger información objetiva, evitando ambigüedades e interpretaciones de tipo personal, con el fin de establecer en qué grado o medida se presenta una característica determinada.

#### ¿Qué requiere para su construcción?

- > Enunciar el objetivo que se espera evaluar; seleccionar las características más representativas de lo que se va a observar o medir; definir indicadores observables, claros, precisos y excluyentes entre sí, que permitan evidenciar el logro del objetivo; definir el tipo de escala (conceptual o numérica) que se usará; estimar los grados de evidencia y matices respecto de lo observado (idealmente 4), definiendo si se registrará calidad (Logrado; Mediamente logrado; Por lograr; No logrado) o frecuencia (Siempre; Generalmente; A veces; Nunca).

#### ¿Cuándo se puede utilizar?

- > Cuando es posible establecer, de manera anticipada, aspectos a observar; cuando es posible observar la calidad en la que se presenta cada indicador; al evaluar el grado de participación de los párvulos en juegos y experiencias de aprendizaje; al observar aspectos actitudinales de los párvulos o adultos; para registrar el nivel de satisfacción de las familias con respecto a su participación y desarrollo de un taller o reunión; para registrar la frecuencia con que los párvulos utilizan un espacio educativo, entre otros.

### 4.4 RÚBRICAS

La rúbrica es un instrumento que permite evaluar distintas situaciones, estableciendo una graduación en cada uno de los criterios que se desean analizar, permitiendo con ello, conocer diferentes niveles de desempeño frente a una tarea o evidencias de aprendizaje.

En la sección de "Material complementario" se presentan sugerencias rúbricas destinadas a evaluar algunos aspectos de las prácticas pedagógicas. Asimismo, se presentan ejemplos de matrices destinadas a analizar el logro de algunos OA (uno por núcleo).

#### ¿QUÉ ES UNA RÚBRICA?

Matriz de valoración que entrega la descripción de un desempeño, basado en la graduación de los criterios que se observarán.

¿Cuál es su propósito?

- > Identificar la calidad de los aprendizajes o tareas realizadas por niños o adultos, permitiendo emitir un juicio de valor respecto de su desempeño.

¿Qué se requiere para su construcción?

- > Establecer el objetivo de la observación; determinar la situación evaluativa; especificar los aspectos, criterios o categorías de evaluación; definir el tipo de rúbrica a utilizar: holística (evalúa la totalidad del proceso o producto sin juzgar de manera separada las partes que lo componen) o analítica (considera una descripción secuenciada y ordenada por grados o niveles de desempeño, en torno a un aspecto específico que se desea evaluar); construir indicadores de menor a mayor grado de complejidad; generar descriptores de los aspectos a observar.

¿Cuándo se puede utilizar?

- > Durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, de manera periódica, dado que permite ir tomando decisiones que enriquecen este proceso; para evaluar la calidad de las interacciones, recursos y evidencias recolectadas; como un insumo para informar los avances alcanzados a las familias, etc.

#### 4.5 DOCUMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Técnica para evaluar los aprendizajes de los niños de manera auténtica, es decir, durante el desarrollo de situaciones cotidianas y en juegos.

##### ¿QUÉ ES LA DOCUMENTACIÓN PEDAGÓGICA?

**Consiste en recoger, registrar y exponer, de manera sistemática, estética y narrada, un trabajo realizado para dar cuenta pública de lo vivido.**

¿Cuál es su propósito?

- > Visibilizar el proceso de construcción y co-construcción del aprendizaje por medio de evidencias que reflejan el camino recorrido para alcanzar determinados resultados. Permite comprender cómo se han construido los aprendizajes, considerando antecedentes relevantes del entorno sociocultural.

¿Qué se requiere para su desarrollo?

- > Definir el objetivo de la evaluación; definir el foco de lo que se quiere documentar; determinar cuáles son los momentos relevantes para documentar el desarrollo individual o grupal de los niños; requiere el uso de diversos recursos para recolectar evidencias, como grabadoras, cámaras fotográficas o de video, elementos tipo panel para realizar exposiciones o montajes para las creaciones, entre otros.

¿Cuándo se puede utilizar?

- > Durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, de manera periódica, dado que permite ir tomando decisiones que enriquecen este proceso; en diversas instancias en las que surgen juegos, diálogos e interacciones espontáneas.

Para obtener evidencias que contribuyan con el proceso de documentación, es posible utilizar instrumentos como:

<b>Portafolio</b>	<b>¿Qué es?</b>	> Compilación de evidencias de aprendizaje de los párvulos, considerando obras de expresión plástica, trabajos, texto escolar, fotografías, u otros realizados a lo largo del proceso educativo (unidad, proyecto, semestre).
	<b>¿Cuál es su propósito?</b>	> Registrar el proceso de aprendizaje por medio de evidencias gráficas o audiovisuales.
	<b>¿Cuándo se utiliza?</b>	> Durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, pudiendo considerar revisiones periódicas para que los niños puedan recordar lo realizado y aprendido.
	<b>¿Cómo se construye?</b>	> Definir el propósito del portafolio; seleccionar los elementos que se archivarán para conformar el portafolio; determinar su estructura; establecer los criterios que se considerarán al momento de analizar la información y evaluar.
<b>Cuaderno de vida o de bitácora</b>	<b>¿Qué es?</b>	> Registros cualitativos y sistemáticos individuales, que permiten reflejar la historia de cada párvulo.
	<b>¿Cuál es su propósito?</b>	> Promover la autoevaluación y el análisis de los propios avances. Permite contar con evidencias que reflejen el proceso, los avances, logros, intereses, necesidades, fortalezas, habilidades, conocimientos, actitudes, emociones y sentimientos, relatadas por los propios párvulos.
	<b>¿Cuándo se utiliza?</b>	> A lo largo de todo el año, dado que se trata de un registro que puede acompañar a cada niño a medida que avanza hacia niveles educativos superiores.
	<b>¿Cómo se construye?</b>	> Definir el propósito de la bitácora, el tipo de información que se registrará, anticipar las preguntas, desafíos o comentarios que se plantearán para apoyar a los niños en el registro de la información.

**Registro  
fotográfico  
con creación  
de texto**

- 
- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>¿Qué es?</b>               | > Compilación de imágenes o fotografías que representan algún hecho, acontecimiento o situación significativa y con sentido para niños. Estas imágenes son acompañadas por un registro escrito de lo experimentado. |
| <b>¿Cuál es su propósito?</b> | > Representar las características del proceso educativo a través de imágenes.   |
| <b>¿Cuándo se utiliza?</b>    | > En cualquier momento del proceso educativo, respondiendo a una situación cotidiana o al desarrollo de alguna experiencia específica.  |
| <b>¿Cómo se construye?</b>    | > Determinar el objetivo del registro, establecer los elementos o situaciones que son relevantes de fotografiar, determinar qué antecedentes escritos de considerarán.  |
- 

**Paneles para  
documentar  
el trabajo en  
el aula**

- 
- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>¿Qué es?</b>               | > Uno o más paneles donde se exponen trabajos realizados por los niños. Pueden consistir solo en una muestra de trabajos o estar acompañados de textos creados por los párvulos o por registros del adulto.   |
| <b>¿Cuál es su propósito?</b> | > Permite hacer visible el aprendizaje de los niños, rescatando el proceso de aprendizaje.  |
| <b>¿Cuándo se utiliza?</b>    | > A lo largo de las diferentes unidades o proyectos. Se puede organizar un panel de manera permanente con temas relacionadas con proyectos o unidades, o pueden ser exposiciones que respondan a temas definidos y acordados con los otros grupos y la comunidad educativa. |
| <b>¿Cómo se construye?</b>    | > Se define el propósito del instrumento. Son los párvulos quienes participan en esta organización de evidencias; los adultos colaboran disponiendo las evidencias de manera estética para su presentación.   |
-

# Glosario

**ACENTO** Marca que indica la nota que debe sonar con mayor intensidad en una pieza musical.

**ACTIVIDADES MOTRICES** Son todas las acciones que se realizan con el cuerpo y que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices básicas, como los desplazamientos (marchar, correr, caminar), saltos, giros, lanzamientos, recepciones y que se encuentran íntimamente relacionadas con la coordinación y el equilibrio.

**ACTORES SOCIALES** Son todos los sujetos, incluidos los niños, que intentan realizar objetivos personales o colectivos como miembros de una cultura donde socializan y comparten intereses, condiciones y características similares con los otros, lo que les permite identificarse, construir o realizar transformaciones sociales para el bienestar de su comunidad.

**ALTURA** Propiedad acústica del sonido relacionada con la cantidad de vibraciones por segundo que permite distinguir si un tono es más o menos agudo (alto) o grave (bajo).

**BUEN TRATO** Estilos de relación y comportamientos que promueven el bienestar y aseguran una buena calidad de vida. Supone el reconocimiento de las propias necesidades y las del otro, así como el respeto por los derechos de las personas a vivir bien (Arón y Machuca, 2002, p. 3).

**CARA** Cada una de las superficies planas que delimitan una figura 3D.

**COLLAGE** Composición plástica realizada pegando distintos trozos de materiales.

**COMBUSTIÓN** Proceso que genera energía, luz o calor en distintos niveles, dependiendo de su composición química. Se produce a partir del uso de combustibles (materiales en estado sólido, líquido o gaseoso), que pueden ser naturales (aquellos que se hallan en la naturaleza y que el hombre utiliza para la generación de energía) o artificiales (creados por el hombre).

**COMPONENTES DEL LENGUAJE ORAL** El lenguaje oral, como instrumento de comunicación, incluye componentes verbales, no verbales (expresiones faciales, gestos corporales, movimientos del cuerpo, entre otros) y paraverbales (timbre, volumen, entonación y tono de voz), que contribuyen a significar y contextualizar la comunicación.



<b>COMUNIDAD</b>	Grupo de personas que comparten elementos comunes, como valores, idioma, costumbres y tradiciones, cosmovisión, lugar geográfico, actividades, entre otras, creando una identidad común y propia que los hace diferenciarse de otros grupos sociales.
<b>CONCIENCIA FONOLÓGICA</b>	Capacidad metalingüística o de reflexión sobre el lenguaje que se desarrolla progresivamente durante los primeros años de vida, desde la toma de conciencia de las unidades más grandes y concretas del habla, las palabras y sílabas, hasta las más pequeñas y abstractas, que corresponden a los fonemas (Villalón, 2008).
<b>CONTAR</b>	Mencionar los nombres de los números en forma ordenada.
<b>COORDINACIÓN MOTRIZ</b>	Se refiere a la capacidad del cuerpo para integrar armónicamente la acción de los músculos con el propósito de realizar determinados movimientos.
<b>COREOGRAFÍAS SENCILLAS</b>	Esquema de movimientos y desplazamientos corporales en respuesta a un estímulo musical, que comprende pocos y básicos elementos kinésicos.
<b>CUANTIFICAR</b>	Expresar a través de números una magnitud.
<b>DESARROLLO SOSTENIBLE</b>	De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas, corresponde al desarrollo que satisface las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades.
<b>DURACIÓN</b>	Tiempo posible de medir a través de pulsos regulares.
<b>EQUILIBRIO</b>	Se refiere a la capacidad de adoptar, ajustar y mantener una posición corporal, utilizando o resistiendo la fuerza de gravedad.
<b>EMPATIZAR</b>	Se refiere a la capacidad de apertura hacia los otros, escuchando e intentando entender las emociones, los sentimientos, las necesidades y problemas de los demás.
<b>ESCULTURAS MONOLÍTICAS</b>	Creaciones humanas de una sola pieza, cuyo material de base es la piedra.

- ESQUEMA CORPORAL** Es la toma de conciencia global que se tiene del cuerpo, permitiendo regular la posición y uso de determinadas partes. Considera la imagen y conocimiento corporal y la relación que se establece con el espacio y los objetos que nos rodean.
- EXPRESIONES CULTURALES** Son las manifestaciones de la cultura tradicional que forman parte de la identidad y el patrimonio de una comunidad, y que son transmitidas de generación en generación; por ejemplo, actividades festivas, danzas folclóricas, comidas, artesanía, música, juegos, símbolos representativos, flores y animales típicos, entre otros.
- FENÓMENOS NATURALES** Cambios que ocurren en la naturaleza sin intervención del hombre; por ejemplo, cascadas, rápidos, migraciones animales, olas, rayos, arcoíris, fases de la Luna, movimientos de la Tierra, lluvia, huracanes, entre otros.
- FIGURAS 2D** Figuras que tienen dos dimensiones (por ejemplo, largo y ancho) y, por lo tanto, pueden ser representadas en el plano; por ejemplo, cuadrado, triángulo, círculo o rectángulo.
- FIGURAS 3D** Son figuras que tienen tres dimensiones (alto, ancho, largo) y tienen volumen, por lo tanto, pueden ser representadas en el espacio; por ejemplo: cubo, cilindro, esfera o cono.
- FONEMA** Es la unidad fonológica mínima de una lengua. Dado que la fonología investiga las diferencias fónicas ligadas a la significación en una lengua, el fonema es la unidad estructural mínima en su sistema de sonidos que hace posible diferenciar las significaciones. Un fonema, como tal, no tiene significado, pero permite diferenciar una unidad lingüística significativa de otra; por ejemplo, la diferencia entre los fonemas /f/ y /p/ posibilita la distinción entre las palabras poca y foca.
- FORMAS DE VIDA** Estilos o maneras en que una o más personas viven o entienden la vida desde sus expresiones culturales, valores, creencias, tradiciones, actividades, trabajo, alimentación, ocio, lugares donde habitan, entre otros.
- FUENTES SONORAS** Elementos originadores de estímulo sonoro.
- GÉNERO** Tipo de funciones y características que la sociedad asigna como propias de la niña o el niño.
- GRAFEMA** Es la unidad mínima de la escritura de una lengua no susceptible de ser dividida. Los grafemas pueden ser: letras, números, signos de puntuación, símbolos matemáticos y aparecer de diferentes formas: mayúscula, minúsculas, manuscritas, impresas, etc.

<b>IDENTIDAD CIUDADANA</b>	Se refiere al hecho de saberse y sentirse ciudadano de una comunidad, con la que se comparte territorio, creencias, costumbres, tradiciones, entre otros.
<b>IDENTIDAD DE GÉNERO</b>	Es la conciencia y vivencia del cuerpo sexuado, influida por las creencias, valores y comportamientos en interacción social.
<b>IDENTIDAD POSITIVA</b>	Se compone de los aspectos de autodefinición, autoestima y confianza en sí mismo, que permiten al niño experimentar la sensación de individualidad y de pertenencia al mundo social.
<b>IMAGEN CORPORAL</b>	Son todas las sensaciones, sentimientos y emociones influenciadas por las características físicas del cuerpo, con las cuales el ser humano se reconoce a sí mismo y relaciona con el mundo que le rodea. Contribuye a la formación del esquema o conciencia corporal.
<b>IMPLEMENTOS LIVIANOS</b>	Se refieren a todos aquellos elementos de bajo peso (de pequeños o grandes volúmenes) que favorecen las habilidades de flexibilidad, fuerza y resistencia. Los más adecuados para estos tramos de edad son: balones, cintas, cuerdas, aros, pañuelos, cajas de cartón, conos, globos, botellas plásticas, canastos, figuras rellenas con espuma, etc.
<b>INDAGACIÓN</b>	Estrategia didáctica que busca ampliar los conocimientos sobre una determinada situación o fenómeno, mediante la exploración activa que involucra la observación y el contacto directo con objetos y elementos, la formulación de preguntas y predicciones, la búsqueda de información en fichas, libros, láminas y recursos audiovisuales, y la experimentación de manera que le permita contrastar sus respuestas o explicaciones, todo ello, con el propósito de reflexionar, cuestionar y reconstruir activamente sus propios conocimientos.
<b>INFERENCIAS</b>	Es la acción de deducir información no explícita a partir de la información contenida en el texto, con el fin de comprenderlo más profundamente.
<b>INTENSIDAD</b>	Refiere al volumen del sonido.
<b>KAMISHIBAI</b>	espectáculo tradicional japonés que consiste en un conjunto de láminas que tienen una ilustración en una cara y el texto en la otra. A través de este recurso, el narrador va leyendo el cuento mientras va pasando las láminas con las ilustraciones.
<b>LATERALIDAD</b>	Se refiere a la preferencia o predominio funcional en el uso de uno de los lados del cuerpo (izquierdo o derecho); por ejemplo, para realizar acciones específicas tales como dibujar, comer, cepillarse los dientes, se utiliza preferentemente una mano.
<b>LONGITUD</b>	Distancia mayor que se da entre dos puntos de un elemento o superficie plana, a través de la cual se determina altura, ancho o largo.

**MATUTINES** Son versos que se utilizan para enriquecer y crear un ambiente mágico, ya sea al inicio o al término de una lectura en voz alta o narración. Al inicio, favorecen la predisposición de los niños a ingresar a la magia de la lectura. Los matutines de finalización contribuyen al cierre de la historia, junto a una nueva invitación para futuras narraciones. Existe en el folclor chileno una gran variedad de matutines; por ejemplo, de inicio: "Para saber y contar es necesario escuchar", "Si te lo cuento primero o te lo cuento después, si te lo cuento al derecho o te lo cuento al revés"; de finalización: "Y el cuento se acabó y el viento se lo llevó, cuando lo vuelva a encontrar te lo volveré a contar", "Y colorín colorado, este cuento ha terminado".

**MEDIDAS NO ESTANDARIZADAS** Medidas informales para determinar longitud de los objetos; por ejemplo: pasos, manos, palos, entre otros.

**MEZCLA** Combinación de materiales en forma homogénea (los materiales que la componen no pueden diferenciarse) o heterogénea (los materiales que la componen pueden diferenciarse fácilmente). La disolución es una mezcla homogénea.

**OBJETOS TECNOLÓGICOS** Son todos los objetos, herramientas, artefactos o recursos materiales diseñados y creados por el hombre para satisfacer deseos y necesidades, y dar respuestas a situaciones que enfrenta de manera cotidiana.

**ORACIONES COMPLEJAS** Son oraciones formadas por dos oraciones simples.

**PALABRAS SIGNIFICATIVAS** Son todas aquellas palabras de relevancia para cada niño y niña, vinculadas a su contexto y a su realidad; por ejemplo: nombre, apellido, nombre de la calle, comuna, nombre del centro educativo, entre otros.

**PATRIMONIO CULTURAL** Conjunto de bienes materiales, inmateriales y naturales, que constituyen un legado para una comunidad, grupo social o cultura determinada, a los que se les asignan valores y resignificados desde una época a otra, o de una generación a la siguiente, que pierde o cambia su sentido cuando las personas o comunidades así lo determinan.

**PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL** Son todas las tradiciones, costumbres, expresiones orales, conocimiento, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas utilizadas en la producción de artesanía, artes, celebraciones, actos festivos, bailes, rituales, entre otros, por una comunidad o cultura determinada, transmitidas de generación en generación o recreadas por las comunidades de acuerdo con su entorno e historia.

<b>PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL</b>	Son todos los objetos arqueológicos, históricos, artísticos, tecnológicos, religiosos artesanales, folclóricos que forman parte de las colecciones o representaciones tangibles, importantes para la conservación de la o las culturas de una sociedad o país, en materias científicas, históricas y artísticas, como monumentos, lugares arqueológicos, piezas y obras artísticas, entre otros.
<b>PATRÓN</b>	Modelo que sirve de muestra para continuar o reproducir una secuencia igual.
<b>PATRONES RÍTMICOS</b>	Esquemas o modelos rítmicos repetitivos simples que estructuran una composición o fragmento musical.
<b>PENSAMIENTO CREATIVO</b>	Es la capacidad de tomar diferentes alternativas a nivel cognitivo. Se relaciona la creatividad, la lógica o la intuición, permitiendo elaborar nuevas estrategias y formas de ver y percibir las cosas.
<b>PREGONEROS</b>	Son todas las personas que publican, en voz alta, la mercancía que lleva para vender o alguna información para que llegue a conocimiento de todos.
<b>PROPIEDADES NUTRICIONALES</b>	Se refiere a la energía, proteínas, carbohidratos y grasas, así como los derivados de estas (fibra, sodio, vitaminas y minerales).
<b>PULSO</b>	Duración periódica en la música métrica (medida). Unidad básica de medida temporal. / El "latir del corazón" de una obra musical.
<b>RECREAR</b>	Hacer una versión propia de una obra famosa, innovar a partir de algo ya conocido, crear sobre la base de algo similar ya existente.
<b>RELACIÓN ENTRE FONEMA Y GRAFEMA</b>	Vínculo que se establece entre los sonidos del habla (fonema) con los símbolos impresos que los representan (grafema).
<b>RELATOS SOCIALES</b>	Son parte del patrimonio cultural inmaterial de las sociedades, donde todas las personas, incluidos los niños, son parte de él, en el pasado, presente y futuro. Sirven para transmitir conocimientos, valores socioculturales, y son una memoria colectiva que contribuye a mantener vivas las culturas; por ejemplo, las artesanías, los tejidos, las pinturas, las esculturas, el idioma, la escritura, los juegos tradicionales y las expresiones orales, entre otros.
<b>RITMO</b>	Sucesión u ordenación de duraciones. / Todo aquello relacionado con la cualidad temporal (duración) del sonido musical.

- SILUETA TEXTUAL** Son las diferentes formas en las que se presenta un texto escrito; a través de ellas se puede identificar el tipo de texto al que corresponde; por ejemplo, si es un texto descriptivo, narrativo, adivinanza, poema, instructivo, afiche, noticia, entre otros.
- TEXTOS NO LITERARIOS** Cualquier texto que no tenga elementos de ficción o de intención artística. Se diseñan y utilizan para informar, argumentar, explicar o describir, a diferencia de los textos literarios, destinados a entretener.
- TIC** Son aquellas herramientas e instrumentos tecnológicos de la información y la comunicación que contribuyen en el complemento, enriquecimiento y transformación del proceso de enseñanza y aprendizaje, tanto de los docentes como de los estudiantes. Entre ellos se encuentran los aparatos reproductores de sonido, de imágenes audiovisuales, radios, televisores, cámaras fotográficas, teléfonos celulares, pizarras interactivas, sistemas de programación y robótica, y otros, como los computadores y tabletas.
- TIMBRE** Propiedad o característica del sonido que permite reconocer e identificar su fuente sonora.
- TONO MUSCULAR** Se refiere a la contracción parcial de los músculos, lo que permite realizar diferentes movimientos y adoptar diversas posturas corporales; por ejemplo, para manejar algunos instrumentos de carpintería y jardinería, se requiere coordinar movimientos de manipulación fina, con un determinado control tónico.
- TRABAJO EN ESTACIONES** Estrategia didáctica dirigida a promover la participación de todos los niños en experiencias de aprendizaje desarrolladas en forma paralela. Consiste en organizar el curso en tres grupos, distribuyéndolos en estaciones de trabajo dispuestos con diversos materiales y desafíos. Dos de las estaciones contarán con acompañamiento permanente de un adulto, y en una de ellas se promoverá el trabajo autónomo. Este tipo de organización permite favorecer interacciones más personalizadas, dado que cada adulto puede centrar su atención en mediar la exploración de cada niño. De acuerdo con la planificación de la experiencia, las estaciones pueden estar destinadas a favorecer un mismo OA, o bien se pueden dirigir a promover el logro de diferentes objetivos.
- TRACCIÓN O EMPUJE** Es la acción de tirar algo para arrastrarlo o moverlo hacia un punto determinado. Un ejemplo concreto es el juego con la cuerda, donde dos grupos tiran de sus extremos.
- TRANSFERIR PATRONES** Interpretar un patrón y transformarlo para representarlo de una manera diferente.

**VÉRTICE** Es el punto donde coinciden dos rayos de un ángulo, dos o más semirrectas de una figura plana o tres o más aristas de una figura 3D.

**VOCATIVO** Son aquellas palabras que se utilizan para designar, nombrar de modo directo o llamar la atención, de la persona a quien se dirige el que habla.

**3R** Medida de cuidado del medio ambiente, formada por tres palabras: Reducir (disminuir la producción de residuos), reutilizar (volver a utilizar elementos o productos en desuso) y reciclar (recogida y tratamiento de los residuos, para introducirlos en un nuevo ciclo industrial en envases, por ejemplo).

# Bibliografía consultada

**AUCOUTURIER, B.** (2018). Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica. Editorial Grao.

**ADLERSTEIN, C.; GONZÁLEZ, A. & MANNS, P.** (2016). Pedagogías para habitar el jardín infantil. Construcciones desde el Modelamiento del Ambiente Físico de Aprendizaje. Santiago: Ediciones UC.

**AGENCIA CHILENA DE EFICIENCIA ENERGÉTICA ACHEE.** (2015). Eficiencia Energética para Educación Parvularia. Santiago: Agencia Chilena de Eficiencia Energética.

**AINSCOW, M. & MILES, S.** (2008). Por una educación para todos que sea inclusiva. *Perspectivas*, 38 (1), 15-44.

**ARAYA, R.** (2000). Inteligencia matemática. Colección orientaciones en ciencia, tecnología y cultura. Santiago: Universitaria.

**BAILEY, C. S.; DENHAM, S. A., & CURBY, T. W.** (2013). Early Child Development and Care Questioning as a component of scaffolding in predicting emotion knowledge in preschoolers. *Early Child Development and Care*, 183(2), 265-279.

**BARATTA-LORTON, M.** (2010). Matemáticas a su manera. Santiago: Fundación Astoreca.

**BISQUERRA, R.** (2006). "Educación emocional y competencias básicas para la vida". *Revista de investigación educativa*, 21 (1).

**BOSCH, L.; MENEGAZZO, L. Y DE GALLI, A. P. R.** (1992). El jardín de infantes de hoy. (15. Ed.). Argentina: Editorial Sudamericana.

**BROOKER, L.; WOODHEAD, M.** (2008). El desarrollo de identidades positivas. Serie: La primera infancia en perspectiva 3. La diversidad y la primera infancia. Reino Unido: Thanet Press Ltd.

**BRUNER, J.** (2003). "Juego, pensamiento y lenguaje", *Infancia: Educar de 0 a 6 años*, 78, 4-10.

**CALMELS, D.** (2018). El juego corporal. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós SAICF.

**CÉSPEDES, A.** (2008). Educar las emociones. Educar para la vida. Santiago: Ediciones B Chile S.A.

**CHIARELOTT, L.** (2013). Curriculum in context. Units State of America: Cengage Learning.

**COMISIÓN INTERSECTORIAL PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL DE PRIMERA INFANCIA.** (2012). Lineamiento Técnico de Participación y Ejercicio de la Ciudadanía en la Primera Infancia. Colombia. Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/6-De-Participacion-y-ejercicio-Ciudadania-en-la-Primera-Infancia.pdf>.

**CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES** (2016). Manual de apoyo al facilitador. TALLER DE TEATRO. Protagonistas en el juego. Santiago: Ediciones del Desierto.



- CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES** (2012). Herramientas para la gestión cultural local. Gobierno de Chile.
- CORVERA, N.** (2011). "Participación ciudadana de los niños como sujetos de derechos". *Persona y Sociedad / Universidad Alberto Hurtado*, 25 (2), 73-99.
- DAHLBERG, G.; MOSS, P. & PENCE, A.** (2012). Más allá de la calidad en educación Infantil. Barcelona: Grao.
- DANIELS, H.** (2003). Vigotsky y la pedagogía. Buenos Aires: Paidós.
- DE CASTRO, C.; FLECHA, G. & RAMÍREZ, M.** (2015). "Matemáticas con dos años: buscando teorías para interpretar la actividad infantil y las prácticas docentes". *Tendencias Pedagógicas*, 26, 89-108.
- DELVAL, J.** (2012). Educar para la participación ciudadana en la enseñanza de las Ciencias Sociales / coord. por Nicolás de-Alba-Fernández, Francisco F. García-Pérez, Antoni Santiesteban Fernández, (Vol. 1, pp. 37-46). ISBN 978-84-96723-29-0.
- DÍAZ, M. I.** (2010). Saber didáctico en la Educación Parvularia. Consideraciones para la planificación y evaluación. Santiago: Editorial Andrés Bello.
- ECHEITA, G. & AINSCOW, M.** (2010). La Educación inclusiva como derecho. Marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. Congreso Iberoamericano de Síndrome de Down, Down España, Granada.
- EDO, M.** (2012). "Ahí empieza todo. Las matemáticas de cero a tres años". *Números. Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 80, 71-84.
- EISNER, E.** (2002). El Arte y la creación de la mente, el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- GALLAHUE, D.; OZMUN, J. & GOODWAY, J.** (2012). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Mc Graw Hill.
- GAMBOA, A. A.; MUÑOZ, P. A., & VARGAS, L.** (2016). "Literacidad: nuevas posibilidades socioculturales y pedagógicas para la escuela". *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 12(1), 53-70
- GARCÍA, A.** (2017). Acerca del juego. Una perspectiva sobre el impacto del jugar en el desarrollo de los niños y las niñas. Buenos Aires: Impreso en FP Impresora.
- GOBIERNO DE CHILE** (2015). Ley N° 20.845 de inclusión escolar que regula la admisión de los y las estudiantes, elimina el financiamiento compartido y prohíbe el lucro en establecimientos educacionales que reciben aportes del Estado. Publicada en Diario Oficial de la República de Chile, del 8 de junio de 2015. Chile.

**GOBIERNO DE CHILE** (2016). Política Nacional de Niñez y Adolescencia: sistema integral de garantías de derechos de niños, niñas y adolescentes. 2015 - 2025. Consejo Nacional de la Infancia. Chile.

**GOLDSCHMIED, E.** (2007). Educar en la escuela infantil. Barcelona: Editorial Octaedro.

**GROSSMAN, P.** (2018). Teaching core practices in teacher education. Harvard Education Press.

**GRUSS, L. & ROSEMBERG, F.** (2017). Los niños y el juego. La actividad lúdica de 0 a 5 años. Buenos Aires: Ediciones Continente.

**HALL, T.; MEYER, A. Y ROSE, D.** (eds.) (2012). Universal Design for Learning in the Classroom. Practical Applications. New York: The Guilford Press.

**HASTE, H.** (2017). Nueva ciudadanía y educación. Argentina: Grupo Planeta.

**HOHMANN, M. Y WEIKART, D.** (2008). La educación de los niños pequeños en acción. México: Editorial Trillas.

**HOYUELOS, A. & RIERA, M. A.** (2015). Complejidad y relaciones en educación infantil. Barcelona: Editorial Octaedro.

**INTEGRA** (2014). Sexualidad en la primera infancia y conductas sexuales no esperadas. Santiago: Integra.

**INTEGRA** (2017). Política de Calidad Educativa de Integra. Santiago: Integra.

**JAUME, M. A.** (2005). "El espacio-ambiente en las escuelas de Reggio Emilia". Boletín de Estudios e Investigación, 27-36.

**JUNJI** (2016). Guía de Ambientes Bientratantes. Unidad de Promoción de Ambientes Bientratantes. Dirección Regional Metropolitana. Santiago: Impreso en Imprenta Alfredo Molina Flores. Santiago.

**LIZCANO, F.** (2012). "Conceptos de ciudadano, ciudadanía y civismo". Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, 11 (32), 269-304.

**MAJORAL, S.** (2006). ¡Veo todo el mundo! Crecer juntos haciendo proyectos. Barcelona. España: Ediciones Octaedro. S. L. Associació de Maestres Rosa Sensat.

**MALAGUZZI, L.** (2009). La educación infantil en Reggio Emilia. Barcelona: Editorial Octaedro.

**MANDEL, L. & GAMBRELL, L.** (2018). Best Practices in Literacy Instruction. Guilford Press.

**MANYAK, P.; VON GUNTEN, H.; AUTENRIETH, D.; GILLIS, C.; MASTRE-O'FARRELL, J.; IRVINE-MCDERMOTT, E.; BAUMANN, J. F. & BLACHOWICZ, C. L. Z.** (2014). Four Practical Principles for Enhancing Vocabulary Instruction. The Reading Teacher.

**MARZANO, R.** (2004). Building background knowledge for academic achievement. ASCD. United States of America.

**MARZANO R., PICKERING D.** (2005). Building Academic Vocabulary (Teacher's Manual). ASCD. United States of America.

**MERCHÁN, C. & FINK, N.** (2016). #Ni una Menos desde los primeros años: Educación en género para infancias más libres. Buenos Aires. Argentina: Editorial Chirimbote.

**MEYER, A.; ROSE, D. & GORDON, D.** (2014). Universal Design for Learning. Theory and Practice. Boston: Cast Professional Publishing.

**MILICIC, N.** (2012). A ser feliz también se aprende. Santiago: Editorial Random House Mondadori S.A.

**MILICIC, N. & LÓPEZ DE LÉRIDA, S.** (2009). Hijos con autoestima positiva. Guía para padres. Santiago: Grupo Editorial Norma

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2001). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2008). Guías de apoyo técnico pedagógico: NEE en el nivel de Educación Parvularia. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2008). Mapas de Progreso de la Educación Parvularia. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2009). Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica y Media. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2009). Orientaciones para la Implementación de los Programas Pedagógicos de los Niveles de Transición. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2009). Programas Pedagógicos Niveles de Transición. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2010). Plan Nacional de Fomento de la Lectura: Guía para las Educadoras de Párvulos de los Niveles de Transición. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2011). Experiencias de aprendizaje sobre corporalidad y movimiento: libro 1. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2011). Experiencias de aprendizaje sobre corporalidad y movimiento: libro 2. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2012). Bases Curriculares para la Educación Básica. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Orientaciones pedagógicas para implementar lenguajes artísticos en la escuela. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Pauta de evaluación para los aprendizajes esperados de los programas pedagógicos. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Ciencias Naturales: Programa de Estudio para Primer Año Básico. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Lenguaje y Comunicación: Programa de Estudio para Primer Año Básico. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Matemática: Programa de Estudio para Primer Año Básico. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Música: Programa de Estudio para Primer Año Básico. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2013). Artes Visuales: Programa de Estudio para Primer Año Básico. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2014). Educación Parvularia en Escuelas con Enfoque Inter-cultural. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2014). Bases y antecedentes para la actualización de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Documento técnico elaborado en colaboración con Peralta, M.V., para asesoría a reforma curricular. Equipo de Reforma en Educación Parvularia. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2016). Orientaciones para la construcción de comunidades educativas inclusivas. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2016). Orientaciones para la elaboración del Plan de Formación Ciudadana. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2017). Política de participación de las familias y la comunidad en instituciones educativas. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN** (2018). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Santiago: Mineduc. Chile.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE** (2014). 75 experimentos en el aula: Secciones Bilingües de Eslovaquia. Eslovaquia: Anapress Bratislava.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL** (2014). La exploración del medio en la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Colombia: Ministerio de Educación de Colombia.

**MINISTERIO DEL MEDIO AMBIENTE** (2018). Guía de Educación Parvularia: Valorando y cuidando el medio ambiente desde la primera infancia. Santiago: Ministerio del Medio Ambiente. Chile.

**MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO** (2015). Plan Nacional de la Lectura 2015-2020. Santiago: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Gobierno de Chile.

**MINISTERIO DEL DEPORTE, GOBIERNO DE CHILE** (2016). Política Nacional de Actividad Física y Deporte 2016-2025. (1a. ed.). Santiago: Mindep.

**MINISTERIO DE SALUD** (2017). Política Nacional de Alimentación y Nutrición. Santiago: Minsal.

**MURILLO, J.** (2012). Confianza lúcida. Santiago: Uqbar editores.

**OECD** (2018). Engaging Young Children: Lessons from Research about Quality in Early Childhood Education and Care, Starting Strong. Paris: OECD Publishing.

**OREALC/UNESCO** (2008). Convivencia democrática, inclusión y cultura de paz: Lecciones desde la práctica educativa innovadora en América Latina. Santiago: Orelac/Unesco.

**PATRICK C. MANYAK, HEATHER VON GUNTEN, DAVID AUTENRIETH, CAROLYN GILLIS, JULIE MASTRE-O'FARRELL, ELIZABETH IRVINE-MCDERMOTT, JAMES F. BAUMANN, CAMILLE L. Z. BLACHOWICZ.** (2014). Four Practical Principles for Enhancing Vocabulary Instruction. *The Reading Teacher*, 68(1), 13-23.

**PERALTA, M.** (2017). Construyendo currículos posmodernos en la educación inicial latinoamericana. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

**POLANCO, M.** (1973). La técnica interrogativa. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

- ROSELLI, N.** (2011). "Teoría del aprendizaje colaborativo y teoría de la representación social: Convergencias y posible articulación". *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 2 (2), 173-191.
- RIQUELME, E., & MUNITA, F.** (2011). "La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para la alfabetización emocional". *Estudios Pedagógicos*, XXXVII.
- SANMARTÍ, N.** (2007). *10 Ideas clave: Evaluar para aprender*. Barcelona: Editorial GRAO.
- SAPHIER, HALEY-SPECA & GOWER** (2008). *The skillful teacher: building your teaching skills*. Research for Better Teaching.
- SASSANO, M.** (2014). *Cuerpo, función tónica y movimiento en psicomotricidad*. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.
- SARLÉ, P.** (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- SPANDEL, V.** (2009). *Creating Writer through 6-trait Writing Assessment and Instruction*. Fifth Edition. Boston: Pearson Education.
- SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PARVULARIA** (2017). *Orientaciones para el Buen Trato en Educación Parvularia. Hacia una práctica bientratante y protectora*. Santiago: Mineduc. Chile.
- SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PARVULARIA** (2018). *Convivencia y Ciudadanía. Orientaciones Técnico Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia*. Santiago: Mineduc. Chile.
- Subsecretaría de Educación Parvularia (2018). *Buen Trato. Orientaciones Técnico Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia*. Santiago: Mineduc. Chile.
- SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PARVULARIA** (2018). *Familia en contextos educativos. Orientaciones Técnico Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia*. Santiago: Mineduc. Chile.
- SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN PARVULARIA** (2018). *Planificación y Evaluación. Orientaciones Técnico Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia*. Santiago: Mineduc. Chile.
- SWARTZ, S.** (2010). *Cada niño un lector: Estrategias innovadoras para enseñar a leer y escribir*. Santiago: Ediciones UC.
- TREVIÑO, E.; FRASER, P.; MEYER, A.; MORAWIETZ, L.; INOSTROZA, P. & NARANJO, E.** (2015). *Informe de resultados TERCE: Factores asociados al aprendizaje en América Latina*. Santiago, Chile: Unesco y LLECE.
- UNICEF** (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Unicef.
- UNESCO** (2001). *Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural*. México: Unesco.
- UNESCO** (2016). *Educación para la Ciudadanía Mundial. Preparar a los educandos para los retos del siglo XXI*. París: Unesco.
- VILLALÓN, M.** (2016). *Alfabetización inicial*. Santiago: Ediciones UC.
- VIGOTSKY, L.** (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.
- VIVED CONTE, E.** (2011). *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación*. España: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- WIGGINS, G. & MCTIGUE, J.** (2005). *Understanding by Design. Expanded 2nd Edition*. Washington: Association for Supervision and Curriculum Development.

# Sitios web consultados

**BRITISH COLUMBIA (2015). B.C.'S NEW CURRICULUM.** Recuperado del sitio web:

<https://www2.gov.bc.ca/gov/content/education-training/k-12/teach/curriculum>

**COMISIÓN INTERSECTORIAL PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL DE PRIMERA INFANCIA.** (2012). Lineamiento Técnico de Participación y Ejercicio de la Ciudadanía en la Primera Infancia. Colombia. Recuperado de:

<http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/6.De-Participacion-y-ejercicio-Ciudadania-en-la-Primera-Infancia.pdf>.

**ECHEITA, G. Y AINSCOW, M.** (2010). La Educación inclusiva como derecho. Marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. Congreso Iberoamericano de Síndrome de Down, Down España, Granada. Recuperado en agosto de 2018 del sitio web:

[https://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/sarrio/DOCUMENTOS,%20ARTICULOS,%20PONENCIAS,/Educacion%20inclusiva%20como%20derecho.%20Ainscow%20y%20Echeita.pdf](https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/sarrio/DOCUMENTOS,%20ARTICULOS,%20PONENCIAS,/Educacion%20inclusiva%20como%20derecho.%20Ainscow%20y%20Echeita.pdf)

**FAO** (Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura). (s/a). Directrices para el uso de declaraciones nutricionales. Recuperado el 5 de septiembre de 2018 del sitio:

[www.fao.org/docrep/w8612s/W8612s06.htm](http://www.fao.org/docrep/w8612s/W8612s06.htm)

**FUNDACIÓN FAMM.** El método Montessori. Recuperado en agosto de 2018 del sitio web:

<https://www.fundacionmontessori.org/metodo-montessori.htm>

**INSTITUTO NACIONAL DE DERECHOS HUMANOS** (2012). Actas IV Coloquio Interamericano sobre derechos humanos. Maval. Recuperado en septiembre de 2018 del sitio web:

<http://bibliotecadigital.indh.cl/handle/123456789/323>.

**MANHEY, M.** (2015). Planificación y Evaluación en Educación Parvularia. Santiago. Documento recuperado en julio de 2018 del sitio web:

<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2015/07/DOC-PLANIFICACION-Y-EVALUACION-EN-EDUCACION-PARVULARIA.pdf>

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE CHILE** (2018). Política para el fortalecimiento de la evaluación en aula. Recuperado en agosto de 2018 del sitio web:

<http://www.curriculumnacional.cl/wp-content/uploads/2018/03/Pol%C3%ADtica-fortalecimiento-de-la-evaluaci%C3%B3n-en-aula.pdf>

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE CHILE** (2018). Evaluación Formativa en el Aula. Orientaciones para docentes. Integrando el uso pedagógico de la evaluación en la enseñanza. Recuperado en agosto de 2018 del sitio web:

<http://www.curriculumnacional.cl/wp-content/uploads/2018/03/Evaluaci%C3%B3n-Formativa-Orientaciones-Docentes.pdf>

**MINISTRY OF EDUCATION SINGAPORE.** Learning areas and learning goals. Recuperado en agosto de 2018 del sitio web:

<https://www.moe.gov.sg/education/preschool/learning-areas-and-learning-goals>

**NEW JERSEY DEPARTMENT OF EDUCATION** (2011). New Jersey Kindergarten Implementation Guidelines. New Jersey. Estados Unidos. Recuperado en agosto de 2018 del sitio web:

<https://www.nj.gov/education/ece/guide/KindergartenGuidelines.pdf>

**TIGNANELLI, H.** (2007). Astronomía en la escuela: propuestas de actividades para el aula. Documento recuperado en octubre de 2018 del sitio web:

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001431.pdf>

**TOLEDO, M. I.** (2012). Sobre la construcción identitaria. Documento recuperado el 5 de septiembre de 2018 del sitio web:

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-04622012000200004](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-04622012000200004)

**UNESCO EDUCACIÓN 2030** (2015). Declaración de Incheon y Marco de Acción. Recuperado en julio de 2018 del sitio web:

<https://es.unesco.org/themes/liderar-agenda-mundial-educacion-2030>

**UNESCO** (2015). Directrices sobre políticas de inclusión en la educación. Foro Mundial sobre la Educación 2015, llevado a cabo entre el 19 y 22 de mayo de 2015, Incheon, República de Corea. Recuperado en septiembre de 2018 del sitio web:

<http://es.unesco.org/world-education-forum-2015/>

### **SITIOS WEB RECOMENDADOS PARA CONSULTAS TÉCNICO-PEDAGÓGICAS**

- > <https://www.mineduc.cl/>
- > <https://www.parvularia.mineduc.cl/>
- > <https://www.escolar.mineduc.cl/>
- > <https://www.curriculumlineamineduc.cl/>
- > <https://www.supereduc.cl/>
- > <https://www.supereduc.cl/intendencia-de-educacion-parvularia/>
- > <http://www.agenciaeducacion.cl/>
- > <https://www.junaeb.cl/>
- > <http://www.enlaces.cl/>
- > <http://www.conicyt.cl/>
- > <https://www.explora.cl/>
- > <http://www.dibam.cl/portal/>
- > <https://www.junji.gob.cl/>

- > <http://www.integra.cl/>
- > <http://www.crececontigo.gob.cl/>
- > <https://www.sename.cl>
- > <http://www.unicef.org/es>
- > <https://es.unesco.org>
- > <http://es.iipi.cl/>
- > <https://es.oxforddictionaries.com/>
- > <http://www.energia.gob.cl/>
- > <http://www.onemi.cl/>
- > <http://www.mindep.cl/>
- > <https://www.dipol.minsal.cl/departamentos-2/salud-ambiental/>
- > <http://www.educacion.mma.gob.cl/ecobiblioteca-infantil/>
- > <http://www.chiledesarrollosustentable.cl>
- > <http://www.bibliotecanacionaldigital.cl/bnd/612/w3-channel.html>
- > <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-channel.html>
- > <https://www.mim.cl/index.php/es/programas/el-mim-en-tu-region>
- > <https://www.chileestuyo.cl>
- > <http://www.chileparaninos.cl/>
- > <https://www.sectormatematica.cl/preescolar.htm>
- > <https://www.creces.cl>
- > <https://www.ecolyma.cl>
- > [www.circuloastronomico.cl/](http://www.circuloastronomico.cl/)
- > <https://www.cedeti.cl>
- > <http://www.precolombino.cl/>
- > <http://www.mnba.cl/sitio/>
- > <http://www.mac.uchile.cl>
- > <http://www.artequin.cl/>
- > <https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte>
- > <https://www.curiosikid.com>
- > <https://infantil.cntv.cl/>
- > <http://www.ojitos.cl/series/tikitiklip-precolombino/>
- > <http://www.ojitos.cl/series/tikitiklip-con-elenco-artesanal/>

### **VISITAS VIRTUALES RECOMENDADAS:**

- > <http://www.bibliotecanacionaldigital.cl/bnd/612/w3-propertyname-638.html>
- > <http://www.museohistoriconacional.cl/tour/>
- > <http://www.musee.louvre.fr/visite-louvre/index.html?defaultView=entresol.s489.p01&lang=ENG>
- > <http://www.ecliptique.com/museum/>
- > <https://www.casamuseugaudi.org/visita-virtual/>
- > <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/es/collezioni/musei/cappella-sistina/tour-virtuale.html>
- > [https://www.recorridosvirtuales.com/frida\\_kahlo/museo\\_frida\\_kahlo.html](https://www.recorridosvirtuales.com/frida_kahlo/museo_frida_kahlo.html)



# R

**Recursos complementarios**

# Ejemplos de distribución y organización de Objetivos de Aprendizaje

## 1. Planificación de largo plazo

Sugerencia de cobertura curricular para NT2, organizada por semestres<sup>56</sup>:

	NÚCLEO	SEM.	OA / OAT												
Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	1	OAT1	OAT2	OAT3	OA4	OAT5	OAT6	OAT7	OA8	OAT9	OA10	OAT11	OA12	OAT13
		2	OAT1	OAT2	OA3	OAT4	OAT5	OAT6	OA7	OAT8	OA9	OAT10	OA11	OAT12	OAT13
	Conviviencia y Ciudadanía	1	OAT1	OAT2	OAT3	OA4	OAT5	OAT6	OAT7	OAT8	OAT9	OA10	OAT11		
		2	OAT1	OAT2	OAT3	OAT4	OAT5	OAT6	OAT7	OAT8	OA9	OAT10	OAT11		
	Corporalidad y Movimiento	1	OAT1	OAT2	OAT3	OAT4	OAT5	OAT6	OAT7	OAT8	OAT9				
		2	OAT1	OAT2	OAT3	OAT4	OAT5	OAT6	OAT7	OAT8	OAT9				
Comunicación Integral	Lenguaje Verbal	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10			
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10			
	Lenguajes Artísticos	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7						
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7						
Interacción y Comprensión del Entorno	Exploración del Entorno Natural	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	
	Comprensión del Entorno Sociocultural	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11		
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11		
	Pensamiento Matemático	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	

<sup>56</sup> Esta propuesta de cobertura curricular corresponde a una planificación de largo plazo, donde se distribuye la totalidad de los OA del tercer tramo (Transición) para NT2. Dada la complejidad de algunos OA, se consideran en ambos semestres, con el propósito de favorecer su logro de manera sistemática y progresiva.

Sugerencia de cobertura curricular para NT1, organizada por unidades temáticas<sup>57</sup>.

MESES:			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
			TEMAS											
ÁMBITO	NÚCLEO	OA	El mundo que me rodea	¿Piernas, patas, alas o aletas?	Los tesoros del mar	Juntos por el medio ambiente	¿De día o de noche?	Dinosaurios	Conociendo Chile	Celebremos la diversidad	Seamos artistas	Así vivimos este año		
Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	OA1												
		OA2												
		OA3												
		OA4												
		OA5												
		OA6												
		OA7												
		OA8												
		OA9												
		OA10												
		OA11												
		OA12												
		OA13												
	Convivencia y Ciudadanía	OA1												
		OA2												
		OA3												
		OA4												
		OA5												
		OA6												
		OA7												
		OA8												
		OA9												
		OA10												
		OA11												
	Corporalidad y Movimiento	OA1												
		OA2												
		OA3												
		OA4												
		OA5												
		OA6												
		OA7												
		OA8												
		OA9												

<sup>57</sup> Esta propuesta de cobertura curricular corresponde a una planificación de largo plazo, donde se distribuye la totalidad de los OA del tercer tramo (Transición) para NT1. La organización del tiempo y de los aprendizajes se ha realizado a partir de unidades temáticas definida para todo el año lectivo.





Sugerencia de cobertura curricular para NT2, organizada por semestres<sup>58</sup>:

	NÚCLEO	SEM.	OA / OAT												
Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	1	OAT1	OAT2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	OA13
		2	OAT1	OAT2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	OA13
	Conviviencia y Cuidanía	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11		
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11		
	Corporalidad y Movimiento	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9				
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9				
Comunicación Integral	Lenguaje Verbal	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10			
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10			
	Lenguajes Artísticos	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7						
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7						
Interacción y Comprensión del Entorno	Exploración del Entorno Natural	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	
	Comprensión del Entorno Sociocultural	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11		
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11		
	Pensamiento Matemático	1	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	
		2	OA1	OA2	OA3	OA4	OA5	OA6	OA7	OA8	OA9	OA10	OA11	OA12	

<sup>58</sup> Esta propuesta de cobertura curricular corresponde a una planificación de largo plazo, donde se distribuye la totalidad de los OA del tercer tramo (Transición) para los niveles de NT1 y NT2. Dada la complejidad de algunos OA, se considera un trabajo sistemático a lo largo de los dos años que componen el Nivel de Transición, con el propósito de favorecer su logro de manera sistemática y progresiva.

## 2. Planificación a mediano plazo

### PROYECTO: ¿UNA SEMILLA, UNA HORTALIZA?

NIVEL: NT2	DURACIÓN: 1 MES
Vocabulario nuevo	Estrategias metodológicas
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Hortaliza</li> <li>&gt; Semilla</li> <li>&gt; Huerto</li> <li>&gt; Germinar</li> <li>&gt; Plántula</li> <li>&gt; Crecimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Presentar el tema a trabajar.</li> <li>&gt; Plantear preguntas orientadas a identificar conocimientos previos de los niños.</li> <li>&gt; Pedir que planteen hipótesis en torno al tema. Pensar en un problema, compartir sus ideas, plantear preguntas y anticipar resultados.</li> <li>&gt; Ofrecer oportunidades para observar, manipular, experimentar, describir, registrar datos, formular preguntas y comprobar sus anticipaciones.</li> <li>&gt; Reflexionar y compartir sus observaciones. Guiar a los niños para que usen la observación como evidencia en sus argumentos.</li> <li>&gt; Aplicar los conceptos aprendidos, estableciendo relaciones con otros contextos o áreas.</li> <li>&gt; Plantear preguntas que permitan proyectar nuevas investigaciones, a través de la exploración y experimentación.</li> <li>&gt; Planificar acciones para lograr el objetivo trazado.</li> <li>&gt; Representar sus hallazgos.</li> </ul>

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS (EA)

Nº EA	ÁMBITO/ NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
-------	-------------------	----	--	-------------

#### Pregunta inicial: ¿De dónde vienen las hortalizas?

1	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Exploración del Entorno Natural</p>	<b>OA 9</b>	Describe el proceso realizado y los hallazgos obtenidos durante su exploración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Activar conocimientos previos y plantear hipótesis.</li> <li>&gt; Explorar las características de diferentes verduras (lechugas, tomates, pepinos, ciboulette, betarragas, porotos verdes) usando sus sentidos.</li> <li>&gt; Registrar en SQA lo que se sabe y lo que se quiere aprender, a partir de dibujos o escritura.</li> <li>&gt; Comentar cómo y dónde podrían responder al problema inicial y lo que quieren aprender.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Identidad y Autonomía</p>	<b>OA 12</b>	Anticipa las dificultades u obstáculos que se podrían presentar al participar en juegos, proyectos o desafíos.	

Nº EA	ÁMBITO/NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
-------	---------------	----	--	-------------

**Pregunta inicial:** ¿De dónde vienen las hortalizas?

2	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Comprensión del Entorno Sociocultural</p>	<b>OA 9</b>	<p>Selecciona y usa fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación que le permiten completar sus proyectos y juegos, con la supervisión de un adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Comentar lo aprendido en la experiencia 1.</li> <li>&gt; Explorar y seleccionar distintas fuentes y tecnologías de la información (documentales, enciclopedias, sitios web, entrevistas) e investigar el problema inicial.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Convivencia y Ciudadanía</p>	<b>OA 1</b>	<p>Propone estrategias para lograr el propósito definido para actividades o juegos colaborativos en los que participa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Preguntar por palabras desconocidas.</li> <li>&gt; Definen meta de la salida pedagógica.</li> <li>&gt; Preparar una salida a un huerto (formular preguntas, determinar recursos para recoger la información, definir responsabilidades y acordar normas, entre otros)</li> <li>&gt; Registrar los acuerdos tomados a través de dibujos o escritura.</li> </ul>

**Pregunta inicial:** ¿Cómo llegaron las hortalizas al huerto?

3	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Exploración del Entorno Natural</p>	<b>OA 9</b>	<p>Representa gráficamente (mapas conceptuales, dibujos, tablas, fotografías u otros) los hallazgos obtenidos, explicando el proceso realizado.</p> <p>Explica la relación entre los procesos de observación realizados, comparando los hallazgos obtenidos con los de sus pares, en función de formas de explorar, instrumentos utilizados u otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Realizar lluvia de ideas sobre el problema inicial.</li> <li>&gt; Ejecutar la salida, acordando previamente las normas que seguirán y respetarán durante la salida.</li> <li>&gt; Explorar el huerto.</li> <li>&gt; Recolectar muestras (semillas, hortalizas).</li> <li>&gt; Formular preguntas planificadas y emergentes.</li> <li>&gt; Registrar la información.</li> <li>&gt; Plantear hipótesis sobre el problema inicial y fundamentarlas.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Convivencia y Ciudadanía</p>	<b>OA 6</b>	<p>Establece acuerdos para crear normas con pares y adultos, en beneficio del grupo, en situaciones cotidianas y juegos.</p> <p>Utiliza nuevas palabras y conceptos precisos al presentar temas de su interés, en distintas situaciones comunicativas.</p>	



Nº EA	ÁMBITO/NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
-------	---------------	----	--	-------------

**Pregunta inicial:** ¿Qué aprendimos en el huerto?

4	<b>Ámbito:</b> Comunicación Integral	<b>OA 4</b>	Utiliza nuevas palabras y conceptos precisos al presentar temas de su interés, en distintas situaciones comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Revisar registros y muestras individuales, en grupo pequeño.</li> <li>&gt; Generar conclusiones en grupo pequeño.</li> <li>&gt; Presentar al curso las conclusiones del grupo.</li> <li>&gt; Definir conclusiones en grupo grande, en círculo de conversación, a partir de la comparación de los hallazgos (considerando muestras tomadas).</li> <li>&gt; Formular hipótesis, en torno a las semillas y fundamentarlas.</li> </ul>
	<b>Núcleo:</b> Lenguaje Verbal			
	<b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social	<b>OA 5</b>	Explica sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas o juegos.	
	<b>Núcleo:</b> Identidad y Autonomía			

**Pregunta inicial:** ¿Qué encontramos en una semilla?

5	<b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno	<b>OA 9</b>	Representa gráficamente (mapas conceptuales, dibujos, tablas, fotografías u otros) los hallazgos obtenidos, explicando el proceso realizado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Activar conocimientos acerca de lo que encontramos en una semilla.</li> <li>&gt; Acordar normas para el desarrollo de la experiencia.</li> <li>&gt; Observar, interpretar y comparar semillas.</li> <li>&gt; Observar con lupa.</li> <li>&gt; Diseccionar semillas.</li> <li>&gt; Describir y registrar los hallazgos, relacionándolos con experiencias previas.</li> </ul>
	<b>Núcleo:</b> Exploración del Entorno Natural		Explica la relación entre los procesos de observación realizados, comparando los hallazgos obtenidos con los de sus pares, en función de formas de explorar, instrumentos utilizados u otros.	
	<b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social	<b>OA 6</b>	Cumple las normas creadas colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.	
	<b>Núcleo:</b> Convivencia y Ciudadanía			

Nº EA	ÁMBITO/NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
-------	---------------	----	--	-------------

**Pregunta inicial:** ¿Por qué las semillas tienen distintos elementos en su interior?

6	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Comprensión del Entorno Sociocultural</p>	<b>OA 9</b>	Selecciona y usa fuentes, instrumentos y tecnologías de la información y comunicación que le permiten completar sus proyectos y juegos, con la supervisión de un adulto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Explorar diversas fuentes de información, para investigar sobre los hallazgos de la disección de semillas.</li> <li>&gt; Contrastar la información de las diversas fuentes, con las semillas partidas.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Identidad y Autonomía</p>	<b>OA 5</b>	Explica sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas o juegos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Formular hipótesis, representando sus ideas.</li> </ul>

**Pregunta inicial:** ¿Cómo convertir una semilla en una hortaliza?

7	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Exploración del Entorno Natural</p>	<b>OA 7</b>	Compara algunas características de personas, animales y plantas que crecen en distintos contextos (condiciones climáticas, niveles de contaminación, fuentes de alimentación u otras).	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Comentar salida a huerto y elementos observados a lo largo del proyecto, respetando turnos al opinar y escuchando la opinión de sus pares.</li> <li>&gt; Formular hipótesis sobre cómo esos elementos influyen en que esa semilla crezca.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Convivencia y Ciudadanía</p>	<b>OA 10</b>	Respeta turnos de manera espontánea, en juegos y actividades cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Describir, acordar y representar en pequeños grupos, cómo germina una semilla y se transforma en hortaliza, especificando los elementos que influyen en su crecimiento y que podrían considerarse en la elaboración futura de un huerto y formulando nuevas preguntas al respecto.</li> </ul>

Nº EA	ÁMBITO/NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
-------	---------------	----	--	-------------

**Pregunta inicial:** ¿Cómo crear un huerto?

8, 9 y 10	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p>Núcleo: Exploración del Entorno Natural</p>	<b>OA 8</b>	Explica los beneficios que tiene para el medio ambiente, realizar acciones como reciclar, reducir y reutilizar.	<p>*Experiencia 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Activar conocimientos acerca de cómo crear un huerto.</li> <li>&gt; Planificar elaboración de un huerto, definiendo:               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Semillas que se utilizarán.</li> <li>b. Elementos necesarios para su formulación.</li> <li>c. Responsables asociados a las tareas de cuidado del huerto.</li> <li>d. Qué dificultades pueden presentarse.</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Identidad y Autonomía</p>	<b>OA 6</b>	Ejecuta los pasos definidos al realizar un juego o proyecto de su interés.	<p>*Experiencia 9 y 10: Crear el huerto</p>

**Pregunta inicial:** ¿Cómo crecen las distintas hortalizas?

11 a 20	<p>Ámbito: Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p>Núcleo: Pensamiento Matemático</p>	<b>OA 11</b>	Registra a través de dibujos o grafismos simples, la longitud de un objeto definida a partir de partes del cuerpo como unidad de medida no estandarizada.	<p>Compartir conocimientos acerca de cómo crecen las hortalizas, los elementos que influyen, entre otros.</p> <p>Mantener el huerto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Registrar semillas y su crecimiento.</li> <li>&gt; Comparar longitud de las plántulas.</li> </ul>
	<p>Ámbito: Desarrollo Personal y Social</p> <p>Núcleo: Identidad y Autonomía</p>	<b>OA 6</b>	Explica por qué determinados pasos o acciones realizadas favorecieron o no su juego o proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Comparar el crecimiento de las hortalizas.</li> <li>&gt; Cumplir con las responsabilidades adquiridas.</li> <li>&gt; Comprobar si las dificultades predichas se cumplieron/ registrar dificultades emergentes</li> <li>&gt; Predecir cuál de las hortalizas crecerá más, y cuál estará lista antes que el resto, fundamentando el porqué.</li> </ul>

Nº EA	ÁMBITO/NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
-------	---------------	----	--	-------------

**Pregunta inicial:** ¿Cómo saber si las hortalizas ya están listas?

21	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Exploración del Entorno Natural</p>	<b>OA 1</b>	Utiliza diversas fuentes y procedimientos para observar, manipular y buscar respuestas a sus preguntas sobre los cambios que ocurren en el entorno natural.	<p>En grupos de trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Formular hipótesis acerca del problema inicial.</li> <li>&gt; Comprobar las predicciones sobre cuál de las hortalizas crecerá más, y cuál estará lista antes que el resto.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Convivencia y Ciudadanía</p>	<b>OA 1</b>	Cumple los roles o tareas comprometidas en actividades o juegos colaborativos en los que participa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Explorar en diversas fuentes de información el crecimiento de las distintas hortalizas.</li> <li>&gt; Registrar los hallazgos.</li> <li>&gt; Presentar al curso.</li> <li>&gt; Comprobar hipótesis en círculo de conversación.</li> </ul>

**Pregunta inicial:** ¿Cómo saber si las hortalizas ya están listas?

22	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Pensamiento Matemático</p>	<b>OA 12</b>	Propone diversas estrategias para resolver un problema al que se enfrenta, en situaciones cotidianas.	<p>Generar lluvia de ideas sobre qué se hará con las hortalizas ya listas.</p> <p>Votar sobre qué se hará.</p> <p>Planificar decisión realizada (pasos a seguir, recursos necesarios, tareas comprometidas, responsables de tareas).</p>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Identidad y Autonomía</p>	<b>OA 6</b>	Ejecuta los pasos definidos al realizar un juego o proyecto de su interés.	<p>Registrar acuerdos y compartir la información en una puesta en común.</p>

**Pregunta inicial:** ¿Qué hacer con las hortalizas que ya están listas?

23	<p><b>Ámbito:</b> Comunicación Integral</p> <p><b>Núcleo:</b> Lenguajes Artísticos</p>	<b>OA 6</b>	Justifica su elección en cuanto a materiales, técnicas usadas en su producción artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Recordar acuerdos tomados acerca de lo que se hará con las hortalizas cosechadas.</li> <li>&gt; Cosechar hortalizas manipulando herramientas o instrumentos con presión (palas, rastrillos, otros).</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Corporalidad y movimiento</p>	<b>OA 6</b>	Utiliza algunos instrumentos como lápiz, pinceles, pinzas, entre otros, regulando la presión que ejerce sobre ellos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ejecutar planificación.</li> <li>&gt; Representar proyecto, a partir de algún lenguaje artístico.</li> </ul>

Nº EA	ÁMBITO/NÚCLEO	OA	REPRESENTACIÓN DEL LOGRO DEL APRENDIZAJE	ACTIVIDADES
----------	---------------	----	---	-------------

**Pregunta inicial:** ¿Qué aprendimos en este proyecto? ¿Qué nuevo proyecto podemos desarrollar?

24	<p><b>Ámbito:</b> Interacción y Comprensión del Entorno</p> <p><b>Núcleo:</b> Exploración del Entorno Natural</p>	<b>OA 9</b>	Explica la relación entre los procesos de observación realizados, comparando los hallazgos obtenidos con los de sus pares, en función de formas de explorar, instrumentos utilizados u otros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Revisar SQA realizado en la Experiencia 1 (lo que sabe y lo que quiere aprender).</li> <li>&gt; Registrar en SQA lo que aprendieron a partir de dibujos o escritura.</li> <li>&gt; Registrar las dificultades que enfrentaron y cómo las resolvieron.</li> </ul>
	<p><b>Ámbito:</b> Desarrollo Personal y Social</p> <p><b>Núcleo:</b> Identidad y Autonomía</p>	<b>OA 10</b>	Define nuevas metas a partir de los desafíos alcanzados en sus juegos o situaciones cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Realizar lluvia de ideas para un nuevo proyecto.</li> </ul>

**SUGERENCIA DE COBERTURA CURRICULAR PARA PROYECTO:****¿UNA SEMILLA, UNA HORTALIZA?**

Experiencias de Aprendizaje	ÁMBITOS Y NÚCLEOS							
	Desarrollo Personal y Social			Comunicación Integral		Interacción y Comprensión del Entorno		
	Identidad y Autonomía	Convivencia y Ciudadanía	Corporalidad y Movimiento	Lenguajes Verbal	Lenguajes Artísticos	Exploración del Entorno Natural	Comprensión del Entorno Sociocultural	Pensamiento Matemático
1	OA 12					OA 9		
2		OA 1					OA 9	
3		OA 6				OA 9		
4	OA 5			OA 4				
5		OA 6				OA 9		
6	OA 5						OA 9	
7		OA 10				OA 7		
8, 9, 10	OA 6					OA 8		
11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	OA 6							OA 11
21		OA 1				OA 1		
22	OA 6							OA 12
23			OA 6		OA 6			
24	OA 10					OA 9		

# Fichas de estrategias didácticas

A continuación, se presentan fichas técnicas que sintetizan algunas de las estrategias didácticas que se recomiendan para promover aprendizajes en los Niveles de Transición. Estas estrategias son de carácter transversal y pueden ser trabajadas tanto a partir de experiencias variables como en períodos constantes de la jornada diaria, pudiendo orientarse a favorecer diferentes Ejes y Núcleos de Aprendizaje. Por ejemplo, el incremento de vocabulario puede ser trabajado a partir de un texto literario (Lenguaje Verbal), para describir una obra de arte (Lenguajes Artísticos), en función de un concepto científico (Exploración del Entorno Natural), o a partir de la descripción de nociones de orientación temporal o espacial (Pensamiento Matemático), entre otras alternativas.

Al momento de planificar, es importante que cada equipo pedagógico seleccione y diseñe las experiencias de aprendizaje en torno a los OA y OAT definidos, ajustando, precisando y orientando el trabajo en función del área de aprendizaje que se quiere favorecer.

Adicionalmente, en la plataforma de Currículo Nacional del Ministerio de Educación se encuentran a disposición fichas adicionales en formato digital, referidas a las siguientes estrategias:

- > Juego de rincones o áreas
- > Círculos de conversación
- > Lectura compartida
- > Lectura diaria de textos
- > Narración
- > Identificación de rimas
- > Síntesis y análisis de palabras
- > Identificación de letras
- > Indagación
- > Composición y descomposición de cantidades
- > Tableros o paneles matemáticos
- > Pizarras "Todos participan"
- > Cuento motor
- > Exploración motriz
- > Manos movedizas
- > Yoga

### PIENSO Y COMPARTO

Se sugiere usar esta estrategia para activar conocimientos, promover la reflexión, el pensamiento crítico y la expresión verbal, a través de la conformación de duplas. Implica pensar en un tema específico, problema, pregunta o sentimiento. Además, permite apoyar la interacción y expresión en aquellos niños que muestran dificultad para compartir ideas en grupos grandes.

Secuencia:

- > **Organización:** se ubican de manera cómoda en algún espacio de la sala o patio, sentados en duplas, frente a frente, y organizados en círculo.
- > **Normas:** en conjunto, recuerdan las normas de convivencia que se deben respetar durante las instancias educativas. Determinan una señal para definir el orden en el que conversarán (por ejemplo, palos de helado rojo y verde; número 1 número 2, etc.), y otra para marcar los tiempos de pensar y compartir (campana, aplauso, u otra).
- > **Activación de conocimientos:** el adulto plantea una pregunta, desafío o problema que motivará la conversación.
- > **Pienso:** reflexionan individualmente sobre el tema, pregunta, problema o sentimiento planteado.
- > **Comparto:** usan la señal acordada para indicar que ha llegado el momento de compartir con el compañero su respuesta. Por turnos, uno habla y el otro escucha, y luego se intercambian roles al dar la señal correspondiente.
- > **Puesta en común:** de manera voluntaria, comparten lo conversado con el resto del curso.

### INCREMENTO DE VOCABULARIO

Estrategia transversal que puede ser implementada en diversos momentos de la jornada, para favorecer la comprensión de conceptos nuevos en distintos Núcleos y Ejes.

Secuencia:

Para promover el aprendizaje de nuevas palabras, se propone seguir seis pasos fundamentales<sup>59</sup>:

5. **Definición:** el adulto entrega una descripción, definición o ejemplo del nuevo concepto que se trabajará, considerando un contexto claro para los niños (por ejemplo, una frase, un texto, un tema de interés, un proyecto, una investigación, etc.). También puede mostrar imágenes o representaciones del concepto que ayuden a su comprensión.
6. **Definición en palabras propias:** repiten la descripción, definición o ejemplo entregado por el adulto, usando sus propias palabras.
7. **Representación del concepto:** representan la palabra aprendida, ya sea por medio de imágenes, dibujos, recortes, dramatización, gesticulación u otros no verbales.



8. **Uso de nuevas palabras:** el adulto promueve el uso cotidiano de las palabras aprendidas por medio de diversas actividades. Por ejemplo, descubrir la palabra raíz de otros conceptos (por ejemplo: mar-marino; sol-soleado; flor-florero-florería; pan-panadero-panadería); decir sinónimos o antónimos; enumerar y hacer esquemas con palabras relacionadas; jugar a completar la frase; ordenar o clasificar palabras; comparar similitudes y diferencias entre conceptos, etc.
9. **Conversación con pares:** comparten sus definiciones con sus compañeros, verificando semejanzas y diferencias en la forma en que ambos comprenden la palabra. Por ejemplo, comparar sus representaciones, explicar con sus propias palabras lo que han aprendido, completar juntos el muro de palabras, etc.
10. **Jugar con las palabras:** participan periódicamente en juegos que impliquen el uso de los conceptos aprendidos. Por ejemplo, "llenar la canasta con..."; "estoy pensando en..."; "El tesoro de las nuevas palabras" (llenan una caja con tarjetas que contienen las nuevas palabras aprendidas, y las utilizan en diversos juegos); completamos oraciones; memorice o bingo de palabras e imágenes; juegos de mímica; "veo, veo"; juegan a buscar otras palabras que pertenezcan a la misma categoría (por ejemplo, flor: margarita, rosa, violeta); describen la palabra (por ejemplo: manzana, es roja, jugosa y apetitosa); nombran sinónimos de la palabra seleccionada (por ejemplo: viejo / anciano); dicen antónimos de la palabra seleccionada (por ejemplo: grande / pequeño); nombran parónimos (por ejemplo, llave: para abrir una puerta / llave de agua), hacen la mímica de la acción cuando es un verbo (por ejemplo, "batir").etc.

### TRABAJO EN ESTACIONES

Se sugiere implementar esta estrategia al desarrollar una experiencia de aprendizaje, organizando estaciones de trabajo a partir de un tema u objetivo común, o bien considerando objetivos de distintos núcleos de aprendizaje. Permite trabajar en forma personalizada con los párvulos, atendiendo a sus ritmos y necesidades particulares de aprendizaje, al mismo tiempo que se promueve la autonomía.

#### Secuencia:

- > **Organización:** se reúnen en tres grupos, designando un nombre para identificar a cada equipo. Dos de las estaciones son apoyadas por adultos, y la tercera promueve la participación autónoma. En conjunto, definen la señal que utilizarán para indicar cuándo es el momento de cambiar de estación.
- > **Presentación:** escuchan atentamente las instrucciones asociadas al trabajo en cada estación. El adulto pone especial atención en el grupo que trabajará en la estación autónoma, verificando que comprendan en qué consisten las actividades sugeridas.
- > **Exploración:** participan de la experiencia propuesta, trabajando de manera grupal, individual o en parejas, explorando, reflexionando y compartiendo sus opiniones. Participan en actividades como las siguientes: componen y descomponen cantidades utilizando fichas bicolores y un vaso; juegan a "Completemos la historia", a partir de un relato simple iniciado por el adulto; recrean la obra pictórica "Los Girasoles", de Van Gogh (estación de trabajo autónoma). Al escuchar la señal, cambian su estación de trabajo.
- > **Conversación:** participan de una puesta en común, comunicando de manera voluntaria la experiencia desarrollada en cada una de las estaciones.

## FORMULACIÓN DE PREGUNTAS

Estrategia dirigida a favorecer el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y metacognitivo, que permite a los niños aprender profundamente diversos contenidos, habilidades y actitudes. Se sugiere implementarla en distintos momentos de la jornada, ya sea durante experiencias variables o constantes, relacionadas con cualquier objetivo de aprendizaje. Las preguntas deben ser abiertas, claras, concretas y desafiantes, coherentes con el aprendizaje que se quiere favorecer.

### Es importante plantear preguntas que motiven:

- > buscar evidencias: ¿qué te hace pensar eso?;
- > explicar: ¿cuáles son las causas de...?;
- > relacionar conceptos, opiniones e ideas: ¿cómo se relaciona ese concepto con lo que piensas?, ¿qué palabra puedes usar para...?;
- > predecir: ¿qué podría pasar si...?;
- > describir: ¿cómo es...?;
- > formular nuevas preguntas, como: ¿qué otras preguntas puedes hacer sobre esto?

### Implementación:

- > **Reflexión:** escuchan atentamente la pregunta planteada y reflexionan a partir de ella. Es importante que el adulto procure plantear una interrogante a la vez, dando tiempo para que todos piensen una respuesta.
- > **Propuesta de respuestas:** de manera individual y voluntaria, proponen sus respuestas a la pregunta planteada. Escuchan de manera respetuosa las respuestas de sus compañeros. También puede considerarse realizar preguntas a niños específicos utilizando para ello palitos de helado con nombres (se saca un palito al azar y el niño que indique responde la pregunta).
- > **Complemento de información:** con ayuda del adulto, complementan las respuestas entregadas, descubriendo las semejanzas y diferencias que existen entre los puntos de vista de los participantes. En conjunto, elaboran una respuesta colectiva para la pregunta planteada.
- > **Conversación:** por turnos, y de manera voluntaria, comparten sus opiniones, dificultades, aprendizajes o conclusiones obtenidas. El adulto guía el diálogo para que descubran y valoren las diversas respuestas y puntos de vista que pueden existir frente a una misma pregunta.

**Tipos de pregunta:**

Es posible plantear diversos tipos de pregunta, de acuerdo con el nivel de comprensión que se busca promover en los párvulos. Estas pueden progresar desde un nivel literal hacia la comprensión inferencial.

TIPOS DE PREGUNTA	DEFINICIÓN	Ejemplos de preguntas a partir de un texto literario	Ejemplos de preguntas a partir de un proyecto
Explícitas	Buscan obtener respuestas de contenido explícito, es decir, información evidente o literal.	Poema "La luna estaba enojada", de Marcela Paz  ¿Quién le ordenó a la luna que brillara?, ¿cómo estaba la luna?, ¿dónde andaban los rayos y truenos?	Creación de un huerto  ¿Qué pasos se deben seguir al plantar una semilla?, ¿qué necesita una semilla para germinar y transformarse en una planta?
Implícitas	Buscan extraer información a través de la interpretación, deduciendo o infiriendo a partir de la información entregada y de los conocimientos previos.	¿Qué hizo enojar a la noche?, ¿quiénes eran amigas de la luna?, ¿en qué pistas te fijaste para responder?	¿Qué pasará si no se riegan las semillas?, ¿por qué las semillas necesitan tierra u otra superficie para germinar?
Valorativas	Pretenden adoptar una postura crítica o juicio de valor frente a la información extraída.	¿Qué te parece que la luna se haya negado a alumbrar?, ¿qué opinas de la rabia de la noche?, ¿qué habrías hecho tú en el lugar de la luna?	¿Qué opinas sobre dejar de regar las plantas?, ¿qué opinas sobre distribuir entre todos las tareas de cuidado de las plantas?
Creativas	Pretenden motivar la creación de algo nuevo, a partir de la información extraída.	¿Qué crees que habrá pasado después entre la luna y la noche?, ¿qué otro final podría tener este poema?	¿Cómo puedes crear una regadera?, ¿cómo puedes hacer más nutritiva la tierra de nuestras semillas?, ¿cómo podemos proteger a las plantas de los cambios de temperatura?

# Ejemplos de instrumentos para recopilar información evaluativa

## 1. EJEMPLO DE REGISTRO ANECDÓTICO

**Observación N°:** 1

**Nombre:** Andrea

**Edad:** 4 años, 10 meses

**Fecha:** 20 de mayo

**Hora inicio:** 10:00 horas

**Hora término:** 10:30 horas

**Lugar de observación:** Patio

**Nombre observador:** Antonia

### **Situación o contexto:**

Período de juego libre, en el patio.

### **Otras circunstancias relevantes:**

Andrea se reintegra a clases después de 10 días de ausencia por enfermedad respiratoria.

### **Descripción objetiva de los hechos:**





Andrea sale al patio junto a sus pares y se sienta sola en una de las bancas de descanso. Dos de sus compañeras se acercan y la invitan a jugar. Responde moviendo la cabeza en señal de negación. Frente a la insistencia de sus compañeras, se para y camina hacia el otro extremo del patio, sentándose en el piso. Observa una mariposa que vuela cerca de ella, se pone de pie y comienza a correr tras ella intentando alcanzarla. Se acercan nuevamente las dos niñas y le preguntan si pueden jugar con ella, respondiéndoles que sí. En ese momento, una de las niñas propone jugar a las mariposas, por lo que comienzan a correr por el patio moviendo sus brazos y diciendo que son las alas de las mariposas. Se suman otros niños a este juego y, finalmente, todo el grupo termina siendo parte de la experiencia.

## 2. EJEMPLO DE REGISTRO CON APOYO VISUAL DE TIPO INDIVIDUAL

<p><b>Observación N°:</b> 7</p> <p><b>Nombre:</b> Francisco</p> <p><b>Edad:</b> 5 años, 2 meses</p>	<p><b>Registro fotográfico:</b></p> <p>Fotografía / Video</p>
<p><b>Fecha:</b> 3 de mayo</p> <p><b>Hora inicio:</b> 11:30 horas</p> <p><b>Hora término:</b> 12:00 horas</p> <p><b>Lugar de observación:</b> Sala de actividades/ juego de rincones.</p> <p><b>Focos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Núcleo Lenguajes Artísticos/OA3</li> <li>&gt; Corporalidad y movimiento/OA7</li> </ul> <p><b>Nombre observador:</b> Camila</p>	<p><b>Observación:</b></p> <p>Francisco observó en el rincón de la música a Carlos, tocando un tambor, y a Natalia, que tocaba un pandero; Francisco se acercó a la técnica, quien le pregunta: ¿Te gustaría tocar un instrumento musical? Francisco asiente, moviendo la cabeza. Escoge un tambor. Se une a Carlos y Natalia para interpretar música. Los tres niños percuten sus instrumentos mientras cantaban la canción “Vamos de paseo”. Francisco usa alternadamente sus manos derecha e izquierda al percudir, siguiendo el ritmo de diferentes canciones infantiles.</p>

## 3. EJEMPLO DE REGISTRO FOTOGRÁFICO

## Registro fotográfico

BENJAMÍN	ISABELLA	RENATO	MAITE
 <p>“Encontré una esfera, ¡tiene forma parecida a una pelota! Es como un círculo.”</p>	 <p>“¡Los encontré! Son iguales, tienen la misma cantidad de lados, ¿ves?”</p>	 <p>“¿Cómo sabes que corresponden?” (educadora)</p> <p>“Porque tienen la misma forma y color, pero van desde el grande al más pequeño, por eso corresponden”.</p>	 <p>“¡Mira! Estoy poniendo las mismas formas, pero uno es grande y el otro, pequeño”.</p>

## Interpretaciones del observador/a:

Los niños observan y representan diferentes creaciones con las formas geométricas. En sus representaciones señalan qué objetos de la realidad se parecen a las formas geométricas. Algunos mencionan sus nombres y otros señalan la forma 2D o 3D si se les pregunta. Durante el desarrollo de la experiencia, algunos descubrieron que las formas pueden tener otros atributos, con los cuales pudieron clasificar, por ejemplo, tamaño o color, estableciendo correspondencia entre ellas. Al momento de definir el foco y propósito del registro, no se consideraron los criterios que posibilitaron la clasificación realizada por los párvulos (color y tamaño).

#### 4. EJEMPLO DE LISTA DE COTEJO

**Núcleo:** Corporalidad y Movimiento

**OA6:** Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

**Curso:** NT1

Indicadores	Sí (1)	No (0)
<b>1. Regula sus movimientos motrices finos al realizar acciones como:</b>		
Rasgar papel		
Arrugar papel		
Amasar para crear figuras		
<b>2. Regula la presión que ejerce al usar instrumentos como:</b>		
Lápices		
Pinceles		
Pinzas		
<b>3. Realiza movimientos motrices finos al realizar las siguientes acciones:</b>		
Dibujar		
Colorear figuras respetando el margen		
Rellenar figuras respetando el margen		
Recortar líneas rectas		
Atornillar		
Realizar plegados simples		

## 5. EJEMPLO DE ESCALA DE VALORACIÓN DE FRECUENCIA

<b>Curso:</b> NT1  <b>Núcleo de Aprendizaje:</b> Lenguaje Verbal  <b>OA 5.</b> Manifestar interés por descubrir el contenido y algunos propósitos de diferentes textos escritos (manipulando, explorando, realizando descripciones y conjeturas) a través del contacto cotidiano con algunos de ellos, o del uso de TICs.	<b>Categoría de logro</b>		<b>Descriptor</b>			
	<b>(S) Siempre</b>	Se presenta en todas las ocasiones u oportunidades.				
	<b>(G) Generalmente</b>	Se presenta en la mayoría de las ocasiones u oportunidades.				
	<b>(AV) A veces</b>	Se presenta de manera ocasional o de manera parcial.				
	<b>(N) Nunca</b>	No se presenta en ninguna oportunidad u ocasión.				
<b>Indicadores</b>	<b>Niño/a 1</b>	<b>Niño/a 2</b>	<b>Niño/a 3</b>	<b>Niño/a 4</b>	<b>TOTAL</b>	
1. Manipula textos escritos de manera espontánea (comenta lo que ve, da vuelta las páginas, comenta las imágenes, siente las texturas, etc.).						
2. Formula preguntas sobre el contenido de diferentes textos escritos que observa en su entorno cotidiano.						
3. Describe las características de los textos que explora (imágenes, títulos, formato, palabras conocidas, etc.).						
4. Anticipa el contenido de los textos que explora, a partir de sus imágenes.						

## 6. EJEMPLO DE ESCALA NUMÉRICA DE CALIDAD

Curso: NT2  Núcleo de Aprendizaje: Exploración del Entorno Natural  OA 8. Practicar algunas acciones cotidianas, que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, tales como manejo de desechos en paseos al aire libre, separación de residuos, utilizar envases o papeles, plantar flores o árboles.	Categoría de logro		Descriptor		
	3	Lo realiza de manera autónoma, sin requerir ayuda o colaboración de otros.			
	2	Lo realiza luego de recibir ayuda de un adulto o par.			
	1	Lo realiza de manera parcial, luego de recibir ayuda de un adulto o par.			
	0	No lo realiza.			
Indicadores	Niño/a 1	Niño/a 2	Niño/a 3	Niño/a 4	TOTAL
1. Explica los beneficios que tiene para el medio ambiente, realizar acciones como reciclar, reducir y reutilizar.					
2. Realiza acciones que contribuyen al cuidado del entorno natural de su comunidad, tales como botar la basura en el contenedor que corresponda, recoger basura que encuentra en la sala o patio, cerrar las llaves del agua abiertas por sí mismo o por otros, etc.					

## 7. EJEMPLO DE RÚBRICA HOLÍSTICA

**Contexto:** Familia y comunidad educativa

**Objetivo:** Promover la participación y el compromiso de las familias en diversas instancias actividades desarrolladas en el establecimiento educacional o en sus alrededores.

Criterio/aspecto a evaluar	Descriptor / Categoría de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Participación de la familia en actividades organizadas por el grupo o curso.</b>	Asiste a todas las actividades planificadas, asumiendo un rol activo en la planificación o desarrollo de ellas.	Asiste a la mayoría de las actividades planificadas, asumiendo un rol activo en la planificación o desarrollo de algunas de ellas.	Asiste a algunas de las actividades planificadas, sin asumir un rol activo en la planificación o desarrollo de ellas.	No asiste a las actividades planificadas.



## 8. EJEMPLO DE RÚBRICA ANALÍTICA

**Contexto:** Ambientes de aprendizaje

**Objetivo:** Organizar espacios atractivos, cómodos y seguros que promuevan el bienestar, la autonomía y el aprendizaje de todos los niños desde un enfoque inclusivo, favoreciendo la motivación y el interés por explorar su entorno y los recursos dispuestos en él.

Categoría	Descriptorios / Categoría de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Espacios educativos seguros y cómodos</b>	La distribución de los muebles permite el desplazamiento libre y seguro de los niños (vías de salida señalizadas, visibles y conocidas por todos), las zonas de tránsito están despejadas y todos los niños cuentan con espacios para trabajar, descansar y almacenar sus pertenencias de manera ordenada.	La distribución de los muebles permite el desplazamiento libre y seguro de los niños, pero es necesario reforzar algunos aspectos (por ejemplo, socializar las vías de salida o mejorar el sistema de señalización). Las zonas de tránsito están despejadas y todos los niños cuentan con espacios para trabajar, descansar y almacenar sus pertenencias de manera ordenada.	La distribución de los muebles permite el desplazamiento; sin embargo, las vías de salida no se encuentran claramente señalizadas, o bien no son conocidas por todos. Las zonas de tránsito están parcialmente despejadas, todos los niños cuentan con puestos para trabajar, pero faltan espacios para descansar y/o almacenar sus pertenencias de manera ordenada.	La distribución de los muebles dificulta el desplazamiento, las vías de salida no se encuentran señalizadas o no son conocidas por los niños. Las zonas de tránsito se encuentran parcialmente despejadas, faltan espacios para trabajar, descansar y/o almacenar sus pertenencias de manera ordenada.
<b>Espacios inclusivos</b>	El ambiente educativo permite que la diversidad de niños participe y aprendan de acuerdo con sus intereses y necesidades y cuenta con recursos variados destinados a promover distintos estilos y modalidades de aprendizaje.	El ambiente educativo permite que la diversidad de niños participe y aprendan de acuerdo con sus intereses y necesidades; sin embargo, se podría fortalecer la variedad de recursos disponibles con el fin promover distintos estilos y modalidades de aprendizaje.	El ambiente educativo permite que la mayoría de los niños participe y aprendan; sin embargo, faltan espacios y recursos que permitan promover distintos estilos y modalidades de aprendizaje en aquellos párvulos que presentan necesidades especiales.	El ambiente educativo está diseñado para la participación de niños que no presentan necesidades especiales. Faltan espacios y recursos que permitan promover distintos estilos y modalidades de aprendizaje.

Categoría	Descriptorios / Categoría de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Ambiente estéticamente agradable y acogedor</b>	El ambiente educativo es estéticamente agradable, armonioso en cuanto a los colores, elementos dispuestos en las paredes y disposición del material didáctico.	El ambiente educativo es estéticamente agradable, el material educativo se encuentra ordenado; sin embargo, se podría disminuir la cantidad de colores o elementos dispuestos en las paredes.	El ambiente educativo contiene muchos estímulos visuales, dificultando la concentración de la atención, el material educativo se encuentra parcialmente ordenado.	El ambiente educativo contiene muchos estímulos visuales, dificultando la concentración de la atención, y el material educativo se encuentra desordenado, dificultando el acceso a ellos.
<b>Espacios que promueven la autonomía</b>	Los recursos y materiales didácticos se encuentran a la vista y alcance de los niños, organizados de acuerdo con criterios claramente señalizados, y los niños pueden acceder libremente a ellos, sin requerir el apoyo de un adulto.	Los recursos y materiales didácticos se encuentran a la vista y alcance de los niños, organizados de acuerdo con criterios claramente señalizados, y los niños pueden acceder libremente a la mayoría de ellos, sin requerir el apoyo de un adulto.	Algunos de los recursos y materiales didácticos se encuentran a la vista y alcance de los niños, organizados de acuerdo con criterios que no están señalizados. Los niños pueden acceder a ellos con ayuda del adulto.	Los recursos y materiales didácticos no se encuentran a la vista o alcance de los niños, y no están organizados de acuerdo con criterios definidos. Los niños pueden acceder a ellos solo con autorización y apoyo del adulto.

# Ejemplos de rúbricas para la evaluación de Objetivos de Aprendizaje

## ÁMBITO DESARROLLO PERSONAL SOCIAL

**Núcleo de aprendizaje:** Identidad y autonomía

**OA 1.** Comunicar a los demás, emociones y sentimientos tales como: amor, miedo, alegría, ira, que le provocan diversas narraciones o situaciones observadas en forma directa o a través de TIC.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Experiencias personales</b>	Menciona, señala o dramatiza experiencias personales en las que ha experimentado emociones y sentimientos como amor, miedo, tristeza, alegría o ira, indicando las sensaciones corporales que experimentó en cada oportunidad.	Menciona, señala o dramatiza experiencias personales en las que ha experimentado emociones y sentimientos como amor, miedo, tristeza, alegría o ira, indicando algunas sensaciones corporales que experimentó en cada oportunidad.	Menciona, señala o dramatiza experiencias personales en las que ha experimentado emociones y sentimientos como amor, miedo, tristeza, alegría o ira.	Manifiesta dificultad para señalar experiencias personales en las que ha experimentado emociones y sentimientos como amor, miedo, tristeza, alegría o ira.
<b>Comunicación</b>	Gesticula, nombra, dibuja o dramatiza las emociones o sentimientos que le provocan diversas narraciones o situaciones y explica su respuesta; indica qué narraciones o situaciones le producen determinadas emociones o sentimientos.	Gesticula, nombra, dibuja o dramatiza las emociones o sentimientos que le provocan diversas narraciones o situaciones; indica ante qué narración o situación ha experimentado una emoción o sentimiento en particular.	Señala qué emoción o sentimiento le provoca una narración o situación, cuando se le pregunta.	Manifiesta dificultad para señalar qué emoción o sentimiento le provoca una narración o situación, cuando se le pregunta.

**Núcleo de aprendizaje:** Convivencia y ciudadanía

**OA 1.** Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Participación</b>	Se integra de manera espontánea en juegos y actividades grupales y, en algunas ocasiones, invita a otros niños a participar.	Se integra en juegos y actividades grupales cuando lo invitan y, en algunas ocasiones, invita a otros niños a participar.	Manifiesta dificultad para integrarse en juegos y actividades grupales, participando solo en algunas ocasiones.	Se muestra incómodo y prefiere no participar en actividades o juegos grupales cuando lo invitan.
<b>Organización</b>	Participa de manera activa y espontánea en el proceso de planificación del juego, opinando y entregando sugerencias para definir pasos, normas o recursos que permitan desarrollar el juego grupal.	Participa en el proceso de planificación del juego, prestando atención a las sugerencias entregadas por otros y entregando ideas, cuando se lo piden, para definir pasos, normas o recursos que permitan desarrollar el juego grupal.	Muestra dificultad para participar en el proceso de planificación del juego. Presta atención a sus compañeros, pero no entrega ideas u opiniones, aun cuando de lo soliciten.	No participa en el proceso de planificación del juego, aun cuando se lo solicitan.
<b>Bien común y responsabilidad</b>	Respeto de manera espontánea los pasos y normas definidas en el juego y promueve su cumplimiento para mantener el bienestar del grupo.	Respeto los pasos y normas definidas en el juego cuando se lo recuerdan, con el fin de mantener el bienestar del grupo.	Presenta dificultad para respetar los pasos y normas definidas en el juego. Logra cumplir algunas de ellas, pero requiere apoyo y acompañamiento constante de un adulto o par para lograrlo.	No respeta los pasos y normas definidas en el juego, aun luego de recibir apoyo y acompañamiento por parte de un adulto o par.

**Núcleo de aprendizaje:** Corporalidad y movimiento

**OA 3.** Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Esquema corporal</b>	Señala (indica o nombra) las partes del cuerpo, indicando su ubicación y funcionalidad.	Señala (indica o nombra) las partes del cuerpo, indicando su ubicación y la función que cumplen algunas de ellas.	Señala (indica o nombra) las partes del cuerpo y la ubicación de algunas de ellas, sin considerar su funcionalidad.	Señala (indica o nombra) las principales partes del cuerpo, pero manifiesta dificultad para indicar su ubicación y funcionalidad.
<b>Características corporales internas</b>	Señala (indica, nombra) la ubicación y funcionalidad de algunos órganos internos del cuerpo (por ejemplo, corazón, pulmones, cerebro, entre otros), indicando su relación con algunos cambios que experimenta su organismo al realizar actividades motrices de mayor exigencia (por ejemplo, incremento de los latidos del corazón, ritmo de la respiración, sudoración, entre otros).	Señala (indica, nombra) la ubicación de algunos órganos internos del cuerpo (por ejemplo, corazón, pulmones, cerebro, entre otros), indicando su relación con algunos cambios evidentes que experimenta su organismo al realizar actividades motrices de mayor exigencia (por ejemplo, incremento de los latidos del corazón o de ritmo de respiración).	Señala (indica, nombra) algunos órganos internos del cuerpo (por ejemplo, corazón, pulmones, cerebro, entre otros), sin indicar su ubicación, funcionalidad o relación con algunos cambios que experimenta su organismo al realizar actividades motrices de mayor exigencia.	Manifiesta dificultad para señalar (indicar, nombrar) algunos órganos internos del cuerpo (por ejemplo, corazón, pulmones, cerebro, entre otros). No indica su ubicación, funcionalidad o relación con algunos cambios que experimenta su organismo al realizar actividades motrices de mayor exigencia.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Tono corporal</b>	Describe o muestra los cambios que ocurren en su cuerpo al realizar distintas posturas y movimientos (por ejemplo, músculos tensos o relajados).	Describe o muestra los cambios que ocurren en su cuerpo al realizar algunas posturas que impliquen cambios evidentes en el tono corporal (por ejemplo, apretar los puños cuando están nerviosos o enojados, sentir cómo se endurece el músculo de una pierna al pararse en un pie, etc.)	Realiza o imita posturas y movimientos que implican cambios en el tono corporal, pero manifiesta dificultad para describir cómo los logró.	Demuestra dificultad para realizar o imitar posturas y movimientos que implican cambios en el tono corporal.
<b>Desarrollo de lateralidad</b>	Describe o muestra con qué lado de su cuerpo se siente más cómodo para realizar diversas acciones, tales como saltar en un pie, dibujar o pintar, mover brazos o piernas, entre otras, manifestando una preferencia clara al respecto.	Describe o muestra con qué lado de su cuerpo se siente más cómodo para realizar algunas acciones con sus manos, ojos y piernas, manifestando una progresiva preferencia al respecto.	Describe o muestra con qué lado de su cuerpo se siente más cómodo para realizar algunas acciones con sus manos, ojos o piernas, manifestando cambios en sus preferencias.	Manifiesta dificultad para describir con qué lado de su cuerpo se siente más cómodo para realizar algunas acciones con sus manos, ojos o piernas. Modifica su preferencia con frecuencia.

## ÁMBITO COMUNICACIÓN

Curso: NT1

Núcleo de aprendizaje: Lenguaje Verbal

**OA 4.** Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Comunicarse oralmente</b>	Plantea verbalmente ideas, opiniones, solicitudes y conocimientos sobre temas de su interés, usando un vocabulario variado frente a adultos y niños de su entorno y ante personas que recién conoce.	Plantea verbalmente ideas, opiniones, solicitudes y conocimientos sobre temas de su interés, usando un vocabulario básico, frente a algunos niños y adultos de su entorno.	Plantea verbalmente algunas ideas, opiniones o solicitudes breves, usando un vocabulario básico, frente a algunos niños y adultos de su entorno.	Manifiesta dificultad para plantear verbalmente algunas ideas, opiniones o solicitudes breves frente a algunos niños y adultos de su entorno.
<b>Palabras nuevas</b>	Indica de manera espontánea cuando se enfrenta a una palabra desconocida, pregunta su significado y lo expresa en sus propias palabras. Además, usa la palabra aprendida para plantear sus ideas, cuando es pertinente.	Indica de manera espontánea cuando se enfrenta a una palabra desconocida, pregunta su significado y, ante la sugerencia del adulto, lo expresa en sus propias palabras.	Indica qué palabra no conoce, cuando se le pregunta, y pide ayuda para descubrir su significado.	Manifiesta dificultad para identificar aquellas palabras que no conoce.

## ÁMBITO COMUNICACIÓN

Curso: NT1

**Núcleo de aprendizaje:** Lenguajes Artísticos

**OA 2.** Comunicar sus impresiones, emociones e ideas respecto de diversas obras de arte, producciones propias y de sus pares (artesanías, piezas musicales, obras plásticas y escénicas, entre otras).

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Preferencias y opiniones</b>	Señala o menciona los aspectos que le agradan o desagradan de diversas obras de arte que explora o crea, fundamentando sus respuestas.	Señala o menciona cuando le agrada o desagrada una obra de arte que explora o crea, indicando un aspecto que le gusta o disgusta de ella.	Señala o menciona cuando le agrada o desagrada una obra de arte que explora o crea.	Manifiesta dificultad para señalar cuando le agrada o desagrada una obra de arte que explora o crea.
<b>Emociones e ideas</b>	Indica, grafica, menciona o dramatiza las emociones que le generan diversas obras de arte, señalando lo que imaginó durante su exploración o producción.	Indica, grafica o menciona o dramatiza lo que imaginó al explorar o crear una obra de arte y señala una emoción que experimentó al hacerlo.	Indica, grafica o menciona o dramatiza lo que imaginó al explorar o crear una obra de arte, manifestando dificultad para señalar la emoción que experimentó al hacerlo.	Manifiesta dificultad para indicar lo que imaginó al explorar o crear una obra de arte y para señalar una emoción que experimentó al hacerlo.



### ÁMBITO INTERACCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL ENTORNO

Curso: NT2

Núcleo de aprendizaje: Exploración del entorno natural

**OA 10.** Formular conjeturas a partir de los cambios observados en mezclas y disoluciones, estableciendo relaciones de posible causalidad y comunicándolas a través de diferentes medios.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Formulación de conjeturas</b>	Plantea ( nombra, indica, grafica) los cambios que aprecia al mezclar o disolver dos elementos, y usa esta información para indicar lo que cree que ocurrirá con ellos.	Plantea ( nombra, indica, grafica) lo que cree que ocurrirá al mezclar o disolver dos elementos, sin establecer una asociación entre su respuesta y los cambios observados en ellos.	Plantea ( nombra, indica, grafica) algunos de los cambios que se producen al mezclar o disolver dos elementos, pero manifiesta dificultad para anticipar el resultado.	Manifiesta dificultad para plantear algunos de los cambios que se producen al mezclar o disolver dos elementos.
<b>Relaciones de causa-efecto</b>	Indica ( muestra, grafica, dramatiza o verbaliza) las posibles causas que se relacionan con la mezcla o disolución de dos elementos, considerando las características que estos tenían antes de unirlos para explicar su respuesta.	Indica ( muestra, grafica, dramatiza o verbaliza) las posibles causas que se relacionan con la mezcla o disolución de dos elementos.	Indica ( muestra, grafica, dramatiza o verbaliza) el resultado obtenido al mezclar o combinar dos elementos, sin establecer una relación de causalidad.	Manifiesta dificultad para indicar el resultado obtenido al mezclar o combinar dos elementos.

Curso: NT1

**Núcleo de aprendizaje:** Comprensión del entorno sociocultural

**OA 3.** Comparar características de diseño, funcionamiento, utilidad, precaución de uso e impacto en el entorno, de diferentes objetos tecnológicos.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Identificar características</b>	Describe, muestra o representa las características de diseño, funcionamiento y utilidad que presentan algunos objetos tecnológicos.	Describe, muestra o representa las características de diseño y funcionamiento o utilidad que presentan algunos objetos tecnológicos.	Describe, muestra o representa las características de diseño que presentan algunos objetos tecnológicos.	Manifiesta dificultad para indicar las características de diseño que presentan algunos objetos tecnológicos.
<b>Comparar</b>	Indica, grafica o nombra semejanzas y diferencias entre el diseño, funcionamiento y utilidad de dos o más objetos tecnológicos.	Indica, grafica o nombra algunas semejanzas y diferencias entre el diseño y funcionamiento o utilidad de dos objetos tecnológicos.	Indica, grafica o nombra alguna semejanza o alguna diferencia entre el diseño de dos objetos tecnológicos.	Manifiesta dificultad para indicar alguna semejanza o alguna diferencia entre el diseño de dos objetos tecnológicos.
<b>Formas de uso</b>	Describe, indica, grafica o dramatiza las formas de uso de algunos objetos tecnológicos, considerando las precauciones que debe tomar al usarlos.	Describe, indica, grafica o dramatiza las formas de uso de un objeto tecnológico, señalando al menos un riesgo que podría correr al usarlo de manera inapropiada.	Nombra, indica, grafica o dramatiza las formas de uso de un objeto tecnológico, pero no considera las situaciones de riesgo que podría involucrar.	Manifiesta dificultad para indicar las formas de uso de un objeto tecnológico.
<b>Impacto en el entorno</b>	Indica, grafica o nombra los efectos positivos y negativos que tiene sobre el entorno, el uso de algunos objetos tecnológicos.	Indica, grafica o nombra el principal efecto negativo o positivo que tiene el uso de un objeto tecnológico sobre el entorno.	Indica, grafica o nombra un beneficio que tiene sobre el entorno, el uso de un objeto tecnológico.	Manifiesta dificultad para indicar un beneficio que tiene sobre el entorno, el uso de un objeto tecnológico.

**Curso:** NT2

**Núcleo de aprendizaje:** Pensamiento Matemático

**OA 7.** Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Criterio	Niveles de desempeño			
	4 Muy bueno	3 Bueno	2 Regular	1 En proceso
<b>Representación de cantidades</b>	Usa elementos concretos, dibujos y grafismos simples (círculos, cruces, líneas) para representar cantidades hasta al menos el 10.	Usa elementos concretos y dibujos para representar cantidades hasta al menos el 10.	Usa elementos concretos y dibujos para representar algunas cantidades hasta al menos el 10.	Manifiesta dificultad para usar elementos concretos y dibujos al representar algunas cantidades hasta al menos el 10.
<b>Representación de números</b>	Escribe de manera espontánea el número que corresponde a una cantidad, hasta 10, en situaciones lúdicas, respetando la forma convencional de los números.	Escribe el número que corresponde a una cantidad, hasta 10, en situaciones lúdicas, siguiendo un modelo escrito y respetando la forma convencional de los números.	Escribe algunos números que corresponden a una cantidad, hasta 5, en situaciones lúdicas, respetando algunas formas y trazos de la escritura convencional.	Manifiesta dificultad para escribir algunos números respetando formas y trazos de la escritura convencional.



UNIDAD DE  
CURRÍCULO Y  
EVALUACIÓN

UCE

