



JUEGO PRIMERO

Fichas de Experiencias Pedagógicas

Ámbito

Interacción y Comprensión del Entorno

Núcleo de Aprendizaje

Pensamiento Matemático



EDICIÓN ESPECIAL PARA EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN.
PROHIBIDA SU COMERCIALIZACIÓN.



JUEGO PRIMERO

Fichas de Experiencias Pedagógicas

Ámbito

Interacción y Comprensión del Entorno

Núcleo de Aprendizaje

Pensamiento Matemático

Fichas de trabajo para Educación Parvularia
Primer Nivel de Transición

JUEGO PRIMERO

Fichas de Experiencias Pedagógicas

PRIMER NIVEL DE TRANSICIÓN

Ámbito

Interacción y Comprensión del entorno

Núcleo de aprendizaje

Pensamiento Matemático

Segunda edición

Diciembre de 2025

Se terminó de imprimir esta 2^a edición de 22.084 ejemplares
en el mes de enero del año 2026.

Impreso en Chile por A Impresores.



Ministerio de Educación
Unidad de Curículum y Evaluación
Subsecretaría de Educación Parvularia

ÍNDICE

Nº FICHA página	NOMBRE Experiencia Pedagógica
1 <i>p.24</i>	Exploración del material [1]
2 <i>p.27</i>	Veo veo
3 <i>p.30</i>	Si la sabe, ¡corra!
4 <i>p.33</i>	El gato de las figuras geométricas
5 <i>p.36</i>	Bingo de las figuras geométricas
6 <i>p.39</i>	Paul Klee y las figuras geométricas [1]
7 <i>p.42</i>	Paul Klee y las figuras geométricas [2]
8 <i>p.45</i>	Adivine buen adivinador
9 <i>p.48</i>	Ahora tú
10 <i>p.51</i>	La línea de las figuras geométricas
11 <i>p.54</i>	Clasificación de figuras geométricas
12 <i>p.57</i>	¿Dónde está?

Nº FICHA página	NOMBRE Experiencia Pedagógica
13 <i>p.60</i>	Exploración del material [2]
14 <i>p.63</i>	El cartero [1]
15 <i>p.66</i>	El cartero [2]
16 <i>p.69</i>	La caja de los botones
17 <i>p.72</i>	Mundo en miniatura
18 <i>p.75</i>	Las cajas secretas
19 <i>p.78</i>	El orden de los botones
20 <i>p.81</i>	¿Dónde hay más?
21 <i>p.84</i>	¿Cuántos hay?
22 <i>p.87</i>	La marioneta
23 <i>p.90</i>	Colecciones de elementos
24 <i>p.93</i>	Exploración del material [3]

Nº FICHA página	NOMBRE Experiencia Pedagógica
25 <i>p.96</i>	Creando figuras y resolviendo desafíos
26 <i>p.99</i>	El mapa de mi sala
27 <i>p.102</i>	Atributos y categorías: "Este aquí, este acá"
28 <i>p.105</i>	Retratos de animales
29 <i>p.108</i>	Guardián/a de los recursos
30 <i>p.111</i>	Construcciones del mundo con formas y colores
31 <i>p.114</i>	Paisajes de interés
32 <i>p.117</i>	Animales de la selva
33 <i>p.120</i>	Carrera de medición
34 <i>p.123</i>	Entre espacios

Presentación



El Ministerio de Educación, mediante **Juego Primero**, avanza en su compromiso por la promoción del juego como un derecho y principio fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas que asisten a Educación Parvularia. **Juego Primero** busca enriquecer las experiencias en los niveles de transición, asegurando oportunidades de aprendizaje significativas y contextualizadas.

¿En qué consiste Juego Primero?

Juego Primero consiste en la entrega de recursos educativos diseñados para fortalecer las prácticas pedagógicas a través del juego. Su objetivo es poner a disposición de los equipos educativos herramientas que favorezcan el aprendizaje integral de niños y niñas, promoviendo el desarrollo de habilidades en un ambiente lúdico y participativo (*Storli et al., 2022*)^[1].

Fundamentos del proyecto Juego Primero

Las **Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP)** destacan el juego como un principio pedagógico esencial y una expresión propia de la infancia, presente en todas sus experiencias y no solo cuando se planifica con fines educativos. En este sentido, el juego es reconocido como un medio de comunicación y aprendizaje que permite a niños y niñas explorar, crear y tomar decisiones de manera autónoma, favoreciendo su desarrollo integral.

Con este enfoque, **Juego Primero** promueve entornos educativos que garantizan el derecho al juego, proporcionando recursos que fortalecen experiencias lúdicas significativas. En concordancia con la **Convención sobre los Derechos del Niño**, el programa busca asegurar procesos de enseñanza inclusivos y participativos, fomentando el aprendizaje en ambientes que respetan la diversidad y la agencia infantil.



[1] <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/10/derecho-al-juego.pdf>

Presentación del Set de recursos y Fichas de experiencias pedagógicas

Los equipos educativos recibirán un **set de recursos y fichas pedagógicas** enfocadas en el **Núcleo de Pensamiento Matemático**, dentro del **Ámbito de Interacción y Comprensión del Entorno**. Estas fichas están diseñadas para fortalecer el aprendizaje de conceptos matemáticos de manera significativa a través del juego, promoviendo entornos educativos enriquecedores que fomenten la participación infantil y el derecho a aprender.

El fortalecimiento de experiencias de aprendizaje en este núcleo es clave para el desarrollo de habilidades esenciales como comprender su entorno y desenvolverse socialmente. Para ello, este material presenta a los equipos educativos propuestas basadas en los principios pedagógicos de la Educación Parvularia, incorporando una perspectiva de igualdad de género que elimina barreras y fomenta prácticas inclusivas.

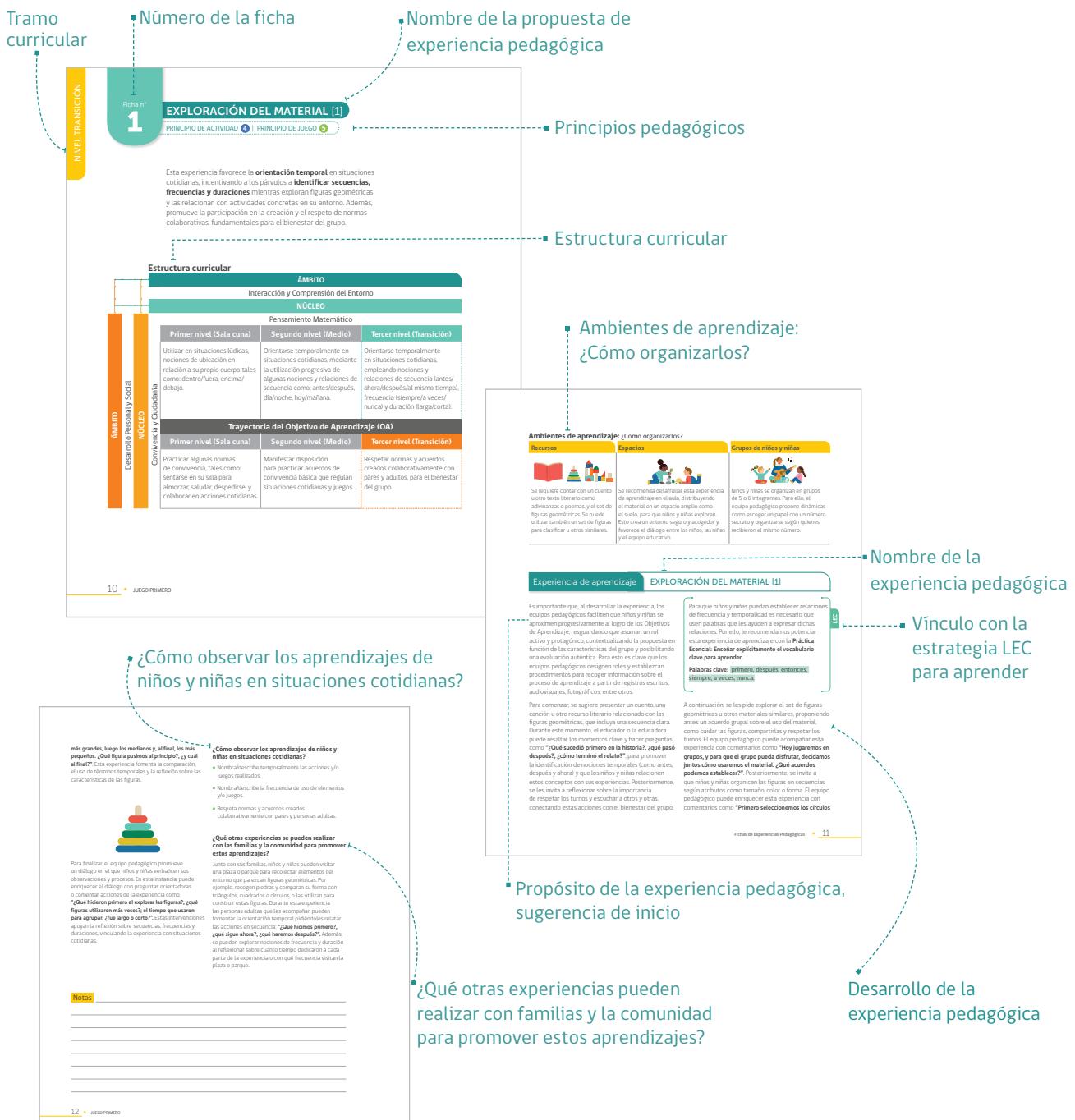
Las fichas del Primer Nivel de Transición aseguran una progresión curricular desde la Sala Cuna hasta los niveles de Transición, abordando habilidades matemáticas tempranas como la clasificación, seriación e identificación de patrones. Además, se alinean con la estrategia **LEC para Aprender**, promoviendo el desarrollo de habilidades transversales como la colaboración y la expresión.

Se invita a las comunidades educativas a contextualizar estas fichas según sus necesidades, para así garantizar experiencias de aprendizaje significativas, inclusivas y alineadas con sus proyectos educativos.

Estructura de las Fichas de experiencias pedagógicas

Las fichas de experiencias pedagógicas que favorecen el pensamiento matemático para el Primer Nivel de Transición apoyan el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas en coherencia con las

Bases Curriculares de Educación Parvularia. En esta línea, cada una de las propuestas incorpora elementos y componentes curriculares para su identificación que se detallan a continuación.



Componentes que integran las Fichas de experiencias pedagógicas

A continuación, se describen detalladamente los principales componentes de las fichas pedagógicas para facilitar su implementación efectiva en los distintos contextos educativos.

Principios pedagógicos

Con el propósito de relevar los fundamentos del nivel de Educación Parvularia, cada ficha destaca de manera explícita dos Principios Pedagógicos a promover durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje de manera

integrada y sistémica. A continuación, se describen brevemente para garantizar que las interacciones y propuestas contribuyan de manera integral al desarrollo y aprendizaje de niños y niñas:



Principio de Bienestar ①



Garantiza la integridad física, psicológica, moral y espiritual de niñas y niños, respetando su dignidad y promoviendo su bienestar y desarrollo integral, lo que les permite disfrutar del proceso de aprender.

Principio de Unidad ②



A través de juegos y experiencias lúdicas, niñas y niños construyen su propio aprendizaje, integrando sus conocimientos previos con la emoción, el pensamiento y la corporalidad que estas ofrecen.

Principio de Singularidad ③



Cada niña y niño es un ser único, con características, necesidades e intereses propios. Por ello, se responde de manera inclusiva, respetando su diversidad, ritmos y formas de interpretar el mundo, considerando su cultura y contexto.

Principio de Actividad ④



Potencia el rol protagónico de los niños y niñas en las interacciones y experiencias en las que participan, mediante ambientes enriquecidos y lúdicos que estimulan su creatividad.

Principio de Juego ⑤



Fomenta una actividad natural en los niños y niñas, ofreciéndoles oportunidades para desarrollar funciones cognitivas, afectivas y sociales, además de facilitar su adaptación creativa a la realidad.

Principio de Relación ⑥



Promueve la interacción positiva entre niños, niñas, equipos educativos o personas adultas en situaciones lúdicas, favoreciendo el aprendizaje social mediante diversas experiencias de aprendizaje.

Principio de Significado ⑦



Conecta los conocimientos previos con nuevas oportunidades, lo que permite profundizar en el aprendizaje de forma significativa.

Principio de Potenciación ⑧



Facilita que cada niño y niña desarrolle un sentimiento de confianza en sus propias fortalezas, lo que les permite enfrentar nuevos desafíos con mayor seguridad.

Componentes curriculares

Este ítem presenta los campos curriculares que se consideran en el desarrollo de las experiencias pedagógicas, y define una propuesta de ámbitos y núcleos de aprendizaje. Asimismo, articula los Objetivos de Aprendizaje del núcleo Pensamiento Matemático, perteneciente al ámbito Interacción y Comprensión del Entorno y uno de los tres núcleos del ámbito Desarrollo Personal y Social, promoviendo así una experiencia educativa integral, que sigue la trayectoria entre los tramos Sala Cuna y Transición.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Considerando las necesidades e intereses de niños y niñas, además de los contextos educativos diversos, las Fichas de Experiencias Pedagógicas incorporan una propuesta de recursos que favorecen el logro de aprendizajes. Además, se propone la organización de los espacios para el desarrollo de las interacciones pedagógicas y del grupo de niños y niñas.

Desarrollo de la propuesta de experiencia de aprendizaje

Se inicia con el nombre de la experiencia, seguido de un enunciado que la contextualiza, destacando el propósito y las principales habilidades que se busca promover, lo que facilita la comprensión del tema abordado.

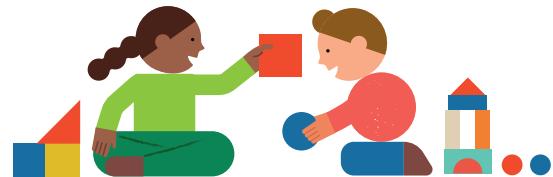
Posteriormente, se plantea una sugerencia para captar el interés de los niños y niñas, conectando con su entorno y sus conocimientos previos. Las situaciones propuestas buscan motivar la observación, la exploración y la participación activa, propiciando interacciones para alcanzar los Objetivos de Aprendizaje propuestos en la ficha.

El desarrollo constituye la etapa central de la experiencia en la que los niños y niñas se involucran de manera activa en la exploración, experimentación y construcción de su aprendizaje. Durante esta fase, se ofrecen sugerencias y orientaciones a los equipos pedagógicos para guiar el logro de los Objetivos de Aprendizaje, además de fomentar la comunicación y el intercambio de ideas.

Finalmente, el cierre de cada experiencia se configura como un momento de reflexión que permite consolidar lo aprendido y valorar el proceso vivido.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

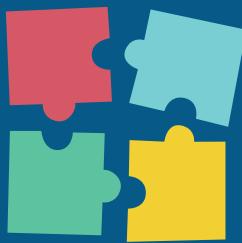
La ficha pedagógica plantea una forma de observar los aprendizajes que evidencian el nivel de logro de niños y niñas.



¿Qué otras experiencias se pueden realizar con familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Cada ficha propone experiencias para guiar a las familias en el desarrollo de los Objetivos de Aprendizaje en la vida cotidiana.





LEER, ESCRIBIR Y COMUNICARSE ORALMENTE PARA APRENDER

Estrategia LEC para aprender Prácticas esenciales para el aula

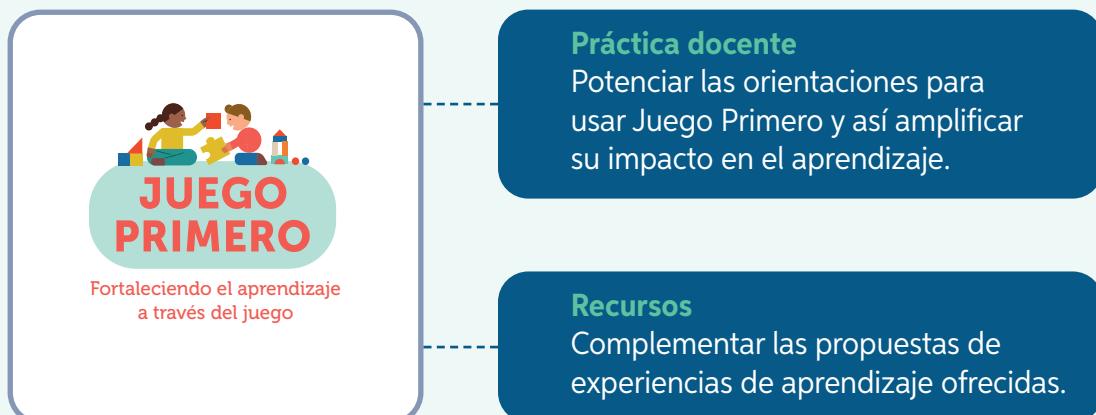
¿Qué es la estrategia LEC para aprender?

La estrategia de Lectura, Escritura y Comunicación Oral (LEC) para Aprender es una de las iniciativas del Plan de Reactivación Educativa del Ministerio de Educación, orientada a fortalecer los aprendizajes de estudiantes desde sala cuna hasta 4º medio. Su propósito es fortalecer las habilidades de lectura, escritura y comunicación oral en todo el recorrido educativo. Esta estrategia se fundamenta en la idea de que estas habilidades constituyen la puerta de entrada al conocimiento en las distintas disciplinas. Por ello, concibe el lenguaje como una herramienta clave para el aprendizaje y se implementa directamente en los procesos de enseñanza y en la práctica pedagógica del aula, convocando especialmente a las educadoras en su rol formativo.

¿Cómo se vincula con Juego Primero?

La propuesta incorpora prácticas esenciales para el aula, las cuales son transversales al quehacer docente. En esta línea, la invitación es a considerar su puesta en práctica junto con el uso de los recursos didácticos presentes en las fichas de experiencias de aprendizaje de Juego Primero, integrando ambas propuestas para enriquecer las oportunidades de desarrollo y aprendizaje de niños y niñas.

LEC PARA APRENDER



¿Qué son las prácticas esenciales para el aula?

Son acciones habituales que realizan educadoras y educadores para promover aprendizajes en las distintas disciplinas, basadas en evidencia sobre docencia efectiva. Estas prácticas se organizan en cuatro dimensiones y presentan acciones didácticas ajustadas a las particularidades de cada nivel educativo.

Motivar y comprometer con la lectura, escritura y la oralidad

La motivación y el compromiso generan un círculo virtuoso de aprendizaje. Cuando las experiencias tienen sentido auténtico y se desarrollan en un ambiente positivo, se favorece el desarrollo de las habilidades del lenguaje. Esta dimensión se centra en el disfrute, la valoración de lo subjetivo y la creación de procesos cálidos donde emergen elementos de identidad pertinentes y significativos para niños, niñas y estudiantes.



Guiar el aprendizaje mediante la lectura, la escritura y la oralidad

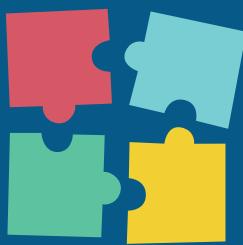
Los textos que se utilizan para aprender en cada disciplina presentan desafíos distintos según su complejidad y el nivel educativo. Para que los textos se conviertan en verdaderas herramientas de aprendizaje, es necesario orientar los procesos de comprensión y producción, entregando apoyos específicos que permitan alcanzar los propósitos de cada asignatura. Esto garantiza el acceso al conocimiento y favorece la participación en las experiencias de aprendizaje.

Promover el desarrollo progresivo del código escrito

Leer y escribir de manera autónoma es fundamental para aprender en cualquier área. Este proceso inicia en la Educación Parvularia con el desarrollo de los predictores de la literacidad inicial y continúa en la Educación Básica con la adquisición del código escrito, fortaleciéndose durante toda la trayectoria educativa. Para ello, la enseñanza explícita y sistemática en diversos contextos es clave.

Enseñar procesos de comprensión y producción de textos orales y escritos

El aprendizaje integral requiere comprender y producir géneros propios de cada disciplina. Estos procesos no son espontáneos ni transparentes, por lo que deben enseñarse explícitamente para favorecer el aprendizaje. Este camino implica una transferencia gradual de responsabilidades: desde el modelaje y la explicación docente hasta la práctica autónoma de cada niña, niño y estudiante.



LEER, ESCRIBIR Y COMUNICARSE ORALMENTE PARA APRENDER

Motivar y comprometer con la lectura, escritura y la oralidad

- Guía la **formación de comunidades** que se comunican para aprender.
- Promueve la participación y **toma de decisiones** en los procesos de comprensión y producción de textos.
- Contribuye a la construcción de una **autopercepción positiva**.
- Ofrece experiencias de lectura, escritura y oralidad focalizadas en el **hábito y el disfrute**.



Guiar el aprendizaje mediante la lectura, escritura y oralidad

- Conduce **discusiones productivas** en las experiencias de aprendizaje.
- **Elicita e interpreta el pensamiento** de niños, niñas y adolescentes mediante el lenguaje.
- **Guía la comprensión** de textos específicos de cada núcleo de aprendizaje o asignatura.
- **Guía la producción** de textos específicos de los núcleos de aprendizaje o asignaturas.
- Enseña explícitamente el **vocabulario clave** para aprender.





Promover progresivamente el desarrollo del código escrito

- Promueve el **conocimiento de lo impreso** mediante el uso de ambientes potenciadores del aprendizaje.
- Promueve, de forma sostenida, el desarrollo de la **conciencia fonológica y la velocidad de denominación** mediante juegos y actividades lúdicas.
- Realiza de forma sistemática juegos, actividades lúdicas y experiencias significativas que desarrollen **el principio alfabético, codificación y decodificación**, en distintos contextos.
- Proporciona experiencias significativas de lectura repetitiva para desarrollar progresivamente la fluidez lectora.
- Proporciona experiencias significativas de **escritura sistemática** para desarrollar progresivamente la **fluidez de la escritura**.



Enseñar procesos de comprensión y producción de textos orales y escritos

- **Enmarca** las experiencias de aprendizaje **en situaciones comunicativas** significativas y diversas.
- **Explica conocimientos clave** para comprender y producir textos propios del núcleo de aprendizaje o asignatura.
- **Modela procesos de comprensión y producción** de textos propios del núcleo de aprendizaje o asignatura.
- **Transfiere paulatinamente la responsabilidad** al comprender o producir textos propios del núcleo de aprendizaje o asignatura.
- Potencia la **experimentación y la reflexión sobre los recursos de la lengua** durante los procesos de comprensión o producción.

EL JUEGO DESDE UN ENFOQUE DE DERECHOS

A partir de la Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, 1989) se instala un cambio fundamental en la comprensión de la infancia, reconociendo a los niños y niñas como sujetos de derecho y agentes sociales capaces de opinar, decidir y transformar su entorno. En este marco, la participación y el juego se consolidan como derechos esenciales que permiten a los párvulos expresarse en múltiples lenguajes y formar parte activa de los asuntos que les afectan.

Uno de los principales desafíos es que la participación suele ser interpretada desde expectativas adultas que limitan la expresión genuina de la niñez, especialmente en la primera infancia. Por ello, se vuelve imprescindible reconocer los lenguajes propios de los niños y niñas —**el juego, el movimiento, la música, los gestos y las emociones**— como medios válidos y legítimos de participación. Esto implica que la comunicación infantil no siempre será verbal ni se ajustará a las formas esperadas por los adultos.

El derecho al juego, a su vez, refuerza los principios de la Convención y pone en valor el juego libre como una actividad placentera, voluntaria, espontánea y motivada intrínsecamente, esencial para el desarrollo, la salud y el bienestar. Desde este enfoque, el juego es un lenguaje de la infancia y una vía privilegiada para construir experiencias de aprendizaje, convivencia y ciudadanía.

Comprender el juego como un derecho y como la forma primaria de participación infantil implica que las personas adultas deben generar entornos que lo posibiliten: espacios, tiempos y materiales que permitan a los niños y niñas expresar ideas, intereses y elecciones. En Educación Parvularia, esto se traduce en planificar escenarios que favorezcan que el juego surja de manera libre y significativa.



En el marco de **Juego Primero**, las experiencias pedagógicas se construyen a partir de recursos concretos y materiales del entorno que invitan a explorar, comparar, clasificar, ordenar y establecer relaciones. A través de la manipulación y del juego con objetos, niñas y niños descubren atributos, plantean preguntas, generan ideas y resuelven situaciones de la vida cotidiana, fortaleciendo progresivamente

habilidades de pensamiento que se desarrollan de forma natural en interacción con su ambiente. Estas experiencias permiten que el aprendizaje emerja desde la curiosidad, la iniciativa y el juego, manteniendo siempre el protagonismo infantil.



Resumen de las fichas pedagógicas

RESUMEN DE LAS FICHAS PEDAGÓGICAS

Nº FICHA	NOMBRE experiencia pedagógica	ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO de Aprendizaje
1	Exploración del material [1]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/vezes/nunca) y duración (larga/corta).
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
2	Veo veo	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TIC's.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
3	Si la sabe, ¡corral!	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Describir atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices o caras, que observa en forma directa o a través de TIC's.
		Desarrollo Personal y Social	Corporalidad y Movimiento	Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al coordinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos en una variedad de juegos.
4	El gato de las figuras geométricas	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
5	Bingo de las figuras geométricas	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
6	Paul Klee y las figuras geométricas [1]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TIC's.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

Nº FICHA	NOMBRE experiencia pedagógica	ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO de Aprendizaje
7	Paul Klee y las figuras geométricas [2]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
		Desarrollo Personal y Social	Corporalidad y Movimiento	Coordinar con precisión sus habilidades motrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.
8	Adivine buen adivinador	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras que observa de forma directa o a través de TIC's.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.
9	Ahora tú	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras que observa de forma directa o a través de TIC's.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Comprender que algunas de sus acciones y decisiones con respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en sus pares.
10	La línea de las figuras geométricas	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Identificar atributos de las figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa de forma directa o a través de TIC's.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Comprender que algunas de sus acciones y decisiones con respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en sus pares.
11	Clasificación de figuras geométricas	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, participando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
12	¿Dónde está?	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, participando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
13	Exploración de material [2]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/veces/nunca) y duración (larga/corta).
		Desarrollo Personal y Social	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.

Nº FICHA	NOMBRE experiencia pedagógica	ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO de Aprendizaje
14	El cartero [1]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden y posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
15	El cartero [2]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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 de juego.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
16	La caja de los botones	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Emplear cuantificadores tales como "más que", "menos que", "igual que" al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
17	Mundo en miniatura	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
18	Las cajas secretas	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
19	El orden de los botones	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
20	¿Dónde hay más?	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Emplear cuantificadores tales como "más que", "menos que", "igual que" al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

Nº FICHA	NOMBRE experiencia pedagógica	ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO de Aprendizaje
21	¿Cuántos hay?	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
22	La marioneta	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
23	Colecciones de elementos	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
24	Exploración de material [3]	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).
		Desarrollo Personal y Social	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.
25	Creando figuras y resolviendo desafíos	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
26	El mapa de mi sala	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
		Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
27	Atributos y categorías: "Este aquí, este acá"	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	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.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.

Nº FICHA	NOMBRE experiencia pedagógica	ÁMBITO	NÚCLEO	OBJETIVO de Aprendizaje
28	Retratos de animales	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TIC's, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
29	Guardián/a de los recursos	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
30	Construcciones del mundo con formas y colores	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
31	Paisajes de interés	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
32	Animales de la selva	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
33	Carrera de medición	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Emplear medidas no estandarizadas para determinar la longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
34	Entre espacios	Interacción y Comprensión del Entorno	Pensamiento Matemático	Emplear medidas no estandarizadas para determinar la longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
		Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.



Fichas de experiencias pedagógicas

EXPLORACIÓN DEL MATERIAL [1]

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE JUEGO 5

Esta experiencia favorece la **orientación temporal** en situaciones cotidianas, incentivando a los párvulos a **identificar secuencias, frecuencias y duraciones** mientras exploran figuras geométricas y las relacionan con actividades concretas en su entorno. Además, promueve la participación en la creación y el respeto de normas colaborativas, fundamentales para el bienestar del grupo.

Estructura curricular

		ÁMBITO		
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno		
		NÚCLEO		
		Pensamiento Matemático		
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)		
Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación a su propio cuerpo tales como: dentro/fuera, encima/debajo.		Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, mediante la utilización progresiva de algunas nociones y relaciones de secuencia como: antes/después, día/noche, hoy/mañana.	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)				
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)		
Practicar algunas normas de convivencia, tales como: sentarse en su silla para almorzar, saludar, despedirse, y colaborar en acciones cotidianas.		Manifestar disposición para practicar acuerdos de convivencia básica que regulan situaciones cotidianas y juegos.	Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
		

Se requiere contar con un cuento u otro texto literario como adivinanzas o poemas, y el set de figuras geométricas. Se puede utilizar también un set de figuras para clasificar u otros similares.

Se recomienda desarrollar esta experiencia de aprendizaje en el aula, distribuyendo el material en un espacio amplio como el suelo, para que niños y niñas exploren. Esto crea un entorno seguro y acogedor y favorece el diálogo entre los niños, las niñas y el equipo educativo.

Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 integrantes. Para ello, el equipo pedagógico propone dinámicas como escoger un papel con un número secreto y organizarse según quienes recibieron el mismo número.

Experiencia de aprendizaje

EXPLORACIÓN DEL MATERIAL [1]

LEC

Es importante que, al desarrollar la experiencia, los equipos pedagógicos faciliten que niños y niñas se aproximen progresivamente al logro de los Objetivos de Aprendizaje, resguardando que asuman un rol activo y protagónico, contextualizando la propuesta en función de las características del grupo y posibilitando una evaluación auténtica. Para esto es clave que los equipos pedagógicos designen roles y establezcan procedimientos para recoger información sobre el proceso de aprendizaje a partir de registros escritos, audiovisuales, fotográficos, entre otros.

Para comenzar, se sugiere presentar un cuento, una canción u otro recurso literario relacionado con las figuras geométricas, que incluya una secuencia clara. Durante este momento, el educador o la educadora puede resaltar los momentos clave y hacer preguntas como “**¿Qué sucedió primero en la historia?, ¿qué pasó después?, ¿cómo terminó el relato?**”, para promover la identificación de nociones temporales (como antes, después y ahora) y que los niños y niñas relacionen estos conceptos con sus experiencias. Posteriormente, se les invita a reflexionar sobre la importancia de respetar los turnos y escuchar a otros y otras, conectando estas acciones con el bienestar del grupo.

Para que niños y niñas puedan establecer relaciones de frecuencia y temporalidad es necesario que usen palabras que les ayuden a expresar dichas relaciones. Por ello, le recomendamos potenciar esta experiencia de aprendizaje con la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**.

Palabras clave: primero, después, entonces, siempre, a veces, nunca.

A continuación, se les pide explorar el set de figuras geométricas u otros materiales similares, proponiendo antes un acuerdo grupal sobre el uso del material, como cuidar las figuras, compartirlas y respetar los turnos. El equipo pedagógico puede acompañar esta experiencia con comentarios como “**Hoy jugaremos en grupos, y para que el grupo pueda disfrutar, decidimos juntos cómo usaremos el material. ¿Qué acuerdos podemos establecer?**”. Posteriormente, se invita a que niños y niñas organicen las figuras en secuencias según atributos como tamaño, color o forma. El equipo pedagógico puede enriquecer esta experiencia con comentarios como “**Primero seleccionemos los círculos**

más grandes, luego los medianos y, al final, los más pequeños. ¿Qué figura pusimos al principio?, ¿y cuál al final?”. Esta experiencia fomenta la comparación, el uso de términos temporales y la reflexión sobre las características de las figuras.



Para finalizar, el equipo pedagógico promueve un diálogo en el que niños y niñas verbalicen sus observaciones y procesos. En esta instancia, puede enriquecer el diálogo con preguntas orientadoras o comentar acciones de la experiencia como “**¿Qué hicieron primero al explorar las figuras?; ¿qué figuras utilizaron más veces?; el tiempo que usaron para agrupar, ¿fue largo o corto?**”. Estas intervenciones apoyan la reflexión sobre secuencias, frecuencias y duraciones, vinculando la experiencia con situaciones cotidianas.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Nombra/describe temporalmente las acciones y/o juegos realizados.
- Nombra/describe la frecuencia de uso de elementos y/o juegos.
- Respeta normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y personas adultas.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niños y niñas pueden visitar una plaza o parque para recolectar elementos del entorno que parezcan figuras geométricas. Por ejemplo, recogen piedras y comparan su forma con triángulos, cuadrados o círculos, o las utilizan para construir estas figuras. Durante esta experiencia las personas adultas que les acompañan pueden fomentar la orientación temporal pidiéndoles relatar las acciones en secuencia: “**¿Qué hicimos primero?, ¿qué sigue ahora?, ¿qué haremos después?**”. Además, se pueden explorar nociones de frecuencia y duración al reflexionar sobre cuánto tiempo dedicaron a cada parte de la experiencia o con qué frecuencia visitan la plaza o parque.

Notas

Ficha n°

2

VEO VEO

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia permite profundizar en la **comparación** de figuras geométricas con objetos que se encuentran en el ambiente, incentivando a niños y niñas a buscar similitudes para **establecer categorías**.

Estructura curricular

		ÁMBITO				
		Interacción y Comprensión del Entorno				
ÁMBITO	NÚCLEO	Pensamiento Matemático				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura, dureza.</td><td>Describir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.</td><td>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.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura, dureza.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)				
Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura, dureza.	Describir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.	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.				
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)						
ÁMBITO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)				
	Convivencia y Ciudadanía	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.				
NÚCLEO	Desarrollo Personal y Social	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.				

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar esta experiencia, se requiere del set de figuras geométricas (u otros similares del interés de niños y niñas) y una bolsa de género opaca para introducir los elementos. Además, se necesita un cuento, adivinanza o canción relacionado con las figuras geométricas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia de aprendizaje en espacios al aire libre, como el patio. Es fundamental garantizar que niños y niñas puedan moverse con autonomía, además de asegurar la calidad de las interacciones con el equipo pedagógico.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 a 8 integrantes. El equipo pedagógico implementa dinámicas lúdicas como armar grupos según quiénes tienen la cinta del mismo color o la misma figura geométrica.</p>

Experiencia de aprendizaje

VEO VEO

Para motivar la experiencia se sugiere presentar un cuento, adivinanza o canción referente a las figuras geométricas respondiendo a los intereses de niños y niñas. Es importante que, antes de exponer la estrategia, el educador o la educadora socialice las normas de convivencia y establezca acuerdos junto con los y las participantes, favoreciendo el sentido de pertenencia y un ambiente de colaboración. Para ello, puede mencionar acciones directas y rescatar nuevas ideas de los niños y niñas: **“Recuerden que debemos respetar a nuestros pares y escuchar atentamente; si queremos comentar, tenemos que esperar nuestro turno”**. Tras presentar la estrategia de motivación, el equipo pedagógico profundiza en las ideas centrales y promueve un espacio para que los párvulos interactúen y comparten sus perspectivas, procurando la participación del grupo.

El equipo pedagógico invita a niñas y niños a la experiencia lúdica **Veo veo**; para ello, el educador o la educadora organiza grupos pequeños y les presenta una bolsa que contiene el set de figuras geométricas.

Luego, continúa incentivando a los párvulos a escoger una figura de la bolsa y a describirla a partir de preguntas como **“¿Qué características posee la figura que escogiste?, ¿cuántos lados tiene?, ¿cuántos vértices encontramos?”**. Cuando respondan, el equipo educativo intercambia roles con los niños y las niñas fomentando el diálogo en torno a las cualidades de las figuras, favoreciendo la comunicación de ideas. Si el niño o la niña entrega información errónea sobre la figura seleccionada, se debe aprovechar esta ocasión potencialmente enriquecedora y acompañar al párvulo en su proceso de razonamiento. Para ello, puede intervenir de la siguiente manera: **“¿Te parece si contamos nuevamente los lados de esta figura?, ¿cuántos lados tiene la figura?, ¿cómo se llama la figura geométrica que tiene cuatro lados?”**.



Para que niños y niñas identifiquen atributos de figuras geométricas, es fundamental que utilicen palabras que les permitan verbalizar estas características. En este sentido, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso del lenguaje asociado a estos conceptos.

Palabras clave: vértices, caras, figuras geométricas.

Es importante que los párvidos verbalicen los atributos del objeto seleccionado. Una vez que tengan claras las características de la figura, se les invita a que observen a su alrededor e identifiquen elementos que posean atributos similares, fomentando la profundización de sus razonamientos, potenciando el diálogo y enriqueciendo el pensamiento divergente. Finalmente, se les solicita que agrupen las figuras; para ello, registre las respuestas en la pizarra o una cartulina. Reitere que cada figura tiene propiedades particulares que permiten clasificarlas y, en esta ocasión, usarán el criterio forma. Al finalizar la experiencia, el equipo pedagógico reflexiona con los niños y las niñas sobre cómo, colaborativamente, planificaron y clasificaron las figuras geométricas.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Describe atributos (cantidad de lados y/o vértices, forma) de las figuras geométricas que manipula.
- Compara los objetos que se encuentran a su alrededor con una figura geométrica considerando, al menos, un atributo (cantidad de lados, cantidad de vértices o forma).
- Participa en experiencias y juegos colaborativos.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños pueden recolectar objetos en su hogar y clasificarlos por el atributo forma. Las oportunidades de juego en casa son especialmente enriquecedoras puesto que permiten consolidar el aprendizaje y favorecen la interacción y colaboración entre quienes componen el núcleo familiar.



Notas

SI LA SABE, ¡CORRA!

PRINCIPIO DE UNIDAD 2 | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4

Esta experiencia permite profundizar en las **características de las figuras geométricas** mediante la escucha atenta y el **planteamiento de inferencias** a partir de la información entregada. Niños y niñas pueden exponer sus ideas y contrastarlas, contribuyendo al aprendizaje divergente y al desarrollo del discurso argumentativo.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Corporalidad y Movimiento	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)	
		<p>Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura, dureza.</p> <p>Describir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.</p> <p>Describir atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices o caras, que observa en forma directa o a través de TICs.</p>	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)	
		<p>Adquirir desplazamiento gradual en sus distintas formas (girar, reptar, ponerse de pie, caminar), para disfrutar la ampliación de sus posibilidades de movimiento, exploración y juego.</p> <p>Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos.</p> <p>Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos que realiza en diferentes direcciones y en variadas situaciones cotidianas y juegos, con y sin implementos.</p> <p>Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al coordinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos en una variedad de juegos.</p>	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere del set de figuras geométricas (u otros similares) y una campana u otro objeto sonoro. Además, es necesario una canción, rima o juego de palabras relacionado con las figuras geométricas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en el patio o un espacio abierto. Es importante resguardar el libre tránsito y un ambiente acogedor que promueva interacciones de calidad.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos pequeños de 5 a 8 participantes mediante juegos, por ejemplo, armar los equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

SI LA SABE, ¡CORRA!

Para motivar a niños y niñas, se sugiere presentar una canción, rima o juego de palabras relacionado con las figuras geométricas y que responda a los intereses de los pírvulos. Luego, el equipo pedagógico les incentiva a detallar las ideas principales de la canción o recurso utilizado con preguntas como **“¿Cuál es la idea principal de la canción?, ¿qué figuras geométricas destacan en ella?, ¿qué agregarías a la canción?”**. Es importante que el educador o la educadora proporcione el tiempo suficiente para que los pírvulos puedan compartir sus apreciaciones, e incentive el diálogo y las interacciones entre los participantes.

Luego, se invita a niños y niñas a desarrollar la experiencia lúdica **Si la sabe, ¡corra!**. Para ello, el equipo pedagógico acompaña a los pírvulos a desplazarse al patio. Antes de comenzar, es importante socializar las normas y establecer consensos para participar. A continuación, el educador o la educadora señala las líneas de inicio y llegada y explica que escogerá una figura, describirá sus características e invitará a niños y niñas a descifrar cuál es. **“Es una figura que tiene un solo lado, no posee vértices ni líneas rectas”** o **“Esta figura geométrica posee cuatro vértices y es muy similar a una puerta”**.

Quien descubra la figura correrá hacia la línea de llegada, tocará la campana (u otro objeto sonoro) y verbalizará su respuesta. Durante el desarrollo de la experiencia, los equipos educativos pueden intercambiar roles y ofrecer a los niños y niñas la oportunidad de describir objetos que tengan forma de figuras geométricas, intencionando el uso del lenguaje en el aprendizaje.

Es fundamental que utilicen palabras precisas para verbalizar estas características. En este sentido, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso del lenguaje asociado a estos conceptos.

Palabras clave: vértices, caras, figuras geométricas.



Al finalizar, el equipo pedagógico destaca cómo los niños y las niñas resolvieron el desafío de describir los atributos de las figuras, además de mantener el control, equilibrio y coordinación al moverse y desplazarse. Se reflexiona sobre cómo el juego desarrolla habilidades que favorecen el control corporal.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica las características de las figuras geométricas (cantidad de lados y/o vértices).
- Comprende la información, relacionando las características de las figuras geométricas y realizando inferencias a partir de datos recolectados.
- Resuelve desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños pueden dialogar y describir la forma de los objetos que les rodean. Por ejemplo, durante el almuerzo, identifican y comparan la forma de vasos, platos y alimentos con figuras geométricas. Este tipo de experiencias en el hogar conecta el conocimiento con situaciones cotidianas, consolidando el aprendizaje y fortaleciendo las interacciones en el núcleo familiar.



Notas

EL GATO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia permite profundizar en la **posición** de los elementos respecto a su ubicación en un tablero de juego utilizando, para ello, las figuras geométricas vistas en experiencias anteriores. Además, promueve los procesos de análisis y potencia el diálogo entre los niños y las niñas para que planteen sus ideas, las contrasten y enriquezcan en conjunto, contribuyendo al aprendizaje de sus pares mediante el pensamiento divergente y la argumentación.

Estructura curricular

ÁMBITO	ÁMBITO			
	Interacción y Comprensión del Entorno			
NÚCLEO	NÚCLEO			
	Pensamiento Matemático			
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)				
ÁMBITO	NÚCLEO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación a su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera; encima/debajo; cerca/lejos.	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.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)		
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.		

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Esta experiencia requiere un set de figuras geométricas y un tablero de juego. También se puede utilizar un set de botones para clasificar u otros materiales similares que sean de interés para niños y niñas. Además, se necesita un recurso literario, como un poema, cuento o canción, relacionado con las figuras geométricas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en el aula utilizando mesas y sillas u otros elementos que se consideren necesarios de acuerdo con el contexto educativo.</p>	 <p>Esta experiencia se desarrolla en parejas. El equipo pedagógico invita a elegir a su compañero o compañera sugiriendo, por ejemplo, que seleccionen a alguien con quien no han compartido antes, promoviendo nuevas interacciones y vínculos.</p>

Experiencia de aprendizaje

EL GATO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Para iniciar, el equipo pedagógico presenta un poema, cuento o canción referente a las figuras geométricas para activar los conocimientos previos de niños y niñas. Una vez presentada la estrategia, el educador o la educadora incentiva el diálogo y promueve el pensamiento con preguntas como “**¿Cuál es la idea principal del poema o la canción?**” o “**¿Qué ocurre en el poema o canción?**”. Además, puede introducir palabras nuevas para ampliar el vocabulario.

Luego, se invita a los párculos al juego **El gato de las figuras geométricas**. Para ello, se deja a disposición un tablero de juego y el set de figuras geométricas u otros similares. Antes de iniciar, la educadora o el educador menciona “**Para jugar formaremos duplas**” y da tiempo para que se reúnan. Es muy importante que esperen pacientemente su turno. El primer niño o niña que consiga una línea vertical, horizontal o diagonal con las figuras -puede señalar en la pizarra cuáles son las líneas- ganará la partida y deberá explicar cómo posicionó las fichas.

Cada participante escoge una figura geométrica diferente a la de su contrincante. Para definir quién inicia la partida, los niños y las niñas lanzan un dado (el número mayor parte) o juegan “**cachipún**” (u otro juego simple, promoviendo nuevas interacciones y vínculos). Luego, por turnos, ubican sus figuras en el tablero, planificando sus movimientos y estrategias para alcanzar el objetivo común. El objetivo del juego es formar una línea vertical, horizontal o diagonal. El primer jugador o jugadora que lo logre debe explicar cómo posicionó sus fichas utilizando términos de ubicación y dirección, como “**Puse mi ficha al lado de la otra para formar una línea horizontal**”. Durante el juego, el equipo pedagógico observa las interacciones, fomenta el diálogo y refuerza el uso de conceptos espaciales mediante preguntas como “**¿Dónde colocaste tu ficha?, ¿qué posición tiene respecto a las otras figuras?**”. Para finalizar, se propone una reflexión grupal sobre el desarrollo del juego, destacando los conceptos de ubicación y dirección aprendidos

(dentro/fuera, encima/debajo, adelante/atrás), además de la importancia de las estrategias colaborativas, el respeto por las reglas acordadas y la toma de turnos, el desarrollo de la paciencia y la responsabilidad durante el juego.

Para que niños y niñas comuniquen la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, es importante que empleen conceptos de ubicación, distancia y dirección en situaciones lúdicas. En este sentido, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje con la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, que busca la comprensión y el uso del lenguaje asociado a estos conceptos.

Palabras clave: dentro/fuera, encima/debajo/entre, al frente de/detrás de, cerca/lejos, adelante/atrás/ hacia el lado.

El gato de las figuras geométricas puede, en un comienzo, ser complejo de comprender. Es importante que cada integrante del grupo tenga la oportunidad de explorar el juego y sus reglas. El equipo pedagógico guía a los párculos y promueve la discusión en torno a dónde ubican sus figuras.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Describe la posición de las figuras geométricas considerando un punto de referencia.
- Emplea conceptos de ubicación (dentro/fuera, encima/debajo/entre, al frente de/detrás de) en situaciones lúdicas.
- Emplea conceptos de distancia (cerca/lejos) en situaciones lúdicas.
- Emplea conceptos de dirección (adelante/atrás/ hacia el lado) en situaciones lúdicas.
- Participa en juegos colaborativos, asumiendo responsabilidades progresivamente.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niños y niñas recolectan objetos en el hogar y crean juegos en conjunto; por ejemplo, reúnen accesorios como gorros, bolsos, lentes, entre otros, y establecen un espacio para el juego. Luego, una persona de la familia toma un objeto mientras otra le indica dónde debe dejarlo utilizando conceptos como "arriba de", "cerca de" y/o "delante de". Experiencias como esta permiten consolidar el aprendizaje y fortalecer las interacciones en el ambiente familiar.



Notas

BINGO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE RELACIÓN 6

Esta experiencia permite profundizar en la comprensión de **la posición** de los objetos respecto a un punto de referencia, utilizando conceptos de ubicación como “**dentro/fuera**”, “**encima/debajo**”, “**entre**”, “**al frente de/detrás de**” y conceptos de distancia y dirección, como “**cerca/lejos**” y “**adelante/atrás**”, en un contexto lúdico. De este modo, niños y niñas tienen la oportunidad de verbalizar y describir la posición de las figuras geométricas, lo que favorece el desarrollo de habilidades espaciales y matemáticas en relación con la ubicación de objetos.

Estructura curricular

		ÁMBITO			
		NÚCLEO			
ÁMBITO	NÚCLEO	Pensamiento Matemático			
		Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	
Convivencia y Ciudadanía		Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación tales como: dentro/fuera; encima/debajo; cerca/lejos.	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.	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)					
ÁMBITO	NÚCLEO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	
		Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
		

Esta experiencia de aprendizaje requiere un set de figuras geométricas y un tablero de juego con divisiones cuadradas, en las cuales se puedan colocar figuras geométricas. Además, se necesita un cuento, trabalenguas, rima u otro recurso similar relacionado con las figuras geométricas.

Espacios

Se recomienda desarrollar esta experiencia en el aula utilizando las mesas y sillas para el juego de mesa u otros elementos similares según el contexto educativo.

Grupos de niños y niñas

Niños y niñas se organizan en pequeños grupos para favorecer el juego de mesa. Para ello, el equipo pedagógico propone dinámicas lúdicas como, que se reúnan quienes saquen al azar tarjetas del mismo color.

Experiencia de aprendizaje

BINGO DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Para comenzar se recomienda escoger un cuento, trabalenguas, rima u otro recurso relacionado con las figuras geométricas. Al presentar el texto, el educador o la educadora les invita a reflexionar sobre el contenido con preguntas como “**¿Cuáles son las características de las figuras que aparecen en la historia?**” o “**¿Cómo describirías la ubicación de las figuras en la historia?**”. Esto permite activar sus conocimientos previos y reflexionar sobre las relaciones espaciales de las figuras.

Una vez que los niños y niñas quieran descubrir qué experiencia vivirán, el educador o la educadora les comenta que jugarán un bingo muy especial porque este juego considera figuras geométricas. En este momento, es fundamental activar los conocimientos previos de niños y niñas y motivar la reflexión sobre las relaciones espaciales con preguntas como “**¿Cómo sabemos si una figura está dentro o fuera del tablero?, ¿encima o debajo de otra?**”.

Durante el juego, cada niño y niña elige un tablero y un set de figuras que utilizará como fichas. A medida que el educador o la educadora muestra las figuras al azar,

los niños y las niñas deben ubicarlas en sus tableros, considerando las posiciones relativas de las figuras, como si una figura está cerca o lejos, o si se encuentra a la derecha o a la izquierda de otra. En este momento, el equipo pedagógico puede promover el uso de conceptos espaciales mediante preguntas como “**¿Dónde colocarías esta figura en tu tablero? ¿Está la figura lejos o cerca de la otra?**”.

LEC

Para que niños y niñas comuniquen la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, es importante que empleen conceptos de ubicación, distancia y dirección en situaciones lúdicas. En este sentido, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje con la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso del lenguaje asociado a estos conceptos.

Palabras clave: dentro/fuera, encima/debajo/entre, al frente de/detrás de, cerca/lejos, adelante/atrás/ hacia el lado.

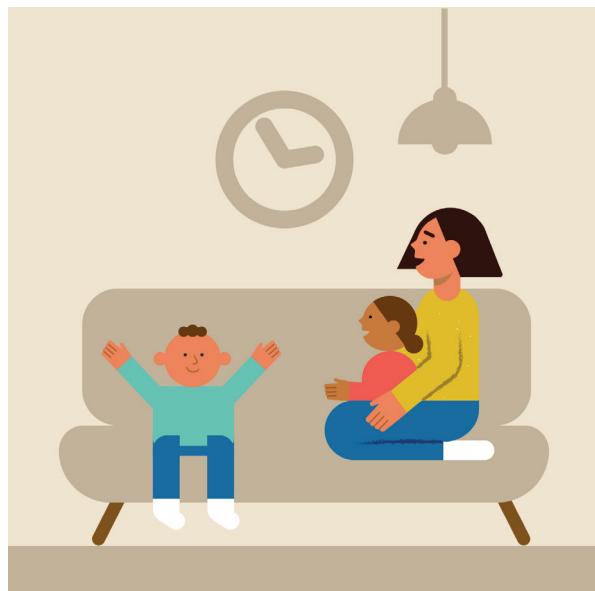
Al finalizar el juego, se invita a niños y niñas a reflexionar sobre las estrategias utilizadas y cómo colaboraron para completar sus tableros. Con el diálogo se busca destacar las decisiones tomadas en relación con la ubicación de las figuras y si contribuyeron al objetivo del juego. También se quiere promover la reflexión sobre cómo organizaron las figuras, el aprendizaje colaborativo y la comunicación efectiva para respetar las normas.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Describe la posición de las figuras geométricas considerando un punto de referencia.
- Emplea conceptos de ubicación (dentro/fuera, encima/debajo/entre, al frente de/detrás de) en situaciones lúdicas.
- Emplea conceptos de distancia (cerca/lejos) en situaciones lúdicas.
- Emplea conceptos de dirección (adelante/atrás/ hacia el lado) en situaciones lúdicas.
- Participa en juegos colaborativos, asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños escogen elementos del ambiente para jugar. Por ejemplo, seleccionan un reloj y dan indicaciones a otra persona para que descubra dónde se encuentra utilizando descriptores como "arriba de", "al lado de", "debajo de", entre otros.



Notas

Ficha nº

6

PAUL KLEE Y LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS [1]

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE SIGNIFICADO 7

Esta experiencia permite profundizar en **los atributos** de las figuras geométricas y cómo estas se utilizan en distintos escenarios, incentivando a niños y niñas a encontrar similitudes entre ellas y las obras del autor.

Estructura curricular

ÁMBITO	ÁMBITO		
	Interacción y Comprensión del Entorno		
NÚCLEO	NÚCLEO		
	Pensamiento Matemático		
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
ÁMBITO	NÚCLEO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)
Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos tales como: tamaño, textura, dureza.	Descubrir atributos de las figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.
			Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TIC's.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Tercer nivel (Transición)
		Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)
		Manifestar interés por nuevas situaciones u objetos, ampliando su campo y repertorio de acción habitual.	Manifestar satisfacción y confianza por su autoavalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.
			Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Esta experiencia requiere un set de figuras geométricas, un recurso literario relacionado, un proyector, canastos, cinta adhesiva y la presentación digital de las obras de Paul Klee. El set de figuras geométricas puede reemplazarse por otro recurso similar del interés de niños y niñas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en el aula u otro espacio en donde se puedan proyectar imágenes. Además, se sugiere formar rectángulos en el piso con cinta adhesiva para delimitar el espacio individual de niños y niñas.</p>	 <p>Inicialmente, la experiencia se desarrolla en grupo grande. Luego, niños y niñas se distribuyen en el espacio utilizando un lugar designado para promover su autonomía y aprendizaje.</p>

Experiencia de aprendizaje

PAUL KLEE Y LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

El equipo pedagógico invita a las niñas y los niños a conocer las obras artísticas de Paul Klee mediante una presentación (fotografía del autor, una breve biografía e imágenes de sus obras icónicas). El educador o la educadora inicia la conversación indagando en los conocimientos previos de los párvulos para retomar las figuras geométricas que han visto con preguntas como “**¿Qué figuras geométricas observan en esta obra de arte?, ¿qué figura geométrica predomina?, ¿qué construye Paul Klee con las figuras geométricas?**”.

Una vez que los párvulos verbalizan sus ideas, se les invita a representar o recrear una de las obras del autor utilizando el set de figuras geométricas. Es importante dar tiempo y espacio para que los participantes puedan observar detenidamente las imágenes, descubrir qué hay en ellas y cómo se relacionan para crear su propia representación, fomentando la estructuración y profundización del razonamiento. Otra manera de desarrollar esta experiencia es usar el set de figuras geométricas como timbres y con estos crear las representaciones.

Para que niños y niñas puedan verbalizar los atributos de figuras geométricas que identifican, es fundamental que utilicen palabras específicas. Por esta razón se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: vértices, caras, cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo.

LEC

Al finalizar, se invita a los niños y las niñas a compartir sus creaciones y describir las figuras geométricas usadas. Se pueden hacer preguntas como “**¿Qué figuras usaste?, ¿cuántos lados tiene la figura?**”. Luego, reflexionan sobre su proceso con preguntas como “**¿Qué fue lo más difícil?, ¿cómo mejoraste tu obra?**”, lo que les permite identificar atributos de las figuras y definir nuevas metas, fortaleciendo la comunicación y sus habilidades de resolución.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica figuras geométricas en obras artísticas.
- Crea representaciones a partir de una imagen referencial utilizando para ello el set de figuras geométricas.
- Describir sus representaciones verbalizando las figuras geométricas utilizadas y sus características.
- Comunica acciones que aportaron al proceso.



¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niños y niñas recolectan objetos con formas de figuras geométricas e identifican sus cualidades, luego las clasifican según sus atributos. Estas experiencias favorecen la consolidación del aprendizaje y fortalecen los vínculos entre los integrantes del grupo familiar.

Notas _____

Ficha nº

7

PAUL KLEE Y LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS [2]

PRINCIPIO DE BIENESTAR 1 | PRINCIPIO DE SIGNIFICADO 7

Esta experiencia permite profundizar en las **características de las figuras geométricas** y cómo estas se utilizan en distintos escenarios creativos. El equipo pedagógico guía a niños y niñas con preguntas que faciliten la elaboración de ideas y la comunicación de sus apreciaciones en discusiones productivas.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno	
		Pensamiento Matemático	
Desarrollo Personal y Social	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
	Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación tales como: dentro/fuera, encima/debajo; cerca/lejos.	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
Corporalidad y Movimiento	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
	Ampliar sus posibilidades de exploración sensoriomotriz, adquiriendo control de la prensión palmar voluntaria (toma de objetos, se pasa objetos de una mano a otra, entre otros) y la postura sedente.	Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.	Coordinar con precisión sus habilidades motrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Esta experiencia requiere una adivinanza, trabalenguas, canción u otro recurso literario relacionado con figuras geométricas, además de un set de figuras geométricas (u otro similar), cartulinas blancas, lápices o plumones de diversos colores y una presentación digital con obras de Paul Klee.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en espacios como el patio u otros lugares amplios en donde niños y niñas puedan desplazarse libremente.</p>	 <p>La experiencia comienza en grupo grande y luego se impulsa la participación individual de niños y niñas, permitiéndoles explorar y crear de manera independiente.</p>

Experiencia de aprendizaje

PAUL KLEE Y LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS [2]

Para captar la atención del grupo, el educador o la educadora propone adivinanzas, trabalenguas, canciones u otro recurso literario que responda a los intereses de los párvulos y que permita promover el desarrollo de **habilidades matemáticas como la comparación de figuras geométricas**. También, es importante incentivar el diálogo y animar a niños y niñas a profundizar en el contenido del recurso y a ampliar el vocabulario con la incorporación de palabras nuevas o la presentación de sinónimos y antónimos de aquellas ya conocidas. Para ello, puede plantear preguntas como “**¿Conocen la palabra (introducir palabra desconocida) que escuchamos en la adivinanza?, ¿qué creen que significa esta palabra?**”

Para continuar, se invita a niños y niñas a recordar a Paul Klee y sus obras artísticas; puede apoyar este momento con la presentación elaborada para la experiencia anterior, incentivando el diálogo.

Posteriormente, se indaga en los conocimientos previos de niños y niñas formulando preguntas como “**¿Qué figuras geométricas observan en este cuadro?, ¿cuál de ellas podemos identificar?; ¿qué construyeron con las figuras geométricas en la experiencia pasada?**”.

Tras escuchar atentamente las opiniones de niños y niñas, el equipo pedagógico les invita a desplazarse al patio en donde encontrarán los recursos educativos para llevar a cabo el siguiente momento, promoviendo su autonomía y participación individual.

Para continuar, puede mencionar: “**Hoy tendremos la posibilidad de crear nuestra propia obra de arte; para ello, ustedes escogerán una figura geométrica y, a partir de ella, podrán crear su obra**”. Con las cartulinas blancas y los lápices o plumones de colores, niños y niñas pueden crear sus propias representaciones de figuras geométricas, como dibujos o composiciones artísticas, inspirándose en las figuras que hayan explorado previamente. Los equipos educativos pueden intervenir con preguntas como “**¿Qué figura quieren dibujar primero en la cartulina?, ¿por qué?; ¿cómo pueden usar el lápiz o el plumón para dibujar las líneas rectas de un cuadrado o triángulo con precisión?, ¿cómo podemos dibujar este objeto como si lo estuviéramos mirando desde abajo?, ¿qué diferencias notan entre dibujar el objeto desde el lado y desde arriba?**”.

Para que niños y niñas representen objetos desde diferentes puntos de vista y comuniquen sus conjeturas, es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos en relación con los aprendizajes esperados. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal porque incorporan las ideas matemáticas de niños y niñas y porque favorecen la creatividad y argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Pregunta clave: ¿Qué diferencias notan entre dibujar el objeto desde el lado y desde arriba?

Para finalizar, el equipo educativo refuerza las características de las figuras geométricas exploradas durante la experiencia, destacando y valorando las ideas compartidas por niños y niñas. Se promueve una reflexión grupal sobre las distintas perspectivas utilizadas al dibujar o representar las figuras, como ver los objetos desde arriba, desde el lado o desde abajo. Este momento permite a niños y niñas verbalizar sus descubrimientos y conjeturas sobre los objetos y las figuras geométricas, favoreciendo su capacidad para pensar y comunicar lo aprendido. Además, se resalta el uso de sus habilidades motrices finas para lograr precisión en los dibujos, promoviendo una sensación de logro en la coordinación y el control de sus movimientos.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Construye representaciones pictóricas utilizando el set de figuras geométricas.
- Describe representaciones pictóricas en obras artísticas.
- Verbaliza las figuras geométricas utilizadas y algunas de sus características.
- Coordina sus habilidades motrices finas en representaciones pictóricas.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias, junto con niños y niñas, recrean y dibujan utilizando figuras geométricas. Luego, las personas adultas fomentan el diálogo sobre el dibujo y la organización de las figuras con preguntas como “**¿Cómo las organizaste?**” o “**¿Qué sucede cuando las ves desde diferentes perspectivas?**”. Esta experiencia promueve la coordinación motriz fina y la reflexión sobre las representaciones, fortalece las relaciones sociales, favorece el aprendizaje y el bienestar emocional de niños y niñas.



Notas

Ficha nº

8

ADIVINE BUEN ADIVINADOR

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia permite profundizar en los **atributos de las figuras geométricas**. Además, se promueven discusiones productivas potenciando el diálogo entre los participantes, exponiendo sus ideas, contrastándolas con las de otras personas y enriqueciendo el aprendizaje mediante el pensamiento divergente y el discurso argumentativo.

Estructura curricular

ÁMBITO	ÁMBITO		
	Interacción y Comprensión del Entorno		
NÚCLEO	Pensamiento Matemático		
	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Desarrollo Personal y Social	Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices atributos de los objetos, tales como: tamaño, textura y dureza.	Descubrir atributos de figuras, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.	Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras que observa de forma directa o a través de TICs.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
Identidad y Autonomía	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
	Manifestar sus preferencias por algunas situaciones, objetos y juegos.	Manifestar sus preferencias cuando participa o cuando solicita participar en diversas situaciones cotidianas y juegos.	Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere de un set de figuras geométricas u otros similares del interés de niños y niñas. Además, se sugiere contar con un cuento, canción, poema u otro recurso literario relacionado con figuras geométricas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en espacios como la biblioteca u otro lugar tranquilo.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 integrantes. Para ello, el equipo educativo propone dinámicas, por ejemplo, que se junten con quienes tengan la misma figura en las tarjetas que recibieron previamente.</p>

Experiencia de aprendizaje

ADIVINE BUEN ADIVINADOR

Para motivar a niños y niñas, se sugiere la lectura de un cuento, canción, poema u otro recurso literario que responda a sus intereses y, a la vez, permita desarrollar **habilidades matemáticas como reconocer e identificar las propiedades de las figuras geométricas**. El equipo pedagógico profundiza en la secuencia narrativa del cuento o recurso literario presentado, con preguntas como “**¿Qué sucede al inicio de la historia?, ¿cuál es la problemática que se presenta en la historia?, ¿cuál es el desenlace de la historia?**”.

Luego, se les propone jugar a **Adivine buen adivinador**. La educadora o el educador da tiempo para que los párvulos se organicen en grupos pequeños y luego, les presenta el set de figuras geométricas u otros materiales de interés, indicándoles que el juego consiste en describir las cualidades de una figura geométrica sin mencionarla para que el resto del equipo adivine cuál es.

Es importante que el equipo pedagógico ejemplifica pistas como “**Esta figura está compuesta de una sola línea y es muy probable que si la lazamos ruede**” o “**Esta figura en la que estoy pensando se parece a un cuaderno, tiene lados rectos y no podría hacerlo rodar**”,

cuidando de no mencionar la figura en cuestión. El educador o la educadora brinda espacio para que los párvulos puedan formular sus hipótesis y verbalizar sus respuestas, compartiéndolas con todos los participantes y permitiendo, además, intercambiar roles, brindando posibilidades de elaborar discursos para que sus compañeros y compañeras descubran la figura.

Si esta experiencia aumenta el porcentaje de error, acompañe a niños y niñas en el proceso de razonamiento lógico para descubrir la figura correspondiente mencionando “**¿Te parece si contamos en conjunto los lados de la figura?**” –mientras el educador o la educadora acompaña al niño o niña, desliza su dedo por cada uno de los lados de la figura y comienza a contar– **uno, dos y tres. ¿Cómo se llama la figura geométrica que tiene tres lados? Exacto, es un triángulo.**



Para que niños y niñas verbalicen atributos de figuras geométricas, es fundamental que conozcan palabras clave. Por lo mismo, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, para facilitar la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: vértices, caras, rodar, cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo.

Para cerrar la experiencia, niños y niñas comparten sus observaciones sobre las figuras geométricas y mencionan sus atributos. El educador o la educadora refuerza el razonamiento con preguntas como “**¿Cuántos lados tiene esta figura?**” o “**¿Cómo sabes que es un cuadrado?**”. Finalmente, invita a los párvulos a reflexionar sobre las pistas dadas y a compartir sus conclusiones con preguntas como “**¿Qué pista te ayudó más a adivinar la figura?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica características de las figuras geométricas (cantidad de lados y/o tipo de línea).
- Nombra figuras geométricas apoyando su respuesta en sus características.
- Comunica sus preferencias, opiniones o ideas en situaciones lúdicas.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños pueden recolectar elementos del hogar, por ejemplo, juguetes, lápices, cuadernos, entre otros, y comparar su forma con las figuras geométricas para, más tarde, clasificarlos por sus cualidades. Las experiencias desarrolladas en casa son especialmente favorecedoras para consolidar el aprendizaje, promover vínculos positivos y el aprendizaje social desde el hogar.



Notas

AHORA TÚ

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia permite profundizar en los **atributos** de las figuras geométricas, por ejemplo, si están compuestas por una **línea curva** o **líneas rectas**, la **cantidad de lados** o la **cantidad de vértices** que posee.

Estructura curricular

		ÁMBITO						
		Interacción y Comprensión del Entorno						
ÁMBITO	NÚCLEO	Pensamiento Matemático						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices atributos de los objetos, tales como: tamaño, textura y dureza.</td><td>Descubrir atributos de figuras, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.</td><td>Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras que observa de forma directa o a través de TICs.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices atributos de los objetos, tales como: tamaño, textura y dureza.	Descubrir atributos de figuras, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.	Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras que observa de forma directa o a través de TICs.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices atributos de los objetos, tales como: tamaño, textura y dureza.	Descubrir atributos de figuras, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.	Identificar atributos de figuras 2D y 3D tales como forma, cantidad de lados, vértices, caras que observa de forma directa o a través de TICs.						
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)								
ÁMBITO	NÚCLEO	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Disfrutar de la cercanía de niños, niñas y adultos en juegos y situaciones cotidianas.</td><td>Colaborar en situaciones cotidianas y de juego, proponiendo acciones simples frente a necesidades que presenten sus pares.</td><td>Comprender que algunas de sus acciones y decisiones con respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en sus pares.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Disfrutar de la cercanía de niños, niñas y adultos en juegos y situaciones cotidianas.	Colaborar en situaciones cotidianas y de juego, proponiendo acciones simples frente a necesidades que presenten sus pares.	Comprender que algunas de sus acciones y decisiones con respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en sus pares.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Disfrutar de la cercanía de niños, niñas y adultos en juegos y situaciones cotidianas.	Colaborar en situaciones cotidianas y de juego, proponiendo acciones simples frente a necesidades que presenten sus pares.	Comprender que algunas de sus acciones y decisiones con respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en sus pares.						

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se necesita un set de figuras geométricas (o materiales similares), una bolsa de género opaca y una cesta o caja pequeña. Además, se requiere un cuento, poema u otro recurso literario de interés para niños y niñas, que fomente habilidades matemáticas como la comparación.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en espacios amplios como el patio. Es importante resguardar la tranquilidad para promover el diálogo.</p>	 <p>Niños y niñas se agrupan en duplas. Se les invita a elegir a un compañero o una compañera con quien no hayan jugado antes, favoreciendo nuevas dinámicas y relaciones.</p>

Experiencia de aprendizaje

AHORA TÚ

La actividad promueve los procesos de **análisis** personal y el uso de **lenguaje matemático**, en cuanto niños y niñas plantean y contrastan sus ideas en discusiones productivas.

LEC

Para que niños y niñas verbalicen atributos de figuras geométricas, es fundamental que conozcan las palabras clave. Por lo mismo, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, para facilitar la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: vértices, caras, líneas curvas, líneas rectas, cuadrado, círculo, rectángulo, triángulo.

Para iniciar la experiencia de aprendizaje es importante captar la atención del grupo. Se sugiere presentar un cuento, poema u otro recurso literario

de interés de niños y niñas que permita **promover habilidades matemáticas como la comparación**. Con el objetivo de profundizar, el equipo pedagógico inicia un diálogo con los párvulos acerca de la habilidad propuesta, con preguntas como “**¿Qué elementos de la vida real son similares a un círculo?, ¿qué objetos de la sala tienen forma de cuadrado?**”. Además, puede enriquecer la experiencia ampliando el vocabulario con el uso y la definición de conceptos matemáticos.

Luego, se les propone la experiencia **Ahora tú** que consiste en un juego en duplas: un integrante de la pareja escoge una figura geométrica e invita a su par a encontrar la misma figura dentro de la bolsa sin mirar, utilizando solo el tacto para encontrarla. Una vez elegida la figura, debe argumentar cómo y por qué la seleccionó. Es importante que el educador o la educadora preste atención a los argumentos y apoye su razonamiento mediante intervenciones que mejoren el discurso. Posteriormente, los párvulos intercambian roles para enriquecer el aprendizaje.

Para resguardar el éxito de la experiencia, es muy importante la organización del material: se debe cuidar que cada dupla cuente con al menos dos figuras de cada una. Para ello, coloque el mismo conjunto de figuras en una cesta y al interior de la bolsa opaca, o introduzca en la bolsa dos sets idénticos. En ambos casos, las y los participantes podrán desarrollar la experiencia, comprendiendo que sus acciones influyen en el desarrollo de esta.

Al finalizar, niños y niñas comparten sus pensamientos e ideas durante el juego. El educador o la educadora refuerza el uso del lenguaje matemático preguntando “**¿Cómo supiste que era esa figura?, ¿qué características te ayudaron a identificarla?**”; y fomenta la reflexión sobre cómo sus decisiones influyen en otras personas con preguntas como “**¿Cómo ayudaste a tu compañero o compañera a encontrar la figura?**”. Esto promueve tanto el desarrollo del pensamiento matemático como la colaboración.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Descifra las características de las figuras geométricas (cantidad de lados y/o tipo de línea).
- Identifica una figura geométrica.
- Argumenta sus decisiones utilizando un lenguaje matemático apropiado.
- Identifica acciones y decisiones en el desarrollo de juegos que influyen en sus pares.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niños y niñas pueden identificar los atributos de objetos de su entorno y verbalizar sus características principales. Por ejemplo, pueden dialogar sobre la forma de la puerta de la micro o a qué figura geométrica se parece el volante del auto. Estas experiencias consolidan el aprendizaje y permiten trasladar el conocimiento a situaciones de la vida cotidiana.



Notas

Ficha n°

10

LA LÍNEA DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia permite profundizar en **los atributos** de las figuras geométricas como **forma, color y tamaño**. Además, promueve los procesos de análisis personal, potencia el diálogo entre niños y niñas con la intención de que planteen sus ideas, las contrasten y enriquezcan en conjunto, lo que contribuye al pensamiento divergente y al discurso argumentativo; y también promueve el respeto de normas de convivencia en situaciones lúdicas.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno	
		Pensamiento Matemático	
Desarrollo Personal y Social	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Convivencia y Ciudadanía	Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza.	Descubrir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno.	Identificar atributos de las figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa de forma directa o a través de TICs.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
	Disfrutar de la cercanía de niños, niñas y adultos, en juegos y situaciones cotidianas.	Colaborar en situaciones cotidianas y de juego, proponiendo acciones simples frente a necesidades que presenten sus pares.	Comprender que algunas de sus acciones y decisiones con respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en sus pares.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se necesita un set de figuras geométricas u otros materiales de interés para niños y niñas. Se recomienda acompañar la experiencia con un recurso literario, como un cuento, poema o canción, que promueva la identificación de figuras geométricas.</p>	 <p>Esta experiencia requiere de un espacio amplio y libre de obstáculos, por lo que el patio es un espacio idóneo.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 6 integrantes. Para ello, el equipo pedagógico desarrolla dinámicas como escoger un color y agruparse según esta elección</p>

Experiencia de aprendizaje

LA LÍNEA DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Para iniciar la experiencia y motivar a niños y niñas, se sugiere presentar un recurso literario como cuento, poema, canción u otro que permita **promover habilidades matemáticas como identificar figuras geométricas**. El equipo pedagógico profundiza en la secuencia narrativa y su contenido con preguntas como “**¿Cuál es la idea principal de la historia?, ¿cómo comienza?, ¿cómo finaliza?**” Luego, el educador o la educadora relaciona el contenido del recurso utilizado con las figuras geométricas y procura que niños y niñas identifiquen sus cualidades.

A continuación, el equipo pedagógico les propone la experiencia **La línea de las figuras geométricas**, explicándoles que esta consiste en un juego en que deben reunirse en grupos de 6 y cada integrante tendrá un set de figuras geométricas con distintas formas, tamaños y colores. Luego, uno de los párculos seleccionará una figura y la ubicará en el centro a la vista de todo su grupo. Por turnos, niños y niñas seleccionarán una figura geométrica y la ubicarán al lado de la anterior, respetando la siguiente consigna: “**La figura geométrica que pondrán justo al lado de la figura de su compañero o compañera deberá ser**

semejante en forma, color o tamaño, así es que deben prestar atención cuando sea su turno de jugar”.

Es muy importante que niños y niñas tengan tiempo suficiente para pensar y decidir estratégicamente qué elemento seleccionarán. El equipo pedagógico acompaña y solo interviene de ser necesario. Por ejemplo, si alguno de los párculos se equivoca puede preguntar “**¿Qué característica consideraste para decidir qué elemento utilizar?, ¿son del mismo color?, ¿tienen la misma forma?, ¿el tamaño es semejante?**”.

Para que niños y niñas verbalicen atributos de figuras geométricas, es fundamental que conozcan palabras específicas. Por lo mismo, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: **características, atributos, tamaño, forma, color, semejante.**

LEC

Para cerrar la experiencia, niños y niñas reflexionan sobre las figuras geométricas utilizadas y describen características como forma, color y tamaño. Con preguntas como “**¿Qué atributos consideraste al elegir la figura?, ¿qué forma tiene esta figura? o ¿cómo influye tu decisión en el juego de los demás?**”, el educador o la educadora fomenta el diálogo y profundiza el aprendizaje. Además, se refuerza la idea de que las decisiones individuales en los juegos colectivos impactan en el desarrollo del pensamiento colaborativo y el uso de normas de convivencia en actividades lúdicas.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica los atributos de las figuras geométricas (forma, color y tamaño) en situaciones lúdicas.
- Nota semejanzas y diferencias entre la figura de su compañero o compañera y la propia.
- Comprende que algunas de sus decisiones con respecto al desarrollo de juegos influyen en sus pares.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Niños y niñas, junto con sus familias, pueden seleccionar elementos del hogar o juguetes que tengan atributos en común y jugar a **La línea de las figuras** en casa. Por ejemplo, pueden recolectar autos de juguetes, muñecas, utensilios de cocina y centrarse en el atributo color para formar una línea.



Notas

Ficha n°
11**CLASIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS**PRINCIPIO DE SINGULARIDAD **3** | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN **8**

Esta experiencia permite profundizar en **los atributos** de las figuras geométricas como **forma, color y tamaño**, mediante procesos de **clasificación**. Además, enriquece los procesos de análisis con la elaboración de colecciones (elemento fundamental para la construcción de las nociones matemáticas). El diálogo que establezcan las y los participantes sobre sus concepciones matemáticas potencia la discusión grupal, enriqueciendo, también, el pensamiento divergente y los discursos argumentativos de niños y niñas.

Estructura curricular

		ÁMBITO
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno
		Pensamiento Matemático
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos, tales como: tamaño, textura y dureza.	Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.	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.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)		
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos, vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas	
	 <p>Para esta experiencia se requiere del set de figuras geométricas u otros similares del interés de niños y niñas. Además, se recomienda el uso de un recurso literario, como un cuento, poema o canción, relacionado con las figuras geométricas.</p>	 <p>Esta experiencia requiere de un espacio amplio y libre de obstáculos, por lo que se sugiere el piso del aula.</p>	 <p>Para esta experiencia de aprendizaje se forman grupos de 5 o 6 integrantes. Para ello, el equipo educativo propone dinámicas como hacer el sonido de un animal y agruparse según quienes hicieron el mismo sonido.</p>

Experiencia de aprendizaje

CLASIFICACIÓN DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Para iniciar y promover la activación, el equipo pedagógico presenta un recurso literario como cuento, canción, poema u otro similar que se relacione con las figuras geométricas y que responda adecuadamente a los desafíos e intereses de niños y niñas. Para ello, se sugiere intencionar el aprendizaje en torno al **desarrollo de habilidades matemáticas como la comparación**. Al finalizar la lectura del recurso literario, el educador o la educadora incentiva el diálogo sobre la temporalidad para que los párvidos identifiquen qué eventos ocurren en el inicio, desarrollo y final, formulando preguntas como “**¿Cuáles son los eventos de la historia?, ¿qué es lo que ocurre al principio de la historia?, ¿cuál es el desenlace de la historia?**”.

Luego, el equipo pedagógico invita a niños y niñas a participar de la experiencia **Clasificación de figuras geométricas**, indaga en sus conocimientos previos y promueve el pensamiento lógico mediante intervenciones como “**Hoy descubriremos nuevas posibilidades con el set de figuras geométricas con el que hemos jugado en varias ocasiones. ¿Recuerdan qué características tienen las figuras geométricas?**

Tienen colores, formas y tamaños diversos. Estas características nos permiten crear colecciones”. Tras ello, se les propone crear grupalmente distintas colecciones con los sets de figuras y después explicarlas al grupo curso mediante argumentos.

Para que niños y niñas establezcan relaciones al clasificar por diferentes atributos a la vez, es fundamental que experimenten con distintos objetos y que utilicen conceptos específicos para explicar estas conexiones. Por esta razón, se recomienda la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, altura, ancho, longitud, capacidad para contener.

LEC

En un espacio tranquilo que permita las interacciones y fomente el diálogo, el educador o la educadora entrega los sets de figuras geométricas a los grupos y, promoviendo el pensamiento lógico, les invita a reflexionar y a establecer colecciones de elementos según los atributos de los materiales con preguntas como “**¿Qué características en común tienen estos materiales?**”. Se espera que los párvulos mencionen, al menos, dos atributos.

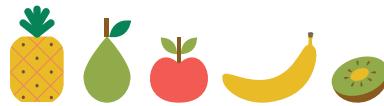
Para cerrar la experiencia, niños y niñas comparten sus colecciones con el resto del grupo y explican qué atributos consideraron. El educador o la educadora fomenta el diálogo con preguntas como “**¿Qué características usaste para clasificar estas figuras?, ¿por qué elegiste agruparlas de esta forma?, ¿qué otras colecciones podrías hacer con estas figuras?**”. Además, les invita a reflexionar sobre cómo sus elecciones afectan al grupo y la organización de las colecciones, promoviendo así el pensamiento lógico y la colaboración.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica atributos de las figuras geométricas (forma, color y tamaño) en situaciones lúdicas.
- Clasifica considerando distintos atributos de las figuras geométricas.
- Crea colecciones a partir de criterios de clasificación.
- Participa en juegos o experiencias colaborativas.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niños y niñas seleccionan juguetes o elementos del hogar y los clasifican según atributos comunes. Por ejemplo, crean colecciones de elementos de cocina, aseo, ropa y zapatos, y explican las razones de sus decisiones de agrupación.



Notas

Ficha n°

12**¿DÓNDE ESTÁ?**PRINCIPIO DE SINGULARIDAD **3** | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN **8**

Esta experiencia permite profundizar en **conceptos de ubicación** en relación con la **posición de un objeto** respecto de un elemento, utilizando para ello premisas que cobren sentido en su propio desarrollo del pensamiento matemático. Además, se promueve la construcción del pensamiento matemático por medio del pensamiento divergente para la solución de problemas.

Estructura curricular

		ÁMBITO
		Interacción y Comprensión del Entorno
ÁMBITO	NÚCLEO	NÚCLEO
		Pensamiento Matemático
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo, tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de objetos y personas, respecto a un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos.	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.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)		
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se necesita un set de figuras geométricas u otros similares. Además, se requiere una caja o canasto y un recurso literario, como un cuento, poema o canción, relacionado con conceptos de ubicación y dirección.</p>	 <p>Esta experiencia requiere un espacio tranquilo, por lo que se recomienda utilizar el aula y garantizar un ambiente sereno.</p>	 <p>Se recomienda realizar esta experiencia de aprendizaje en grupo grande, promoviendo la participación de todos los niños y las niñas.</p>

Experiencia de aprendizaje

¿DÓNDE ESTÁ?

Para iniciar, se recomienda la lectura de un recurso literario, como un cuento, poema, canción u otro, que involucre **conceptos de ubicación y dirección**, como “dentro/fuera”, “encima/debajo”, “delante/atrás”, entre otros. Esto ayudará a niños y niñas a familiarizarse con el vocabulario matemático y a activar su pensamiento lógico en relación con la ubicación de objetos y personas.

Luego de la lectura, el equipo pedagógico invita a niños y niñas a participar del desarrollo de la experiencia de aprendizaje **¿Dónde está?**, la que consiste en ubicar las figuras geométricas en distintos lugares según la información que se les proporciona. El educador o la educadora entrega indicaciones para que los párculos puedan ubicar las figuras geométricas en función de un elemento -para efectos de esta planificación se utiliza una caja o canasto- como **“El círculo rojo debe quedar muy cerca de la caja”**, **“El triángulo verde lo vas a dejar debajo de la caja”**, **“El triángulo amarillo quedará muy lejos de la caja”**. Luego se les propone intercambiar roles y que ellos y ellas indiquen a sus pares dónde deben colocar los elementos.

Es importante que, en este momento, el equipo promueva el diálogo y el uso de vocabulario adecuado para la experiencia como **delante/atrás, encima/debajo, cerca/lejos**, entre otros.

Para que niños y niñas comuniquen la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, es importante que empleen conceptos de ubicación, distancia y dirección en situaciones lúdicas. En este sentido, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: **dentro/fuera, encima/debajo/entre, al frente de/detrás de, cerca/lejos, adelante/atrás/hacia el lado, figuras geométricas, círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo.**

LEC

Para cerrar esta experiencia, se invita a niños y niñas a reflexionar sobre las estrategias utilizadas durante el juego, destacando cómo se comunicaron para ubicar las figuras geométricas. El educador o la educadora fomenta la conversación sobre las decisiones tomadas al **usar conceptos de ubicación**, como “**cerca/lejos**”, “**delante/atrás**”, “**encima/debajo**”, y cómo de manera colaborativa logran cumplir con el propósito común de la experiencia. Se destaca cómo, al participar en el intercambio de roles y dar instrucciones, niños y niñas asumen responsabilidades en el juego, promoviendo habilidades de comunicación y colaboración.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Utiliza conceptos como dentro/fuera, cerca/lejos, delante/atrás para indicar la posición de los objetos.
- Participa en actividades lúdicas o juegos colaborativos.
- Planifica estrategias para un propósito común.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niños y niñas pueden recolectar elementos de la naturaleza como piedras, ramas, hojas, entre otros, y jugar a la búsqueda del tesoro. Para ello, alguien de la familia esconde el elemento y da indicaciones verbales al niño o niña para encontrarlo.



Notas

Ficha nº
13

EXPLORACIÓN DEL MATERIAL [2]

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4** | PRINCIPIO DE JUEGO **5**

Esta experiencia permite a niños y niñas **explorar nociones temporales como secuencia, frecuencia y duración** mientras organizan y ejecutan un proyecto grupal. Mediante el juego desarrollan habilidades de planificación y colaboración. Además, pueden reflexionar sobre su experiencia para consolidar el aprendizaje.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Identidad y Autonomía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación a su propio cuerpo tales como: dentro/fuera, encima/debajo.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, mediante la utilización progresiva de algunas nociones y relaciones de secuencia como: antes/después, día/noche, hoy/mañana.	
		Tercer nivel (Transición)	
		Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Manifestar interés por nuevas situaciones u objetos, ampliando su campo y repertorio de acción habitual.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Actuar con progresiva independencia, ampliando su repertorio de acciones, acorde a sus necesidades e intereses.	
		Tercer nivel (Transición)	
		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.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia, se requiere un cuento, historia o noticia que incluya elementos relacionados con el tiempo, secuencia o frecuencia, junto con un set de objetos manipulables, como botones o fichas, y cestos o cajas para su organización.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en el aula o en un espacio cómodo que facilite el juego libre, la planificación y la exploración creativa, para que niños y niñas puedan representar sus ideas y desarrollar nociones de orientación temporal y estrategias colaborativas.</p>	 <p>Grupos de 5 o 6 niños y niñas. Para ello, el equipo pedagógico implementa una dinámica como entregar una tarjeta con la figura de un animal para que los párculos se agrupen según quienes recibieron el mismo material.</p>

Experiencia de aprendizaje

EXPLORACIÓN DEL MATERIAL [2]

Para iniciar y motivar la participación, el equipo pedagógico presenta un cuento, historia o noticia que fomente el aprendizaje en torno a nociones temporales y habilidades de planificación. El recurso seleccionado debe abordar conceptos como **secuencia de eventos (antes/ahora/después)**, **frecuencia (siempre/a veces/nunca)** o **duración (larga/corta)**. Durante la lectura, el educador o la educadora guía la conversación incentivando a niños y niñas a compartir sus ideas y conectar el contenido con experiencias cotidianas. Se pueden plantear preguntas como “**¿Qué pasó primero en esta historia?, ¿qué sucedió después?; ¿alguna vez han hecho algo que tarda mucho tiempo?, ¿y algo que dura poco?; ¿qué hacen siempre, a veces o nunca en su rutina diaria?**” u otras vinculadas al recurso utilizado.

A continuación, se invita a niños y niñas a planificar juntos un momento en torno al texto leído. Por ejemplo, podrían organizar un proyecto creativo utilizando un set de materiales (botones, bloques u otros elementos similares). El equipo pedagógico apoya la planificación formulando preguntas como “**¿Qué necesitamos para comenzar este proyecto?**”,

¿cómo podríamos organizar los materiales antes de empezar?, ¿quién se encargará de cada parte del proyecto?” y luego da espacio para que niños y niñas exploren el material y desarrollos su propuesta en equipo. Durante este tiempo, el educador o la educadora observa cómo distribuyen roles, planifican acciones y hacen ajustes. Si es necesario puede preguntar “**¿Qué hacemos primero con este material?, ¿qué haremos después?; si ya terminaste de separar estos objetos, ¿qué sigue?; ¿siempre clasificamos los objetos de la misma forma o a veces cambiamos?; ¿haremos algo que nunca habíamos hecho con este material?; ¿cuánto tiempo crees que nos llevará terminar esta experiencia?**”. Se espera que estas intervenciones favorezcan el empleo de nociones y relaciones de secuencia en un contexto de juego y desarrollo de proyectos grupales.

Para que niños y niñas puedan establecer relaciones de frecuencia y temporalidad, es necesario que usen palabras que les ayuden a expresar dichas relaciones. Por ello, le recomendamos potenciar esta experiencia con la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender.**

Palabras clave: *antes, después, al mismo tiempo, largo/a, corto/a.*

Las oportunidades de juego libre son fundamentales para que niños y niñas desarrollen su autonomía y creatividad. En este momento, pueden decidir cómo clasificar, organizar o utilizar los materiales en función de sus intereses. El equipo pedagógico interviene solo si es invitado, respetando las reglas propuestas por los párculos y apoyando su proceso.

Para finalizar la experiencia, se da tiempo para que niños y niñas verbalicen lo que hicieron durante la exploración. En esta fase, el equipo pedagógico puede enriquecer el diálogo con preguntas orientadoras, como “**¿Qué hicimos primero para organizar el proyecto?, ¿qué hicimos después?; ¿cuánto tiempo les tomó hacer esta parte?, ¿les pareció que pasó rápido o lento?; ¿qué cosas harían diferente la próxima vez?**”.

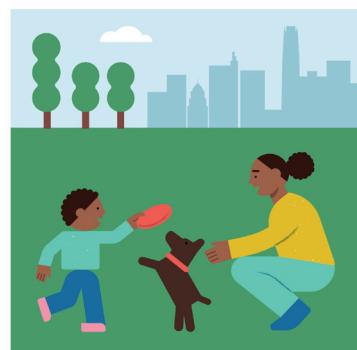
Esto permite dar cierre a la experiencia de manera reflexiva y significativa.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Emplea nociones básicas de ubicación, secuencia, frecuencia o duración para describir cómo utiliza el material.
- Manipula los objetos durante la exploración libre.
- Expresa sus intereses e ideas para planificar juegos o proyectos.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Niños y niñas, junto con sus familias, tienen la oportunidad de explorar y jugar libremente en diversos momentos y lugares de su vida cotidiana. Se recomienda crear un “diario de aventuras” digital o físico en que se registren detalles del paseo y al regresar se les invite a revivir su jornada, destacando la secuencia temporal con términos como **antes, ahora, después, al mismo tiempo**, realizando una reflexión lúdica y creativa sobre lo vivido.



Notas

Ficha nº

14**EL CARTERO [1]**PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4** | PRINCIPIO DE RELACIÓN **6**

Esta experiencia desarrolla **habilidades de resolución de problemas**, permitiendo que niños y niñas comprendan las condiciones y restricciones de una situación, establezcan estrategias y evalúen si sus soluciones son adecuadas.

Estructura curricular

		ÁMBITO						
		Interacción y Comprensión del Entorno						
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	NÚCLEO						
		Pensamiento Matemático						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Emplear cuantificadores (más/menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.</td><td>Emplear progresivamente los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.</td><td>Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden y posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Emplear cuantificadores (más/menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.	Emplear progresivamente los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.	Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden y posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Emplear cuantificadores (más/menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.	Emplear progresivamente los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.	Emplear los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden y posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.						
		Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)						
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.</td><td>Participar en actividades y juegos grupales con sus pares conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.</td><td>Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.						

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Se requiere un cuento (u otro recurso literario) y un set de botones (figuras geométricas u otros similares) de acuerdo con las preferencias de niños y niñas y a los Objetivos de Aprendizaje propuestos. Además, necesitan hojas blancas, lápices o plumones de colores y una caja que simule un buzón.</p>	 <p>Para esta experiencia, se recomienda utilizar el aula o cualquier otro espacio que brinde un ambiente cómodo y tranquilo, en que se pueda desarrollar una conversación fluida y una comunicación clara entre niños, niñas y equipos educativos.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 participantes mediante juegos, tales como armar sus equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

EL CARTERO [1]

Para iniciar, el equipo pedagógico invita a niños y niñas a participar de la experiencia de aprendizaje **El cartero**, cuyo objetivo es resolver un problema matemático mediante el empleo progresivo de los números; dicho problema será enviado por buzón para que compartan y comenten sus respuestas. Para ello, se deben retomar los conocimientos previos de los párvidos con preguntas como “**¿Qué es un problema matemático?, ¿cómo podríamos resolverlo?**”. El equipo educativo escucha las respuestas y luego explica: “**Un problema matemático es una situación que requiere el uso de los números para encontrar la solución**”. Posteriormente, con la lectura de un cuento u otro recurso literario de su interés, se les invita a desarrollar una **habilidad matemática: la resolución de problemas**. Es importante que los párvidos y el equipo educativo socialicen los acuerdos de convivencia como el respeto de los turnos, la colaboración y el escuchar.

La educadora o el educador interviene diciendo: “**Hoy leeremos un cuento que nos invita a resolver un problema muy especial. ¿Cómo creen ustedes**

que podrían resolver este problema?, ¿qué ideas tienen?; ¿creen que hay más de una solución posible? Me parece un punto interesante, ¿puedes darme un ejemplo de por qué lo crees así?”. Niños y niñas comparten sus hipótesis. Una vez finalizada la lectura, el equipo educativo puede profundizar y contrastar las hipótesis planteadas.

Para desarrollar la experiencia, niños y niñas se organizan en equipos pequeños de 5 o 6 integrantes y se distribuye el set de recursos que favorecen el conteo (botones, figuras geométricas u otros), hojas blancas, lápices o plumones de colores y un sobre. Luego, el educador o la educadora presenta la siguiente consigna: “**Así como en el cuento (u otro recurso literario utilizado) se resolvió un problema, ahora les invito a buscar una solución a un problema matemático. Deben pensar cómo y argumentar sus decisiones**”. A continuación, se expone la situación a dilucidar, por ejemplo: “**Florencia tiene 8 frutillas y quiere repartirlas equitativamente entre 4 amigos. ¿Cuántas frutillas le entregará a cada persona?**”.

Para que niños y niñas empleen los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades en situaciones cotidianas o juegos, es fundamental plantear preguntas que permitan abordar sus procesos de razonamiento en relación con los aprendizajes esperados. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial:**

Elicitar e interpretar el pensamiento. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal y favorecen la creatividad y argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

El educador o la educadora les invita a utilizar el set de botones u otro recurso para representar las frutillas y/o amigos. Luego, puede preguntarles: “**¿Cuántas frutillas tiene Florencia?, ¿entre cuántas personas quiere repartirlas?; ¿cómo podemos repartir las frutillas?, ¿cuántas frutillas le tocan a cada uno/a?**”. Finalmente, les solicita que representen la solución en una hoja, la que depositarán en el buzón. Una vez que entregan sus respuestas, el equipo educativo revisa y comparte las soluciones. Si es necesario, acompaña a niños y niñas a revisar el razonamiento y los argumentos para “**descubrir dónde está el error**” con intervenciones como “**En esta carta podemos ver que están representados las frutillas y los amigos/as de Florencia, pero ¿es la cantidad de amigos/as que tiene inicialmente Florencia? Así es, solo se representan 3. ¿Qué debemos hacer? Exacto, incorporar un niño/a más y volver a distribuir las frutillas**”.

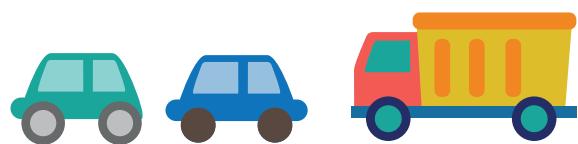
Para finalizar, el equipo educativo invita a niños y niñas a compartir cómo resolvieron el problema, qué materiales utilizaron y sus estrategias. Se fomenta la reflexión con preguntas como “**¿Cómo resolvimos el problema?, ¿qué hicimos cuando encontramos un error?, ¿cómo supimos cuántas frutillas le tocaban a cada uno/a?**”. Esto permite que niños y niñas empleen los números para solucionar un problema común, favorece la colaboración en la resolución, cerrando la experiencia de manera reflexiva y significativa.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Emplea los números hasta el 20 al resolver problemas matemáticos utilizando materiales concretos.
- Aporta ideas a su grupo para resolver el problema matemático, respetando turnos y roles.
- Participa en actividades lúdicas, acordando estrategias para un propósito común.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños pueden resolver problemas cotidianos relacionados con el conteo, la distribución o el manejo de cantidades. Por ejemplo, organizar utensilios para la mesa al momento de almorzar o repartir tareas de forma equitativa son oportunidades para favorecer el desarrollo del pensamiento matemático de manera práctica y significativa. Estas experiencias promueven el aprendizaje en un ambiente familiar cercano y fortalecen la interacción y colaboración entre los integrantes de la familia.



Notas

Ficha n°

15**EL CARTERO [2]**PRINCIPIO DE UNIDAD **2** | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4**

Esta experiencia desarrolla habilidades de **resolución de problemas** matemáticos en contextos cotidianos que refuerzan el razonamiento lógico. Además, permite a niños y niñas comprender las **condiciones y restricciones de la situación**, **establecer estrategias** o herramientas para resolver y **evaluar si estas son pertinentes**. Por último, promueve el uso del discurso argumentativo para la expresión de ideas, que también contribuye al aprendizaje divergente.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Emplear cuantificadores (más/ menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Emplear progresivamente los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o de juego.	
		Tercer nivel (Transición)	
		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 de juego.	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	
		Tercer nivel (Transición)	
		Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere un set de botones o un set de figuras geométricas (u otro de interés de niños y niñas). Además, se necesitan hojas blancas, lápices o plumones, y una caja que simule un buzón. Se recomienda la lectura de un cuento o canción que promueva el desarrollo de habilidades matemáticas, como el conteo.</p>	 <p>Para esta experiencia, se sugiere utilizar el aula u otro espacio que permita el diálogo entre niños y niñas.</p>	 <p>Los niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 integrantes. Para ello, el equipo pedagógico implementa dinámicas que inviten a los párvulos a agruparse, por ejemplo, pueden sacar de una bolsa una ficha de color y reunirse en torno a ella.</p>

Experiencia de aprendizaje

EL CARTERO [2]

El equipo pedagógico comienza la experiencia con la lectura de un cuento o canción que permita promover el **desarrollo de una habilidad matemática como el conteo** y responda a los intereses de niños y niñas. Tras presentar el recurso literario, el educador o educadora incentiva el diálogo en torno a las ideas centrales del texto y profundiza en su contenido y la comprensión auditiva con preguntas como “**¿Qué sucede en la historia narrada?, ¿cómo se resuelve el problema presentado?, ¿qué ocurre al finalizar el cuento?**”.

A continuación, el equipo pedagógico invita a niños y niñas a participar en la experiencia lúdica **El cartero 2**, cuyo objetivo es resolver problemas matemáticos en grupo y comunicar la solución por medio de una carta. Para ello, el equipo pedagógico les invita a formar grupos y les comenta que, al igual que en la experiencia anterior, utilizarán el buzón para depositar sus respuestas.

Cada grupo recibe un set de botones (u otro similar de acuerdo a intereses de niños y niñas), hojas blancas, lápices de colores y un sobre, mientras escuchan la consigna: “**Vamos a resolver problemas matemáticos. ¿Saben qué es un problema matemático? Es una**

situación que requiere el uso de los números para encontrar la solución. En conjunto, deberán discutir cómo resolverlo y argumentar sus decisiones”.

Los problemas propuestos deben estar relacionados con la sustracción y contextualizados en situaciones significativas para el grupo. Por ejemplo: “**Jacinta debe entregar frutas a 6 niños y niñas para la colación y tiene un plátano para cada persona, es decir, tiene 6 plátanos. Sin embargo, antes de la colación, 2 niños se fueron a su casa. Ahora, ¿cuántos plátanos le sobran a Jacinta?**”. Los niños y las niñas utilizan los botones u otros materiales para representar la situación, resuelven el problema y representan su solución gráficamente en una hoja, que luego colocan en un sobre para depositarlo en el buzón. Una vez que todos los grupos entregan sus respuestas, el equipo pedagógico las comparte y verifica. Si se presentan errores, se guía a niños y niñas en la revisión de su razonamiento y argumentos, fomentando la reflexión con preguntas como “**¿Por qué decidieron esta solución?, ¿qué cambiarían para que funcione mejor?**”. Este proceso promueve la comprensión de las condiciones y restricciones del problema y les ayuda a ajustar sus estrategias.

Para que niños y niñas, empleen los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades en situaciones cotidianas o juegos, es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos en relación con los aprendizajes esperados. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal, al incorporar las ideas matemáticas de niños y niñas, y favorecen la creatividad y argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Para finalizar la experiencia, el equipo pedagógico invita a cada grupo a compartir las soluciones y estrategias empleadas. Se fomenta un espacio de reflexión en que pueden discutir si las soluciones fueron correctas y cómo podrían mejorar. La educadora o el educador plantea preguntas como “**¿Cómo resolvieron el problema en tu grupo?, ¿qué hizo falta para encontrar la respuesta correcta?, ¿qué aprendimos hoy sobre cómo resolver problemas matemáticos?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Emplea los números para comparar cantidades.
- Emplea los números para resolver problemas matemáticos.
- Propone estrategias en el grupo para resolver problemas matemáticos relacionados con la experiencia.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños pueden utilizar los números en múltiples situaciones de la vida cotidiana, por ejemplo, elaborar en conjunto una lista para ir a la feria en que se registre la cantidad de frutas o verduras que se deben comprar.



Notas

Ficha nº

16**LA CAJA DE LOS BOTONES**PRINCIPIO DE SINGULARIDAD **3** | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4**

Esta experiencia profundiza en el desarrollo del **pensamiento y razonamiento lógico**. Además, permite examinar las propiedades de las colecciones, establecer estrategias de representación y resaltar **atributos** como el **color**.

A la vez, promueve el diálogo, el pensamiento divergente y los discursos argumentativos desde etapas iniciales.

Estructura curricular

		ÁMBITO				
		Interacción y Comprensión del Entorno				
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	NÚCLEO				
		Pensamiento Matemático				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.</td><td>Emplear cuantificadores, tales como: más/menos, mucho/poco, todo/ninguno, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.</td><td>Emplear cuantificadores tales como "más que", "menos que", "igual que" al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)				
Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Emplear cuantificadores, tales como: más/menos, mucho/poco, todo/ninguno, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.	Emplear cuantificadores tales como "más que", "menos que", "igual que" al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.				
		Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)				
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)				
	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.			

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se requiere un set de botones para clasificar o un set de figuras geométricas. Además, se necesita una caja o bandeja, un paño o trozo de tela, hojas blancas, lápices de colores y un cuento, canción, juego de palabras o adivinanza que fomente la resolución de problemas matemáticos.</p>	 <p>La experiencia de aprendizaje se debe desarrollar en un espacio abierto y tranquilo que favorezca las interacciones entre niños, niñas y equipo pedagógico.</p>	 <p>Los niños y niñas se organizan en grupos de 3 o 4 integrantes.</p>

Experiencia de aprendizaje

LA CAJA DE LOS BOTONES

Para **desarrollar habilidades de pensamiento matemático como la resolución de problemas cotidianos** se sugiere incorporar un recurso como un cuento, canción, juego de palabras o adivinanza que represente la temática y responda a los intereses de los párvulos. El educador o la educadora les invita a entregar su opinión sobre la estrategia presentada y verbalizar cómo en el desarrollo del recurso se muestra la resolución de problemas mediante preguntas como “**¿Cuál es el problema que se presenta en el recurso?, ¿cómo se solucionó?; ¿qué estrategia utilizarías tú para solucionarlo?**”.

Posteriormente, el equipo pedagógico invita a niños y niñas a participar en **“La caja de los botones”** y propone reflexionar sobre los atributos de los objetos con preguntas como “**¿Qué características tienen estos botones?**”. El educador o la educadora señala que los botones tienen diferentes colores y tamaños, lo que permite crear colecciones variadas.

El equipo pedagógico presenta la consigna: “**En esta caja colocaré algunos botones. Ustedes podrán observarlos primero y luego los cubriré con este paño.**

Después, deberán representar la colección con un dibujo. Recuerden que deben organizarse para lograrlo en equipo”. Niños y niñas se reúnen en grupos para comparar las colecciones y representar la cantidad de botones observados utilizando los cuantificadores “**más que**”, “**menos que**” e “**igual que**”.

LEC

Para que niños y niñas incorporen el uso de cuantificadores en situaciones cotidianas, es fundamental que conozcan palabras que les permitan verbalizar estos conceptos. En este sentido, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: más que, menos que, igual que.

Al destapar la caja, se comparan las colecciones graficadas con la original. Si hay discrepancias, el equipo pedagógico fomenta el diálogo y la reflexión con preguntas como “**¿Esta gráfica corresponde a la colección de la caja?, ¿por qué?**”. Con la discusión colectiva, se profundiza en el uso de los cuantificadores y en la importancia de planificar y acordar estrategias para lograr el propósito común, permitiendo que niños y niñas asuman responsabilidades dentro de su equipo.

Al finalizar la experiencia, el equipo pedagógico les invita a reflexionar sobre el proceso con preguntas como “**¿Cómo se sintieron al colaborar en equipo?**” o “**¿Qué estrategias usaron para contar y comparar los botones?**”. Se les da tiempo para compartir sus ideas y, a partir de sus respuestas, el educador o la educadora refuerza el uso de los cuantificadores al comparar las colecciones, destacando las estrategias colaborativas que surjan.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Niñas y niños, junto con sus familias, pueden salir a explorar su entorno y recolectar elementos como piedras, ramas u hojas para luego organizarlos y clasificarlos en diferentes colecciones, utilizando términos como “**más que**”, “**menos que**” o “**igual que**” para comparar las cantidades.



¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Emplea cuantificadores tales como “más que”, “menos que”, “igual que” en situaciones lúdicas.
- Representa gráficamente los elementos considerando para ello los distintos atributos de los botones.
- Aporta ideas para representar la colección gráficamente.

Notas

Ficha n°

17**MUNDO EN MINIATURA**PRINCIPIO DE SINGULARIDAD **3** | PRINCIPIO DE RELACIÓN **6**

Esta experiencia desarrolla habilidades matemáticas como **clasificar, ordenar y reconocer patrones**, además de fomentar la colaboración, la creatividad y el diálogo.

Estructura curricular

		ÁMBITO						
		Interacción y Comprensión del Entorno						
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	NÚCLEO						
		Pensamiento Matemático						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Explorar, a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza.</td><td>Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.</td><td>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.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Explorar, a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza.	Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.	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.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Explorar, a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza.	Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.	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.						
		Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.</td><td>Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.</td><td>Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.						

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Se necesitan set de botones, figuras geométricas u otros objetos que puedan clasificarse y usarse para representar elementos del mundo en miniatura (como animales, casas, árboles, etc.).</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en un espacio amplio o despejar el suelo del aula para facilitar el movimiento y la colaboración entre niños y niñas. Es importante que puedan agrupar y ordenar los objetos mientras construyen su mundo en miniatura.</p>	 <p>Para esta experiencia, se sugiere organizar grupos de 4 o 5 integrantes. Así podrán colaborar de manera más efectiva al compartir ideas en equipo.</p>

Experiencia de aprendizaje

EL MUNDO EN MINIATURA

Para iniciar, el equipo educativo invita a niños y niñas a participar en la experiencia de aprendizaje **Mundo en miniatura**, cuyo objetivo es clasificar objetos por dos características a la vez y organizarlos siguiendo un criterio (como el tamaño, el color o la forma). Para ello, se debe indagar en los conocimientos previos con preguntas como “**¿Cómo creen que podríamos agrupar estos objetos?, ¿qué diferencias podemos ver entre ellos?, ¿podemos organizarlos de más grande a más pequeño?**”. El equipo educativo escucha las intervenciones de niños y niñas y explica: “**Clasificar significa agrupar objetos que tienen algo en común, como el color, la forma o el tamaño. Ordenarlos significa organizarlos según un criterio, como del más alto al más bajo. Hoy haremos esto para construir un mundo en miniatura con figuras geométricas, botones (u otros recursos de interés)**”. Antes de comenzar, establecen normas de convivencia, como respetar los turnos, compartir materiales y escuchar las ideas de sus pares.

La educadora o el educador interviene diciendo: “**Para crear el mundo en miniatura de esta experiencia, debemos clasificar y ordenar los objetos que usaremos. ¿Cómo creen que podemos organizarlos? ¿Qué cosas podemos observar para clasificarlos: el color, el tamaño o la forma?**”. Niños y niñas comparten sus ideas mientras exploran libremente los materiales. También se les anima a planificar cómo organizarán las tareas: “**¿Quién quiere encargarse de clasificar los objetos? ¿Quién se ocupará de ordenarlos? ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos tengamos una tarea?**”. Esto fomenta la colaboración y la planificación para alcanzar un propósito común y permite que cada niño y niña asuma progresivamente un rol y una responsabilidad.

A continuación, la educadora o el educador les pide que se organicen en grupos de 4 o 5 integrantes. Cada equipo elige un set de materiales (por ejemplo, un set de botones, figuras geométricas u otros recursos similares de interés). Posteriormente, se les entrega

la siguiente consigna: “**Para construir su mundo en miniatura, primero deben clasificar los objetos por dos características a la vez. Por ejemplo, pueden agrupar los botones pequeños y azules o las figuras geométricas grandes y rojas. Después, ordenarán los objetos siguiendo un criterio, como del más pequeño al más grande. Por último, usarán los objetos para construir un mundo en miniatura, como una ciudad, una granja o un parque**”. Durante la experiencia, la educadora o educador apoya con preguntas como “**¿Cómo decidieron clasificar estos objetos?, ¿qué criterio están usando para ordenar?, ¿cómo pueden usar los objetos en su construcción?**”.

LEC

Para que niños y niñas clasifiquen por diferentes atributos a la vez, es fundamental que experimenten con diversos objetos y que conozcan palabras que les permitan explicar estas conexiones. Con este propósito se recomienda la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, altura, ancho, longitud, capacidad para contener.

Finalmente, cada grupo comparte su mundo en miniatura y explica cómo clasificaron y ordenaron los objetos. El equipo educativo fomenta la reflexión grupal con preguntas como: “**¿Qué fue lo más fácil o lo más difícil?, ¿qué aprendieron al organizar los objetos?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Clasifica los elementos considerando al menos dos atributos.
- Ordena elementos siguiendo un criterio específico
- Colabora con su grupo intercambiando roles.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias pueden fortalecer el aprendizaje de niños y niñas creando colecciones con diferentes objetos de su entorno. Para ello será clave la selección y clasificación según características como tamaño, color o función y luego el criterio para ordenarlos, por ejemplo, del más pequeño al más grande. Finalmente, la invitación es a dialogar sobre cómo armaron las colecciones y qué aprendieron del proceso, fomentando la reflexión y el desarrollo del pensamiento matemático.



Notas

Ficha nº

18**LAS CAJAS SECRETAS**PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4** | PRINCIPIO DE RELACIÓN **6**

Esta experiencia desarrolla **habilidades matemáticas como clasificar, ordenar y reconocer patrones**, además de fomentar la colaboración, **la creatividad y el diálogo**.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Explorar, a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.	
		Tercer nivel (Transición)	
		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.	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	
		Tercer nivel (Transición)	
		Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se necesita una secuencia narrativa visual breve y un conjunto de materiales para cada grupo, como botones, figuras geométricas u otros elementos similares. Además, cada grupo requiere una caja de zapatos o un tarro con una abertura en la tapa.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en el patio o el suelo despejado del aula.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 participantes mediante juegos como armar los equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

LAS CAJAS SECRETAS

El equipo pedagógico invita a niños y niñas a desarrollar habilidades de razonamiento lógico y de comunicación mediante la exploración de una historia visual breve presentada mediante una secuencia de imágenes. Estas ilustraciones pueden mostrar diversos elementos cotidianos o de su interés que se diferencien por atributos como forma, color, tamaño o función.

Antes de comenzar, se establecen normas de convivencia y se promueve la participación de todo el grupo. La educadora o el educador señala: **“Hoy exploraremos una historia por medio de imágenes que observaremos con atención para descubrir cómo se relacionan los diferentes elementos entre sí”**. Podría presentar una historia como la siguiente: **“Había una vez un grupo de hojas volando por el cielo. Aunque eran diferentes, querían estar juntas de una manera especial. Primero, decidieron que se unirían por colores, formando grupos de hojas rojas, amarillas y verdes. Luego, pensaron en otra idea: juntarse por forma. Así, encontraron muchas maneras de disfrutar juntas”**.

Durante la historia, la educadora o el educador puede indagar en sus conocimientos previos preguntándoles:

“¿Recuerdan qué significa clasificar? ¡Exacto! Clasificar es reunir elementos según sus atributos. En la historia, las hojas se agrupan según algo que tienen en común, como su color o forma. ¿De qué otras formas se podrían clasificar las hojas?”. Además, motiva a niños y niñas participar activamente en la construcción de la historia, a la vez que reflexionan sobre los atributos de las hojas u otro elemento de interés. También, la educadora o el educador plantea preguntas como **“¿Qué colores de hojas ven en las imágenes?, ¿qué forma tienen?, ¿qué detalles las hacen diferentes o similares?”**.

Posteriormente, la educadora o el educador agradece la participación y comenta: **“¡Ya clasificamos las hojas (u otro elemento) durante la historia! Ahora, tenemos un nuevo desafío: Las cajas secretas”**. Para ello, les pide organizarse en grupos de 5 o 6 participantes, seleccionar un recurso de interés, por ejemplo, un set de botones, y responder las siguientes preguntas: **“¿Recuerdan este material?, ¿qué características tiene?, ¿son todos iguales?, ¿por qué?”**. Luego les explica: **“Hoy clasificaremos el set escogido, es decir, ordenaremos estos elementos según sus atributos”**. El

equipo educativo les pide colocar todos los elementos iguales en la misma caja, asegurándose de mantenerla cerrada o tapada y profundiza en el reconocimiento de **atributos** como **forma y color**, promoviendo las habilidades de **clasificación y/o enumeración**. Además, alienta a niños y niñas a descubrir estrategias para organizar los elementos, como separar por categorías o establecer secuencias para introducirlos en las cajas.

LEC

Para que niños y niñas establezcan relaciones al clasificar por diferentes atributos a la vez, es fundamental que experimenten con diversos objetos y que conozcan palabras que les permitan explicar esas conexiones. Para esto se recomienda hacer uso de la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, altura, ancho, longitud, capacidad para contener.

Para finalizar, el equipo educativo invita a niños y niñas a abrir las cajas para observar la clasificación de los recursos. En este momento plantea preguntas como “**¿Qué tienen en común los elementos de la caja?, ¿qué estrategia utilizaron para decidir qué colocar en la caja?, ¿cómo podríamos nombrar esta categoría?**”. El diálogo entre pares fomenta el discurso argumentativo y enriquece la experiencia al integrar puntos de vista diversos y fortalecer habilidades sociales y cognitivas.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica los atributos del set de botones (forma y color).
- Clasifica los elementos considerando a lo menos dos atributos (forma y color).
- Propone estrategias grupales para clasificar los objetos en las cajas contribuyendo al objetivo común.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias tienen la oportunidad de acompañar el aprendizaje de niños y niñas mediante una experiencia similar a la desarrollada en el espacio educativo, utilizando elementos disponibles en el hogar. Para ello, es posible seleccionar juguetes u objetos cotidianos que comparten atributos y clasificarlos según sus características. Por ejemplo, podrían formar colecciones de juguetes como autos y organizarlos por tamaño, color o tipo de vehículo.



Notas

Ficha n°

19**EL ORDEN DE LOS BOTONES**PRINCIPIO DE SINGULARIDAD **3** | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN **8**

Esta experiencia promueve la **elaboración de patrones a partir de la exploración de los atributos de las figuras geométricas**, como forma y color. Asimismo, impulsa el análisis como base para fortalecer el pensamiento matemático. La interacción enriquece la dinámica grupal, al incorporar las ideas matemáticas individuales de niños y niñas. Este proceso favorece la creatividad y promueve la argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna)	

		Reproducir patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.	
		Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	
		Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	
		Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se requiere el set de botones para clasificar, el set de figuras geométricas u otros similares de acuerdo con las preferencias de niños y niñas.</p>	 <p>Se recomienda utilizar el aula para desarrollar esta experiencia. El uso de mesas puede favorecer la organización y aprendizaje autónomo.</p>	 <p>Se sugiere comenzar esta experiencia de aprendizaje con una organización individual. Posteriormente, durante su desarrollo, se recomienda formar grupos de no más de 5 integrantes.</p>

Experiencia de aprendizaje

EL ORDEN DE LOS BOTONES

Para iniciar, se propone a niños y niñas participar en un juego que favorezca habilidades de observación, análisis y creación de patrones. La educadora o el educador establece un diálogo motivador con preguntas abiertas, como “**¿Qué les parece si hoy jugamos a crear algo nuevo?, ¿alguna vez han visto cómo se repiten ciertos sonidos o movimientos?, ¿recuerdan cuando cantamos una canción con aplausos y palmadas repetidas? ¡Eso es un patrón! Es algo que se repite varias veces de la misma manera. ¡Vamos a explorar eso juntos!**”. A continuación, sugiere a niños y niñas observar ejemplos significativos de patrones del entorno, como sonidos repetitivos o movimientos corporales. El equipo pedagógico puede modelar patrones sencillos de dos o tres elementos, alentando al grupo a identificarlos o replicarlos. Posteriormente, menciona: “**Ahora que vimos algunos ejemplos de patrones, ¿qué ideas se les ocurren a ustedes para hacer uno nuevo? ¿Qué movimientos o sonidos podríamos usar para crear algo único? ¡Qué interesante tu patrón! ¿Puedes explicarnos cómo lo hiciste?**”.

Este espacio busca fomentar la atención, la curiosidad y el razonamiento lógico y conectar con el objetivo de aprendizaje mediante la creación de un patrón visual,

gestual o corporal, fortaleciendo el desarrollo del pensamiento matemático.

Para que niños y niñas creen patrones, es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos. Por lo mismo, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal, al incorporar las ideas matemáticas individuales de niños y niñas, favorecen la creatividad y argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Luego, el equipo pedagógico invita a niños y niñas a participar en el **Orden de los botones**. Para ello se debe indagar en sus conocimientos previos sobre las características de los elementos, mencionando: “**Hoy descubriremos nuevas posibilidades con el set de botones (u otro dependiendo del interés de niños y niñas) y crearemos patrones. ¿Recuerdan qué características tienen estos elementos? Así es, tienen colores y formas diversos. Estas características nos permiten ordenarlos y crear una secuencia que se repite**”. Para exemplificar, la educadora o el educador construye una secuencia con un patrón claro,

LEC

ayudando a niños y niñas a comprender las distintas posibilidades de uso del material. Después de esta introducción, niños y niñas crean, de manera individual, una secuencia con los elementos del set de botones u otros recursos que seleccionen según sus intereses.

Tras formar las secuencias individuales, la educadora o el educador les invita a formar grupos de no más de 5 integrantes para construir un patrón grupal gigante. Cada equipo planifica cómo combinar sus secuencias, eligiendo atributos como colores o formas, y asigna responsabilidades (elegir botones, ordenarlos o verificar el patrón). Durante la experiencia, la educadora o el educador fomenta la colaboración con preguntas como “**¿Cómo podemos decidir qué patrón usar?**” o “**¿Qué hacemos si hay ideas diferentes?**”. Al terminar, los grupos presentan sus patrones y explican cómo lograron ponerse de acuerdo y valorar el aporte de cada integrante. Para ello, la educadora o el educador pregunta: “**¿Cómo decidieron qué elementos usar para su patrón?, ¿hubo alguna idea que cambió durante el proceso?, ¿por qué?; ¿qué aportó cada integrante del grupo para crear el patrón?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica los atributos de los botones en actividades lúdicas.
- Crea secuencias repetitivas utilizando dos atributos de los botones (forma y color).
- Crea secuencias repetitivas utilizando tres o más atributos de los botones (forma, color, tamaño).
- Colabora con sus pares para completar un patrón grupal.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias apoyan el aprendizaje de niñas y niños adaptando la experiencia realizada en el espacio educativo, según los materiales disponibles en el hogar: pueden usar juguetes o artículos domésticos para crear secuencias, por ejemplo, utensilios de cocina, prendas de ropa o zapatos.



Notas

¿DÓNDE HAY MÁS?

PRINCIPIO DE SINGULARIDAD 3 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia fomenta la **discriminación entre colecciones que contienen "más que" o "menos que"**. También promueve el uso de estrategias como el **conteo**, pudiendo utilizar grafías que representen y acompañen la resolución de la problemática. El diálogo entre los participantes contribuye a iniciar discusiones en las que las concepciones matemáticas individuales enriquecen las interacciones grupales. Esto favorece el desarrollo del **pensamiento divergente y fortalece los discursos argumentativos de niños y niñas**, integrando habilidades matemáticas y sociales en un contexto lúdico y colaborativo.

Estructura curricular

ÁMBITO	ÁMBITO		
	Interacción y Comprensión del Entorno		
NÚCLEO	NÚCLEO		
	Pensamiento Matemático		
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
ÁMBITO	NÚCLEO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)
Desarrollo Personal y Social	Identidad y Autonomía	Emplear cuantificadores (más/ menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.	Emplear cuantificadores, tales como más/menos, mucho/ poco, todo/ninguno, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.
		Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)
		---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.
			Tercer nivel (Transición)
			Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 		

Para esta experiencia se requiere de un texto instructivo (receta) y un set de botones o una alternativa similar según el interés y preferencias de niños y niñas.

Para realizar esta experiencia, se requiere un espacio amplio y libre de obstáculos. El piso del aula es una opción adecuada para llevarla a cabo.

Niños y niñas se organizan en duplas o tríos mediante juegos como emparejar figuras geométricas o buscar tarjetas de igual color o textura. Estas dinámicas promueven la interacción y la colaboración.

Experiencia de aprendizaje

¿DÓNDE HAY MÁS?

Para iniciar la experiencia de aprendizaje, el equipo educativo motiva a niños y niñas a desarrollar habilidades de comunicación y pensamiento matemático mediante la lectura conjunta de un texto instructivo: la receta. Para ello, comenta: “**Hoy vamos a comenzar esta experiencia imaginando que estamos en la cocina preparando una receta muy especial. Vamos a leer los ingredientes y comparar cuánto necesitamos de cada cosa. ¿Listos y listas para descubrir cuál usaremos más, menos o igual?**”. La educadora o el educador presenta una receta escrita en un formato accesible a niños y niñas, la que incorpora diferentes cantidades de ingredientes. Antes de comenzar la lectura de la receta, se recuerdan los acuerdos de convivencia tales como escuchar con atención o respetar turnos para hablar. Durante la lectura, se realizan comentarios o preguntas como: “**Aquí dice que necesitamos 3 tazas de harina y 5 cucharadas de azúcar. ¿Qué usaremos más: harina o azúcar?**” o “**Solo necesitamos 1 taza de mantequilla. ¿Será más o menos que las tazas de harina?**”, “**¿Qué ingrediente tiene menos cantidad en esta receta? ¿Hay algún ingrediente que tenga igual cantidad que otro?**”.

Luego, la educadora o el educador invita a participar en el juego **“¿Dónde hay más?”**, mediante el cual descubrirán si hay más que, menos que, o igual que, así como lo hicieron al leer la receta en conjunto. Para ello, les pide organizarse en parejas o tríos, y explica: “**Usaremos un set de botones (o cualquier otro material similar que prefieran) y dos hojas de bloc o cartulina. Un integrante colocará una cantidad de botones en cada hoja, la otra persona observará y dirá en cuál hoja hay más o menos botones. Si lo desean, pueden registrar sus respuestas en el reverso de una de las hojas. ¡Será divertido aprender en conjunto!**”. Durante el desarrollo de la experiencia, se espera que niños y niñas reflexionen sobre las estrategias utilizadas y socialicen nuevas formas para identificar correctamente las cantidades de cada colección, compararlas y proporcionar respuestas adecuadas. El equipo educativo guía las reflexiones con preguntas como “**¿Cómo supiste que en esta hoja hay más botones que en la otra?, ¿qué significa cuando decimos que hay la misma cantidad en las dos hojas?, ¿cómo podemos asegurarnos de que son iguales?; si movemos botones de una hoja a otra, ¿cambia la cantidad?, ¿por qué crees que pasa esto?**”.

Para que niños y niñas incorporen el uso de cuantificadores en situaciones cotidianas, es fundamental que conozcan palabras que les permitan verbalizar estos conceptos. Por esta razón, se recomienda fortalecer esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: más que, menos que, igual que.

Para finalizar, la educadora o el educador puede plantear: **“Ahora que terminamos este juego, cada equipo contará qué desafíos lograron resolver y cómo lo hicieron. ¿Qué hicieron para descubrir cuál hoja tenía más botones? ¿Qué pasó cuando no estaban seguros de la respuesta?, ¿cómo lo resolvieron?”.**

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Emplea cuantificadores como “más que”, “menos que”, “igual que” al comparar los elementos que componen una colección.
- Explica las acciones realizadas durante la experiencia que contribuyeron al logro de los desafíos planteados.
- Explica las acciones o estrategias que ayudaron a alcanzar el desafío.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias acompañan el aprendizaje de niños y niñas con una experiencia similar a la desarrollada en el espacio educativo, pero utilizando elementos del hogar: les piden seleccionar juguetes u otros objetos significativos de su entorno, y distribuirlos en un espacio determinado para explorarlos y comparar sus cantidades. Se sugiere que las familias formulen preguntas que motiven a niños y niñas a emplear los cuantificadores “más que”, “menos que” o “igual que”.



Notas

Ficha n°

21**¿CUÁNTOS HAY?**PRINCIPIO DE SINGULARIDAD **3** | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN **8**

Esta experiencia permite emplear los números para contar elementos en cada colección y fomenta el uso del **sistema gráfico** para representar cantidades. Además, promueve el diálogo y la reflexión grupal, en que las concepciones matemáticas personales enriquecen la interacción. Este proceso fortalece el pensamiento divergente y los discursos argumentativos de niños y niñas, al tiempo que contribuye al aprendizaje de las matemáticas desde una perspectiva lúdica y colaborativa.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Identidad y Autonomía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Emplear cuantificadores (más/ menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Emplear progresivamente los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.	
		Tercer nivel (Transición)	
		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.	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna)	

		Segundo nivel (Medio)	
		Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	
		Tercer nivel (Transición)	
		Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
   <p>Se requiere contar con una adivinanza o poema que invite a contar cantidades. Además, se necesita un set de botones, figuras geométricas u otros similares de interés de niños y niñas, además de una hoja o cartulina blanca y lápices.</p>	 <p>Esta experiencia requiere de un espacio amplio y libre de obstáculos, por lo que el piso despejado del aula es un buen lugar para su desarrollo.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en duplas o tríos mediante juegos como emparejar figuras geométricas o buscar tarjetas de igual color o textura. Estas dinámicas promueven la interacción y la colaboración.</p>

Experiencia de aprendizaje

¿CUÁNTOS HAY?

Para iniciar, el equipo educativo recuerda los acuerdos de convivencia y luego motiva a niños y niñas a explorar los números utilizando adivinanzas y/o poemas que inviten a contar cantidades. Es importante fomentar la participación activa con preguntas o juegos. La educadora o el educador promueve el diálogo con intervenciones como: “**Hoy vamos a divertirnos con adivinanzas o poemas que nos ayudarán a descubrir y jugar con los números. Escuchen con mucha atención, porque cada adivinanza tiene pistas para resolver, ¡y algunos poemas nos harán contar en conjunto!**”. Posteriormente, plantea preguntas como: “**¿Qué números escucharon en el poema o adivinanza?, ¿pueden contarlos conmigo?; ¿qué número viene después del cinco?, ¿y antes del nueve? Si sumamos uno más al número que dijeron, ¿qué pasa?**”. A medida que avanza, se puede pedir a niños y niñas crear sus propias adivinanzas o versos relacionados con números, promoviendo la conexión con su uso cotidiano. Este enfoque combina el uso de un recurso literario con el desarrollo del pensamiento matemático en un ambiente lúdico y creativo.

Luego, la educadora o el educador les invita a organizarse en parejas o tríos y a participar en el juego

“**¿Cuántos hay?**”, que busca favorecer el empleo de los números para contar: “**Con un set de 20 botones (u otro material que elijan según sus intereses) y una hoja de bloc o cartulina, se organiza el juego. En cada hoja hay dibujados tres círculos grandes y un cuadrado debajo de cada uno. En cada círculo, uno o una de ustedes colocará una cantidad de botones; mientras que el otro u otra los contará y escribirá el número correspondiente en el cuadrado. Finalmente, en conjunto deben verificar si la cantidad escrita es la correcta**”. En cada etapa de la experiencia, es importante favorecer la flexibilidad para que cada niño o niña explore las formas que se ajusten mejor a sus habilidades y ritmo de aprendizaje, además de tener en cuenta que es natural que cometan errores al contar o registrar las cantidades. La educadora o el educador debe guiar este proceso e invitarles a reflexionar con preguntas como “**¿Podríamos contar de nuevo para verificar?, ¿cómo podríamos asegurarnos de que el número es correcto?**”. Para enriquecer la experiencia, se pueden diversificar los recursos y soportes, como platos, recipientes, hoyos en la tierra o círculos dibujados con tiza en el suelo, adaptando la experiencia a diferentes contextos y materiales disponibles.

Para que niños y niñas empleen los números para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades en situaciones cotidianas o juegos, es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos en relación con los aprendizajes esperados. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal al incorporar las ideas matemáticas de niños y niñas, y favorecen la creatividad y la argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Al finalizar, la educadora o el educador invita a los niños y niñas a compartir sus resultados y a reflexionar sobre las estrategias que usaron. Se fomenta el diálogo con preguntas como “**¿Cómo sabías que el número era correcto?, ¿qué hiciste cuando tuviste dudas?**”. Esto refuerza la comprensión del conteo y la secuencia numérica. Luego, se les anima a pensar en nuevas metas de aprendizaje, como contar otros objetos o proponer nuevos juegos con números.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Cuenta la cantidad de elementos que componen una colección utilizando números hasta el 20.
- Representa gráficamente la cantidad de elementos de cada colección mediante el uso del número.
- Explica a sus pares las estrategias utilizadas para contar y verificar cantidades.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias pueden profundizar el aprendizaje de niños y niñas mediante una experiencia similar a la desarrollada en el espacio educativo, por ejemplo, al organizar las frutas o verduras (u otros elementos) después de una compra, solicitan a niños y niñas que: clasificarlas según el tipo y contarlas. A partir de esto, plantear preguntas como “**¿Cuántas frutas hay?, ¿puedes contarlas conmigo?; ¿cómo podemos asegurarnos de que contamos todas las frutas?**”. Para ampliar la experiencia, pueden representar gráficamente las cantidades en una hoja, dibujando o representando con dibujos las frutas o elementos contados de acuerdo con sus intereses y preferencias.



Notas

Ficha n°

22

LA MARIONETA

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia fomenta la **resolución de problemas matemáticos** mediante el conteo y la **correspondencia uno a uno**. Los párvulos **cuentan** los elementos de cada colección para decidir si deben solicitar o devolver elementos a la marioneta. Además, la experiencia promueve el pensamiento divergente, la argumentación y la colaboración, enriqueciendo las discusiones internas. Es una oportunidad para fortalecer habilidades matemáticas y sociales de manera lúdica y significativa.

Estructura curricular

		ÁMBITO
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno
		NÚCLEO
		Pensamiento Matemático
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.	Resolver progresivamente problemas simples, de manera concreta y pictórica, agregando o quitando hasta 5 elementos.	Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)		
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovaloría, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se requiere de un set de botones, figuras geométricas (en contenedores) u otros similares, de acuerdo con los intereses o preferencias de niños y niñas. Adicionalmente, se necesitará una marioneta.</p>	 <p>Esta experiencia requiere de un espacio amplio y libre de obstáculos, por lo que el piso del aula es un buen lugar para su desarrollo.</p>	 <p>Al inicio, se sugiere organizar un grupo grande de niñas y niños, fomentando la resolución de problemas y el razonamiento colectivo, de manera que las ideas y soluciones puedan ser compartidas y discutidas. Durante su desarrollo, se recomienda formar grupos de no más de 8 integrantes.</p>

Experiencia de aprendizaje

LA MARIONETA

Para iniciar, la educadora o el educador invita a niñas y niños a participar en la experiencia **La marioneta**, la que tiene como propósito resolver problemas matemáticos en equipo agregando o quitando hasta 10 elementos de un conjunto. Para ello, se debe indagar en los conocimientos previos con preguntas como “**¿Qué significa agregar algo?, ¿y quitar algo?, ¿qué pasa si agregamos más cosas a un grupo?, ¿y si quitamos algunas?**”. El equipo educativo explica: “**Agregar es añadir más cosas a un grupo o un conjunto, mientras que quitar es sacar algo de un grupo o conjunto**”. Posteriormente, la educadora o el educador presenta una marioneta, la que les narra una breve historia basada en una pregunta o problema relacionado con una temática de interés y significado para ellos. A modo de ejemplo, la marioneta les cuenta: “**En mi casa me visitan dos aves. Hoy, me di cuenta de que ya no tienen comida en sus platos. Una de ellas tiene pocas semillas, y la otra tiene demasiadas. Y quiero asegurarme de que cada ave tenga exactamente 10 semillas en su plato. ¿Qué podría hacer?; en el primer plato hay 7 semillas, ¿cuántas más debo agregar? Y el segundo plato hay 13 semillas, ¿cuántas debo quitar?**”.

La marioneta resuelve el problema junto a niñas y niños utilizando en conjunto un set de elementos que representen el problema planteado. Esta historia u otras similares permiten iniciar la experiencia de manera interactiva, favoreciendo la comprensión de los conceptos.

Para que niñas y niños, resuelvan problemas en situaciones cotidianas agregando o quitando, es fundamental plantear preguntas que permitan comunicar las acciones que llevan a cabo. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (hacer preguntas cerradas).

A continuación, la educadora o el educador les pide que se organicen en grupos de 5 a 8 integrantes mediante juegos, tales como armar los equipos con tarjetas que tengan el mismo color o símbolo o imitar el mismo sonido o movimiento. Luego, la educadora o el educador menciona: “**Vamos a jugar**

LEC

con la marioneta. Para ello, encontrarán colecciones de objetos con diferentes cantidades. En este juego, la tarea será contar cuántos elementos hay en cada colección y ajustar la cantidad según lo que indique la marioneta, agregando o quitando elementos. Si necesitan más objetos, pueden tomarlos de los contenedores, y si les sobran, devolverlos". Lo anterior fomenta el aprendizaje colaborativo, el conteo y la comprensión de equivalencias, manteniendo una dinámica lúdica y participativa. Durante la experiencia, se invita a niños y niñas a cumplir diferentes roles, ya sea contar objetos, agregar o quitar elementos, o verificar si la cantidad es la correcta, mientras que la educadora o el educador usa la marioneta como un recurso mediador, potenciando la comunicación, la atención y la motivación de niños y niñas durante la experiencia.

Hacia el cierre, se invita a niños y niñas a reflexionar mediante preguntas como “**¿Cómo lograron resolver el desafío que les planteó la marioneta?, ¿qué hicieron para lograrlo?; ¿qué podríamos hacer la próxima vez para resolver el problema de una forma diferente?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Cuenta la cantidad de elementos que componen una colección.
- Identifica la cantidad de elementos faltantes o sobrantes en una colección para ajustarla.
- Comunica verbalmente las acciones realizadas para resolver el problema y los desafíos enfrentados durante la experiencia.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias pueden acompañar el aprendizaje de niños y niñas con una experiencia similar a la desarrollada en el espacio educativo, pero utilizando objetos cotidianos: pueden seleccionar juguetes o elementos del hogar y distribuirlos en un espacio determinado para preguntarles dónde hay más o menos elementos, contarlos y representarlos gráficamente.



Notas

COLECCIONES DE ELEMENTOS

PRINCIPIO DE SINGULARIDAD 3 | PRINCIPIO DE POTENCIACIÓN 8

Esta experiencia permite profundizar en **atributos** de las figuras geométricas, como **forma, color y tamaño** y fomenta el análisis lógico mediante la creación de **colecciones y figuras**. Además, los procesos de diálogo y argumentación enriquecen las interacciones grupales, promoviendo el pensamiento divergente. Por último, el intercambio de ideas y las explicaciones grupales permiten a niños y niñas explorar concepciones matemáticas, lo que contribuye a fortalecer la construcción de habilidades analíticas fundamentales para el aprendizaje de las matemáticas.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)	
		<p>Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza.</p> <p>Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.</p> <p>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.</p>	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)	
		<p>Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.</p> <p>Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.</p> <p>Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.</p>	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
	 <p>Para esta experiencia se requiere de un set de figuras geométricas u otros similares del interés de niños y niñas.</p> <p>Esta experiencia requiere de un espacio amplio y libre de obstáculos, por lo que el piso del aula es un buen espacio para su desarrollo.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 participantes mediante juegos, tales como armar los equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

COLECCIONES DE ELEMENTOS

La educadora o el educador inicia la experiencia de aprendizaje compartiendo un breve texto literario que invite a observar y descubrir las características de un entorno significativo como la naturaleza, el hogar, el aula, centros culturales, etc. Durante la lectura, se fomentan las interacciones que permiten a niños y niñas imaginar cómo diferentes elementos de su entorno podrían conectarse según atributos comunes, como colores, formas o tamaños. Para ello, se plantea una pregunta abierta: “**¿Qué les llama la atención de lo que escuchamos?, ¿qué creen que podríamos hacer si miramos con atención los objetos del entorno y buscamos formas de organizarlos?; ¿qué pasaría si juntamos algunos objetos según su tamaño?, ¿y si los separamos por colores?; ¿qué otros objetos podrían agruparse?**”. La educadora o el educador menciona: “**Clasificar es observar con atención y agrupar las cosas que tienen algo en común. Por ejemplo, podemos juntar todo lo que sea del mismo color, del mismo tamaño o que tenga la misma forma. Cuando clasificamos, descubrimos en qué se parecen y en qué se diferencian los objetos.**”

Este ambiente de curiosidad y exploración invita a niños y niñas a conectar el objetivo de aprendizaje con las experiencias previas en su entorno, y preparar el camino para la experiencia concreta, fomentando el pensamiento matemático de manera implícita y motivadora.

A partir de lo anterior, la educadora o el educador propone a niños y niñas jugar a las **Colecciones de elementos**. Se promueve el pensamiento lógico mediante intervenciones como: “**Hoy exploraremos nuevas formas con un set de figuras geométricas (u otros elementos de interés de niños y niñas) que ya hemos utilizado antes. ¿Recuerdan qué características tienen estas figuras? Tienen colores y formas diversos. Estas características nos permiten crear colecciones según los atributos de las figuras**”. A continuación, niños y niñas forman grupos para crear figuras en conjunto por medio del set de figuras geométricas u otro recurso con similares características. También, se les propone asumir roles específicos como ser quien explora o construye. La educadora o el educador les pide seleccionar a un integrante del grupo para que explique al resto qué hicieron o cómo organizaron sus colecciones.

Para que niños y niñas establezcan relaciones al clasificar por diferentes atributos a la vez, es fundamental que experimenten con diversos objetos y que utilicen palabras que les permitan verbalizar estas conexiones. Para esta experiencia, se recomienda hacer uso de la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, altura, ancho, longitud, capacidad para contener.

Durante la experiencia, se promueve el desarrollo del pensamiento lógico, incentivando a niñas y niños a identificar atributos comunes de los elementos, como color, forma o tamaño. El equipo pedagógico guía el proceso con preguntas que estimulen la reflexión, como “**¿Qué características tienen en común estos elementos?, ¿cómo podríamos agruparlas?; ¿qué figura podríamos construir si usamos solo triángulos?**”. Se espera que los grupos identifiquen atributos compartidos y utilicen esta información para organizar las colecciones y crear figuras, fomentando el razonamiento lógico y la colaboración entre pares.

Al finalizar la experiencia, la educadora o el educador reúne a los grupos en un círculo y plantea preguntas como “**¿Qué criterios usaron para agrupar las figuras?, ¿por qué decidieron organizar las figuras de esa manera?, ¿qué papel tuvo cada integrante del grupo mientras realizaban la experiencia?**”, entre otras que aborden la colaboración y la planificación.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica atributos de las figuras geométricas (como forma, color o tamaño) en situaciones lúdicas.
- Clasifica los elementos del set de figuras geométricas según sus atributos.
- Crea al menos una colección grupal.
- Colabora proponiendo ideas o acordando estrategias en la experiencia grupal.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias acompañan el aprendizaje de niños y niñas mediante una experiencia similar a la realizada en el espacio educativo, utilizando figuras geométricas u objetos de uso cotidiano que tengan características similares. Pueden buscar bloques de construcción, piezas de rompecabezas, tapas de envases o cualquier otro material con formas definidas. En conjunto los clasifican según atributos como el color, la forma o el tamaño, creando colecciones y figuras organizadas. Al finalizar, reflexionan sobre lo que descubrieron al observar los objetos o qué ideas nuevas surgieron al crear figuras con las colecciones generadas.



Notas

Ficha nº

24**EXPLORACIÓN DEL MATERIAL [3]**PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4** | PRINCIPIO DE JUEGO **5**

El equipo pedagógico invita a niñas y niños a explorar un recurso literario (cuento, poema, adivinanza o canción) que introduzca conceptos matemáticos, mientras se enfocan en una orientación temporal específica, **como secuencia o frecuencia**.

Estructura curricular

		ÁMBITO				
		Interacción y Comprensión del Entorno				
ÁMBITO	NÚCLEO	Pensamiento Matemático				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación a su propio cuerpo, tales como: dentro/fuera, encima/debajo.</td><td>Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, mediante la utilización progresiva de algunas nociones y relaciones de secuencia como: antes/después, día/noche, hoy/mañana.</td><td>Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación a su propio cuerpo, tales como: dentro/fuera, encima/debajo.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)				
Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación a su propio cuerpo, tales como: dentro/fuera, encima/debajo.	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, mediante la utilización progresiva de algunas nociones y relaciones de secuencia como: antes/después, día/noche, hoy/mañana.	Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo), frecuencia (siempre/a veces/nunca) y duración (larga/corta).				
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Identidad y Autonomía	Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Manifestar interés por nuevas situaciones u objetos, ampliando su campo y repertorio de acción habitual.</td><td>Actuar con progresiva independencia, ampliando su repertorio de acciones, acorde a sus necesidades e intereses.</td><td>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.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Manifestar interés por nuevas situaciones u objetos, ampliando su campo y repertorio de acción habitual.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)				
Manifestar interés por nuevas situaciones u objetos, ampliando su campo y repertorio de acción habitual.	Actuar con progresiva independencia, ampliando su repertorio de acciones, acorde a sus necesidades e intereses.	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.				

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere un recurso literario (cuento, poema, adivinanza o canción) que incluya elementos relacionados con el tiempo, secuencia o frecuencia, además de un set de material manipulable como botones o figuras geométricas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia al interior del aula o en un espacio cómodo que permita el juego libre, la planificación y la exploración creativa.</p>	 <p>El equipo pedagógico implementa una dinámica que permite formar grupos de 5 o 6 integrantes, como entregar tarjetas con imágenes divididas para que, al encontrar las partes faltantes, formen los equipos.</p>

Experiencia de aprendizaje

EXPLORACIÓN DEL MATERIAL [3]

Al presentar el recurso, el educador o la educadora plantea preguntas como: “**¿Qué figuras reconocen en el cuento/poema/canción presentada?, ¿qué sucedió primero, después y al final de la historia?**”. De este modo, se dirige la atención a la relación de secuencia temporal (antes, después, ahora), permitiendo a niños y niñas identificar y organizar eventos en orden cronológico. La educadora o el educador también puede integrar la noción de frecuencia con intervenciones como “**¿Qué figura aparece más veces en la historia?, ¿algo ocurre siempre, a veces o pocas veces en la historia?**”. Esto les permite reconocer patrones de repetición o intervalos temporales de manera concreta. La idea es centrarse en uno o dos de estos conceptos para mantener la claridad y la profundidad durante la experiencia.



Luego, el equipo pedagógico entrega un set de materiales (figuras geométricas, botones, entre otros) que niñas y niños usarán para representar las figuras de la historia. Antes de comenzar, la educadora o el educador recuerda las reglas para usar el material de manera segura. Durante la exploración, niños y niñas tienen la oportunidad de experimentar libremente con el material, mientras se fomenta el uso de la secuencia temporal o la frecuencia en sus creaciones. Por ejemplo: “**¿Qué figura va primero, después o al final?, ¿qué figura aparece más veces en lo que están construyendo?**”. Tras la exploración, se invita a niños y niñas a compartir sus creaciones y a describir cómo lo han hecho, enfocándose en las preguntas clave: “**¿Cómo organizaron las figuras en una secuencia de tiempo?, ¿cuántas veces usaron una figura?**”. Al final, se promueve el diálogo en grupo para que niños y niñas verbalicen sus pensamientos, lo que les permite aplicar la secuencia temporal o la frecuencia a sus creaciones, y así reflexionar sobre su aprendizaje en términos de tiempo y organización.

Para que niños y niñas puedan establecer relaciones de frecuencia y temporalidad, es necesario que conozcan y usen palabras que les ayuden a expresar dichas relaciones. Por ello, le recomendamos potenciar esta experiencia de aprendizaje con la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender.**

Palabras clave: primero, después, entonces, siempre, a veces, nunca.

Para cerrar la experiencia, es importante dar tiempo y espacio para que los párculos verbalicen qué hicieron durante el momento destinado a la exploración. En esta instancia, puede enriquecer el diálogo con preguntas orientadoras o comentar acciones observadas durante la experiencia. A modo de ejemplo, puede preguntar “**¿Cómo organizarías una nueva secuencia de figuras para contar una historia?, ¿qué figura usaste más veces y por qué?**”, para fomentar la comprensión de las secuencias o frecuencias.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Emplea nociones temporales o de frecuencia.
- Organiza figuras en una secuencia temporal.
- Señala características del material.
- Identifica los pasos necesarios para alcanzar el resultado deseado.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños exploran y juegan libremente en lugares que frecuentan habitualmente u otros espacios de interés. Durante la experiencia, las familias les acompañan mientras descubren su entorno, y al finalizar, reflexionan en conjunto sobre lo sucedido, organizando los eventos en secuencias y utilizando nociones temporales como antes, ahora y después.



Notas

CREANDO FIGURAS Y RESOLVIENDO DESAFÍOS

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE SIGNIFICADO 7

Esta experiencia permite abordar la **resolución de problemas** mediante una situación lúdica en que niños y niñas deben representar el espacio físico usando material concreto. Asimismo, potencia la **representación gráfica y su sentido**, promoviendo la creación de esquemas representativos que facilitan la toma de decisiones conscientes. De igual manera, **explicar cómo resolvieron el desafío** permite que niños y niñas contrasten sus ideas y las enriquezcan.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno	
		Pensamiento Matemático	
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	
Desarrollo Personal y Social Identidad y Autonomía	Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.	Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	
---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia, se requiere de una adivinanza, un set de figuras geométricas, botones u otros materiales similares (diversidad de formas, tamaños, colores o texturas) que sean de interés para niños y niñas, además de una bandeja y un paño o trozo de tela opaca.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en espacios abiertos como el patio u otra zona en donde niños y niñas puedan transitar libremente.</p>	 <p>Se sugiere comenzar la experiencia de aprendizaje con todo el grupo y luego organizarla de forma individual. En momentos específicos se pueden formar grupos de no más de 5 integrantes para promover la colaboración y el intercambio de ideas.</p>

Experiencia de aprendizaje

CREANDO FIGURAS Y RESOLVIENDO DESAFÍOS

Para iniciar la experiencia de aprendizaje, es importante motivar a niños y niñas y promover habilidades de lectura, escritura y oralidad. Por esta razón, se recomienda la lectura de adivinanzas, las que tienen como finalidad captar la atención de los párculos y promover el desarrollo del pensamiento lógico. La educadora o el educador fomenta el diálogo con intervenciones como “**Hoy les tengo una adivinanza... ¿Recuerdan qué es una adivinanza? Es un juego de palabras que entrega pistas para que ustedes descubran cuál es el elemento. Entonces mucha atención, ¿están listos?**”. A continuación, se presenta una adivinanza que aborde una temática significativa para niños y niñas. Es importante usar un tono lúdico y expresivo para captar su atención. Después de escuchar sus respuestas, la educadora o el educador puede plantear nuevas adivinanzas, o solicitar a niños y niñas que comparten algunas, para continuar fomentando la interacción y reflexión. Durante el diálogo, haga preguntas como “**¿Qué es lo que está describiendo la adivinanza?, ¿cómo supieron cuál era la respuesta?, ¿qué pistas les ayudaron a descubrir la solución?, ¿qué hicieron cuando no estaban seguros de la respuesta?**”. De esta manera, se promueve el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de

comunicar el proceso desarrollado en la resolución de una adivinanza, identificando las preguntas, las acciones realizadas y las posibles respuestas.

Luego, la educadora o el educador comenta “**En el desarrollo de nuestra experiencia seleccionaremos un set de recursos según sus preferencias, por ejemplo, figuras geométricas, botones (u otros similares del interés de niños y niñas) y usaremos una bandeja y un paño. ¿Qué creen que podremos hacer con estos materiales?**”. Luego explica: “**Con el set de recursos voy a crear una figura que ustedes observarán con mucha atención. Después, cubriré la figura con este paño, y su desafío será recrearla usando el material disponible**”. Posterior a ello, la educadora o el educador presenta una figura, luego la tapa y les indica a niños y niñas que deben replicarla.

Durante el desarrollo de la experiencia, el equipo educativo realiza preguntas como “**¿Por dónde creen que deberían comenzar?; ¿qué estrategia utilizan para recordar cómo era la figura?; ¿qué pieza o parte creen que es la más importante para armar esta figura?; ¿qué parte de la figura recordaron primero?; ¿por qué?; ¿qué hicieron para decidir cómo organizar las piezas?**”.

Para fomentar la participación activa y el sentido de agencia de los párvulos, pídaleles intercambiar roles, y proponer y crear sus propias figuras para que sus pares las repliquen.

LEC

Para que niños y niñas comuniquen su proceso de desarrollo en la resolución de problemas concretos, es fundamental plantear preguntas que permitan explicar las acciones que llevan a cabo. Por ello se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (como hacer preguntas cerradas).

Para finalizar, el equipo educativo plantea preguntas como “**¿Qué desafío lograste resolver?, ¿cómo lo hiciste?, ¿cómo te sentiste al lograrlo?**”. Promover el diálogo para explicar sus procesos permite que niños y niñas contrasten y enriquezcan sus ideas. Esto contribuye al desarrollo del pensamiento divergente y a la construcción de discursos argumentativos desde los primeros años.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Comunica su representación, dando cuenta de cómo consiguió realizarla.
- Describe verbalmente las características de su representación.
- Explica los desafíos alcanzados durante la experiencia.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños crean figuras con los materiales que se encuentran a su alcance. Una visita al parque puede ser una excelente instancia para ello: se recomienda recolectar elementos del entorno -piedras, hojas, ramas- y crear figuras que, más tarde, puedan representar. Es importante, además, intercambiar roles con niños y niñas para que puedan crear figuras y, a su vez, representarlas favoreciendo su protagonismo.



Notas

Ficha nº

26**EL MAPA DE MI SALA**PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4** | PRINCIPIO DE SIGNIFICADO **7**

Esta experiencia permite abordar la **resolución de problemas** mediante una situación lúdica en que niños y niñas deben representar el espacio físico con material concreto. Asimismo, potencia la **representación gráfica y su sentido**, es decir, se promueven esquemas representativos nuevos que les permiten avanzar en la toma de decisiones. De igual manera, dialogar y explicar cómo resolvieron el desafío, permite que niños y niñas contrasten sus ideas y las enriquezcan, contribuyendo al pensamiento divergente y al desarrollo del discurso argumentativo.

Estructura curricular

		ÁMBITO						
		Interacción y Comprensión del Entorno						
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Identidad y Autonomía	NÚCLEO						
		Pensamiento Matemático						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.</td> <td>Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.</td> <td>Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.</td> </tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.	Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.	Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.						
		Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>---</td> <td>Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.</td> <td>Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.</td> </tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.						

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia, se requiere un set de botones, figuras geométricas u otros materiales similares, como bloques, telas o piezas de colores que permitan múltiples usos y representaciones. Además, se necesita un dibujo o imagen significativa para niños y niñas, como una ilustración de su entorno o una escena que despierte su imaginación.</p>	 <p>Se recomienda utilizar espacios abiertos como el patio u otra zona en donde niños y niñas puedan transitar libremente.</p>	 <p>Se sugiere comenzar la experiencia de aprendizaje de manera grupal. Luego, organizarla de forma individual o formar grupos pequeños de no más de 5 integrantes en momentos específicos para promover la colaboración y el intercambio.</p>

Experiencia de aprendizaje

EL MAPA DE MI SALA

Es importante motivar a niños y niñas para potenciar habilidades de lectura, escritura y oralidad. Se recomienda utilizar dibujos o imágenes misteriosas para captar su atención y promover el desarrollo del pensamiento lógico. La educadora o el educador presenta un dibujo o una imagen incompleta o una parte de una figura, y comenta: **“Hoy tengo algo muy especial para mostrarles... ¿Qué creen que podría ser este dibujo? ¿Qué le falta para estar completo?”**. A medida que los niños y niñas observan y comparten sus ideas, la educadora o el educador fomenta el diálogo con preguntas como **“¿Qué detalles les hacen pensar que podría ser eso?; si agregamos algo más al dibujo, ¿qué creen que pasará?; ¿en qué pistas se están fijando para adivinar qué es?”**. Después de escuchar sus respuestas, puede invitarles a completar el dibujo lentamente para confirmar o sorprender con el resultado, y a reflexionar sobre el proceso y las pistas utilizadas. De esta manera, se promueve el desarrollo del pensamiento lógico y la capacidad de comunicar el proceso seguido para resolver el

misterio, identificando las preguntas, las acciones realizadas y las posibles respuestas.

Posteriormente, la educadora o el educador les propone desarrollar una nueva experiencia con un set de botones o de figuras geométricas u otros materiales similares de su interés tales como bloques, telas o piezas de colores. Para comenzar, les plantea preguntas que despierten su curiosidad y reflexión: **“¿Recuerdan qué figura(s) encontramos en este material?, ¿qué creen que podríamos hacer hoy con este recurso?, ¿cómo podríamos usarlo para resolver un desafío?”**. Se otorga un tiempo para que niños y niñas expresen sus ideas, promoviendo el diálogo. La educadora o el educador introduce el desafío: **“Hoy tendrán el reto de crear un mapa, ¡pero no cualquier mapa! El mapa de nuestra sala. Usarán el set de recursos para representar cómo se ve nuestra sala desde arriba”**. Para orientar el proceso, se les entrega la siguiente consigna: **“Imaginen que suben por encima del techo y toman una fotografía de la sala...**

¿Qué ven? Deben incluir detalles como la puerta, las ventanas, las mesas, las sillas y cualquier otro elemento que consideren importante. A medida que niños y niñas avanzan en la elaboración de sus mapas, el equipo pedagógico fomenta la comunicación sobre el proceso, planteando preguntas como “**¿Qué parte de la sala estás representando primero?, ¿por qué?; ¿qué pasos seguiste para decidir dónde ubicar cada elemento?**”.

Para que niños y niñas comuniquen el proceso en la resolución de problemas concretos, es fundamental plantear preguntas que les permitan explicar las acciones que llevan a cabo. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (hacer preguntas cerradas).

Finalmente, niños y niñas comparten sus representaciones con el grupo y explican su proceso. Para guiar la reflexión, la educadora o el educador formula preguntas como “**¿Qué pasos siguieron para completar el mapa?; ¿qué hicieron primero?, ¿qué hicieron después?; ¿qué te ayudó a decidir dónde ubicar cada elemento?; ¿qué fue lo que más les ayudó a cumplir con este desafío?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Explica las acciones realizadas durante la resolución de un problema.
- Comunica cómo resuelve problemas específicos.
- Menciona una acción que ayudó al logro de un desafío.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños representan diferentes espacios imaginarios que les gustaría visitar o habitar. Pueden usar materiales reciclados, dibujos, recortes de revistas u objetos que encuentren en casa o durante paseos. Inician esta experiencia con una pregunta central: “**¿Cómo podemos representar un lugar especial?**”. Durante el proceso de elaboración del espacio, niños y niñas enfrentan diferentes desafíos, como la reorganización de elementos, frente a los cuales buscan soluciones creativas en conjunto con sus familias.



Notas

ATRIBUTOS Y CATEGORÍAS: "ESTE AQUÍ, ESTE ACÁ"

PRINCIPIO DE SINGULARIDAD 3 | PRINCIPIO DE RELACIÓN 6

Esta experiencia educativa permite **explorar los atributos de los recursos** utilizados, como el color y la forma, mediante la creación de colecciones basadas en reglas o **criterios** definidos por los mismos niños y niñas. Además, favorece el desarrollo del pensamiento mediante el razonamiento que da coherencia lógica a sus decisiones. De igual manera, les brinda la oportunidad de dialogar sobre sus elecciones para organizar los materiales, utilizando un lenguaje propio y un discurso argumentativo relacionado con el conocimiento matemático.

Estructura curricular

		ÁMBITO		
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno		
		NÚCLEO		
		Pensamiento Matemático		
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)		
		Explorar a través de sus experiencias sensoriales y motrices, atributos de los objetos tales como: tamaño, textura y dureza. Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud. 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.		
		Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)		
		Primer nivel (Sala cuna) Segundo nivel (Medio) Tercer nivel (Transición)		
		Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos. Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando. Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.		

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia se requiere un set de botones para clasificar u otros materiales similares de interés de niños y niñas. Además, una cartulina blanca con un cuadro para clasificar.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar la experiencia en un espacio abierto como el patio o bien despejar el aula para utilizar el suelo. Es importante que niños y niñas puedan desplazarse libremente.</p>	 <p>Se organizan en grupos de 5 o 6 participantes por medio de juegos, tales como armar sus equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encjen entre sí.</p>

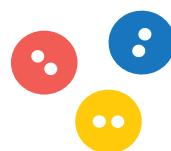
Experiencia de aprendizaje

ATRIBUTOS Y CATEGORÍAS: "ESTE AQUÍ, ESTE ACÁ"

Para iniciar, es importante promover habilidades de observación, clasificación y comunicación. Se recomienda utilizar una serie de objetos misteriosos que tengan diferentes formas, colores, tamaños o materiales, con el objetivo de captar su atención y estimular el pensamiento lógico. La educadora o el educador presenta una caja cerrada y dice: **"Hoy tenemos algo muy especial. Dentro de esta caja hay objetos, pero no podemos verlos todavía. Necesitamos hacer preguntas para descubrir cómo son. ¿Están listos para el desafío?"**. Luego toma un objeto de la caja sin mostrarlo y entrega pistas para que descubran de qué elemento se trata. A medida que los niños y las niñas hacen preguntas y comparten sus ideas, se fomenta el diálogo con preguntas como **"¿Cómo podríamos clasificar este objeto?, ¿qué otros objetos podrían ser similares?, ¿qué pasaría si pusiéramos este objeto junto a otro más grande o pequeño?"**. Después de escuchar sus respuestas, la educadora o el educador propone sacar más objetos y clasificarlos según diferentes atributos (por ejemplo, por tamaño y color), y compararlos entre sí. Este momento permite que niños y niñas

experimenten con diferentes objetos mientras identifican y establecen relaciones entre ellos, fomentando la reflexión sobre las características de los objetos y cómo pueden organizarse.

Posteriormente, la educadora o el educador les invita a participar de la experiencia diciendo: **"Hoy vamos a clasificar unos botones (u otro recurso similar), pero ¿qué significa clasificar? ¿Cómo lo haríamos con los botones? Vamos a descubrirlo. Al igual que cuando exploramos otros objetos, clasificar es ordenar según algo que tengan en común, como color, forma o tamaño. ¿Qué creen que necesitamos para hacerlo?"**.



Para que niños y niñas establezcan relaciones, es fundamental que experimenten con diversos objetos y que conozcan palabras precisas que les permitan verbalizar estas conexiones. Para esta experiencia, se recomienda hacer uso de la **Práctica Esencial: Enseñar explícitamente el vocabulario clave para aprender**, facilitando así la comprensión y el uso apropiado del lenguaje.

Palabras clave: forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, altura, ancho, longitud, capacidad para contener.

Después, niños y niñas, con la guía del equipo pedagógico, asignan los criterios de la tabla, decidiendo qué atributos usar en las filas y columnas, lo que les da mayor agencia en el proceso. La educadora o el educador dice: **“Ahora, con su ayuda, pondremos los botones en su lugar. ¿Quién se anima a empezar a ordenar y a decirnos por qué lo está haciendo de esa manera?”**. Los niños y las niñas se agrupan en pequeños equipos para clasificar los botones u otro recurso según sus preferencias. Durante este proceso, se les invita a tomar decisiones, explicar su razonamiento y compartir sus estrategias de clasificación. A lo largo de la experiencia, se fomenta la participación, la reflexión sobre sus elecciones y el diálogo.

Para finalizar, la educadora o el educador propone a los párvulos reflexionar sobre lo que hicieron y cómo se organizaron en grupo. Puede hacer comentarios o preguntas como: **“¡Lo hicieron muy bien organizando los botones! Ahora, ¿cómo se sintieron al compartir en grupos?; ¿fue fácil o difícil tomar decisiones?, ¿por qué?; ¿qué ideas nos ayudaron a clasificar?”**, entre otras.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Identifica los atributos de los elementos que explora en situaciones lúdicas.
- Clasifica los elementos considerando a lo menos dos atributos.
- Participa en la experiencia y colabora con su grupo para el logro del objetivo.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias pueden acompañar el aprendizaje de niños y niñas en una experiencia similar a la desarrollada en el espacio educativo, pero utilizando elementos del hogar. Para ello, pueden seleccionar juguetes u objetos caseros que tengan atributos en común y clasificarlos según ellos. Por ejemplo, pueden crear colecciones de utensilios de cocina, ropa, zapatos, entre otros.



Notas

Ficha nº

28**RETRATOS DE ANIMALES**PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4** | PRINCIPIO DE RELACIÓN **6**

Esta experiencia permite profundizar en dos elementos fundamentales del pensamiento matemático: por un lado, se promueve el desarrollo de la **representación** como un elemento para el pensamiento lógico y, por otro lado, se hace hincapié en la **posición** de los elementos respecto de un punto orientador. Asimismo, el diálogo que se establece entre participantes permite no solo compartir ideas, sino que, además, es una oportunidad enriquecedora para contrastar los procedimientos que cada grupo realiza, fortaleciendo el pensamiento divergente y el desarrollo del discurso argumentativo.

Estructura curricular

		ÁMBITO						
		Interacción y Comprensión del Entorno						
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	NÚCLEO						
		Pensamiento Matemático						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.</td><td>Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo; cerca/lejos.</td><td>Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TIC's, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo; cerca/lejos.	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TIC's, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo; cerca/lejos.	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TIC's, formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.						
		Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)						
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th> <th>Segundo nivel (Medio)</th> <th>Tercer nivel (Transición)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.</td><td>Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.</td><td>Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.						

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para esta experiencia, se requieren diversos recursos educativos, como un set de figuras geométricas, botones u otros materiales similares, según las preferencias de niños y niñas. Además, se necesitan imágenes de animales, vistas desde diferentes perspectivas, que sean significativas y de interés para ellos y ellas.</p>	 <p>Se recomienda utilizar un espacio abierto como el patio o bien despejar el aula para utilizar el suelo. Es importante que niños y niñas cuenten con espacio para desplazarse libremente.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos pequeños de 5 o 6 participantes por medio de juegos, tales como buscar a los o las integrantes de sus equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

RETRATOS DE ANIMALES

Para iniciar, la educadora o el educador presenta un cuento breve o una poesía sobre animales que despierte el interés y la curiosidad de niños y niñas. Luego, les explica: “**Hoy exploraremos el mundo de los animales a través de nuestra creatividad. ¿Qué animales conocen? ¿Cómo creen que podríamos representarlos con los recursos que tenemos disponibles? ¿Cómo creen que podríamos representar un animal visto desde arriba?, ¿y desde el lado? ¿Qué detalles cambiarían en cada caso?**”. El equipo educativo promueve un espacio para el diálogo y la exposición de ideas, mostrando ejemplos de representaciones de animales que sean significativos desde diferentes perspectivas. A partir de lo anterior, se plantean preguntas como “**¿Qué partes del animal son visibles desde arriba?; si miramos al animal desde el lado, ¿qué detalles observamos?**”. Niños y niñas comparten sus ideas y discuten sobre los diferentes animales que podrían representar o crear.

Para que niños y niñas representen objetos desde diferentes puntos de vista y comuniquen sus conjeturas, es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos en relación con los aprendizajes esperados. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal, al incorporar las ideas matemáticas de niños y niñas y favorecen la creatividad y argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

LEC

Para continuar, la educadora o el educador les invita a participar del juego **Retratos de animales**, les pide formar grupos de 5 o 6 integrantes y en conjunto seleccionar los recursos de interés, para luego representar figuras de animales utilizando el material disponible. Antes de comenzar, se propone que cada grupo acuerde cómo organizarse y distribuyan roles sencillos que favorezcan el desarrollo de la experiencia de manera colaborativa. Posteriormente, los párvulos

pueden elegir entre dos opciones. La primera es dibujar la figura de un animal a partir de imágenes de referencia. Y la segunda, inventar un animal propio, empleando las figuras geométricas de manera creativa y única. En ambos casos, es fundamental que niños y niñas expliquen su proceso para realizar sus representaciones. Para ello, la educadora o el educador fomenta el diálogo mediante preguntas como “**¿Qué animales representaste con las figuras disponibles?, ¿qué detalles tuvieron en cuenta para lograr la representación?**”.

Una vez que finalizan, se invita a que niños y niñas compartan sus representaciones y el proceso que realizaron para llevarlas a cabo. La educadora o el educador plantea preguntas como “**¿Qué pasos siguieron para crear o representar su animal?, ¿qué rol tuvo cada integrante del grupo?, ¿cómo escogieron qué materiales utilizar?, ¿qué fue lo más difícil de colaborar juntos?, ¿cómo lo resolvieron?**”.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Representa un objeto desde una perspectiva específica (arriba, lado o abajo).
- Explica las diferencias entre representaciones de un objeto desde distintas perspectivas.
- Formula conjeturas simples sobre cómo cambiará la representación de un objeto si se observa desde otro ángulo.
- Asume el rol asignado para el logro del objetivo del grupo.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias acompañan a niños y niñas en su proceso de aprendizaje, les proponen observar y comentar las características de los objetos que encuentren en su casa, en el trayecto hacia el espacio educativo o en espacios públicos como plazas o parques. Es importante invitar a niños y niñas a verbalizar y argumentar sus ideas, para comprender su razonamiento y fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas. Las familias pueden apoyar haciendo preguntas como “**¿Cómo se vería este objeto si lo miramos desde arriba?, ¿qué pasa si lo observamos desde el lado?**”. Estas interacciones ayudan a promover la representación visual y espacial, estimulando su capacidad de formular conjeturas.



Notas

Ficha nº

29**GUARDIÁN/A DE LOS RECURSOS**PRINCIPIO DE UNIDAD **2** | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4**

Esta experiencia favorece la **resolución de problemas concretos** en cuanto niños y niñas describen las acciones realizadas y reflexionan sobre las posibles respuestas, fortaleciendo así su capacidad para comunicar procesos. Además, el juego colaborativo les permite planificar en equipo, **acordar estrategias para lograr un propósito común** y asumir responsabilidades progresivamente dentro de sus roles, contribuyendo tanto al aprendizaje colectivo como al desarrollo de habilidades comunicativas y argumentativas.

Estructura curricular

ÁMBITO NÚCLEO	ÁMBITO		
	Interacción y Comprensión del Entorno		
ÁMBITO NÚCLEO	NÚCLEO		
	Pensamiento Matemático		
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	
Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.	Identificar algunas acciones que llevaron a cabo para resolver problemas.	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.	
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	
Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere de un set de fichas de tres colores y un dado.</p>	 <p>Para esta experiencia, se recomienda destinar un espacio amplio que permita la organización de grupos y favorezca el diálogo e interacción entre niños y niñas.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 participantes por medio de juegos, tales como armar sus equipos mediante tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

GUARDIÁN/A DE LOS RECURSOS

Para iniciar, la educadora o el educador les propone reunirse en un círculo y presenta el juego diciendo: **“Hoy vamos a jugar a algo muy especial: ¡Guardián/a de los recursos! Pero, antes de comenzar, quiero que pensemos: ¿qué hace un/a guardián/a de los recursos?, ¿qué creen que necesitará para ayudarnos en este juego?”**. A continuación, muestra el set de fichas de colores y el dado, y plantea preguntas para promover el diálogo: **“¿Qué ven en este set?, ¿para qué creen que usaremos las fichas de colores?, ¿cuántos colores hay?; si ustedes fueran guardián/a de los recursos, ¿cómo repartirían las fichas?”**. La educadora o el educador les anima a compartir sus ideas y reflexionar sobre cómo podrían organizarse en equipo: **“¿Qué roles creen que serán importantes en el juego?, ¿cómo podríamos asegurarnos de que todo el curso participe?”**. Antes de organizar los equipos, la educadora o el educador propone una ronda de práctica con todo el grupo, lanzando el dado y repartiendo las fichas colectivamente, para que niños y niñas se familiaricen con las características y procedimientos del juego. Les pide que expliquen sus ideas y procesos en voz alta: **“¿Cuántas fichas rojas necesitamos según este número?, ¿qué podríamos**

hacer si alguien junta muchas fichas rojas?”. Se promueven habilidades comunicativas al incentivar que niños y niñas expresen sus ideas, propongan estrategias y se organicen en conjunto para el desarrollo del juego.

Más tarde, la educadora o el educador les invita a participar del juego **“Guardián/a de los recursos”**. Para comenzar, les pide organizarse en grupos de 4 o 5 integrantes y ubicarse en algún lugar en la sala dispuesto para este momento. En cada espacio, encontrarán un set de fichas de tres colores (por ejemplo, rojas, verdes y azules) y un dado. Antes de iniciar, el grupo selecciona quién cumplirá el rol de guardián/a de los recursos y será responsable de entregar las fichas según lo indique el dado. La educadora o el educador explica las reglas del juego: **“El jugador o la jugadora lanza el dado y el guardián o la guardiana de los recursos le entrega tantas fichas rojas como puntos hay en la cara del dado. Cuando junten tres fichas rojas, pueden cambiarlas por una ficha verde. Y si juntan tres fichas verdes, pueden cambiarlas por una ficha azul. Es importante respetar los turnos”**.

La educadora o el educador fomenta el diálogo con preguntas como “**¿Cuántas fichas necesitas para hacer un cambio?, ¿qué necesitas para obtener una ficha azul?**” e invita a los grupos a compartir cómo lograron sus cambios y qué estrategias utilizaron, fomentando que expliquen sus acciones.

Al finalizar el equipo educativo invita a todos los grupos a reunirse para reflexionar sobre el juego. Se promueve un momento de diálogo con preguntas como “**¿Cómo se organizaron y distribuyeron las fichas?, ¿qué estrategias usaron para lograr los intercambios?, ¿cómo decidieron quién cumpliría cada rol?**”

LEC

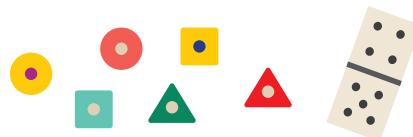
Para que niños y niñas comuniquen su proceso en la resolución de problemas concretos, es fundamental plantear preguntas que les permitan explicar las acciones que llevan a cabo. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (hacer preguntas cerradas).

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Comunica en qué consistió la experiencia.
- Comunica los pasos para el desarrollo de la experiencia.
- Participa y colabora con sus pares para la realización de la experiencia.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias apoyan el aprendizaje de niños y niñas cuando participan de juegos de mesa con desafíos matemáticos, como cartas, dominó o juegos de clasificación. Durante estas experiencias, pueden dialogar sobre las estrategias utilizadas para resolver desafíos, planteando preguntas como “**¿Qué debemos hacer ahora?**” o “**¿Qué sucede si cambiamos nuestra estrategia?**”. Reflexionar en conjunto sobre las decisiones tomadas, fortalece la comunicación y el razonamiento en torno a la resolución de problemas.



Notas

CONSTRUCCIONES DEL MUNDO CON FORMAS Y COLORES

PRINCIPIO DE ACTIVIDAD 4 | PRINCIPIO DE RELACIÓN 6

Los objetivos de esta experiencia se relacionan con el desarrollo de habilidades en torno a la **espacialidad** y los **atributos de las figuras** utilizadas para la proyección del dibujo. Además, esta experiencia potencia el proceso de **análisis de información** y favorece que niños y niñas puedan exponer sus ideas, las contrasten y enriquezcan contribuyendo al aprendizaje divergente y enriqueciendo los discursos argumentativos.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO Desarrollo Personal y Social	NÚCLEO Convivencia y Ciudadanía	Interacción y Comprensión del Entorno	
		NÚCLEO	
		Pensamiento Matemático	
		Primer nivel (Sala cuna)	
		Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	
		Segundo nivel (Medio)	
		Describir la posición de los objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos.	
		Tercer nivel (Transición)	
		Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.	
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
		Primer nivel (Sala cuna)	

		Segundo nivel (Medio)	
		Manifestar satisfacción y confianza por su autovaloría, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	
		Tercer nivel (Transición)	
		Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.	

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar esta experiencia se requiere de un set de figuras geométricas, botones u otros elementos similares del interés de niños y niñas. Además, se necesitan hojas de bloc blancas o pliegos de cartulina, lápices de colores e imágenes sobre construcciones icónicas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en un espacio amplio en que niñas y niños puedan moverse libremente, como el patio.</p>	 <p>La experiencia considera la organización individual, sin embargo, puede desarrollarse en duplas de acuerdo con los intereses de niños y niñas.</p>

Experiencia de aprendizaje

CONSTRUCCIONES DEL MUNDO CON FORMAS Y COLORES

El equipo educativo invita a niños y niñas a conversar sobre conceptos relacionados con formas, tamaños y posiciones. Se inicia presentando en medio del grupo una serie de piezas del set de figuras geométricas, y/o botones u otros elementos disponibles de su interés. La educadora o el educador plantea preguntas abiertas para propiciar el diálogo: “**¿Qué formas pueden identificar en estas piezas?, ¿cuál creen que es la más grande?, ¿y la más pequeña?; ¿qué formas se parecen?, ¿cuáles son totalmente diferentes?**”. Se les pide describir las piezas, compartiendo ideas sobre cómo podrían agruparlas o usarlas en una construcción. Durante la conversación, se integran conceptos matemáticos, como contar las piezas disponibles, comparar tamaños y discutir posiciones (arriba, abajo, al lado, en el centro). El equipo educativo puede hacer preguntas como “**Si ponemos esta pieza cuadrada encima de la triangular, ¿qué forma aparece?; ¿cuántas piezas necesitaríamos para hacer una torre que sea más alta que esta?; si quitamos una pieza, ¿quedan más o menos?**”. Una vez que han explorado las piezas y compartido ideas, la educadora o el educador guía al grupo para que imaginen cómo estas formas podrían usarse para

crear representaciones de construcciones reales, despertando su curiosidad. Este inicio promueve habilidades comunicativas pues fomenta el diálogo, la escucha activa y la expresión de ideas, y al mismo tiempo se desarrollan habilidades matemáticas con la identificación de formas, tamaños, conteo y resolución de problemas básicos.

Posteriormente, el equipo educativo invita a niños y niñas a desarrollar la experiencia titulada **Construcciones del mundo con formas y colores**, utilizando un set de figuras geométricas, botones u otro recurso similar seleccionado en función de sus intereses. Para ello, se disponen cartulinas blancas u hojas de bloc en las mesas, el piso de la sala, el patio o fijadas en las paredes, y plumones de colores. Como introducción, la educadora o el educador presenta una selección de imágenes de construcciones icónicas del mundo, tales como la Torre Eiffel, el Coliseo Romano, las Pirámides de Guiza, la Catedral de Notre Dame, entre otras. Niños y niñas tienen la oportunidad de observar detenidamente cada imagen antes de recibir la siguiente consigna: “**Escogerán una de las construcciones que hemos visto y la representarán**”

utilizando figuras geométricas y botones (u otro recurso escogido). Pueden usar todas las piezas que necesiten. Si desean, pueden complementar su creación con dibujos”.

Durante el desarrollo de la experiencia, la educadora o el educador guía el proceso haciendo comentarios y preguntas reflexivas, como “**Si ponemos la caja de esta forma, ¿qué cambios notarías si la miras desde abajo?; ¿qué pasa si giras este objeto de diferentes maneras?, ¿cómo cambia su apariencia?; ¿crees que esta figura sería diferente si usas otro material o pieza?; ¿qué pasaría si cambias el botón por una figura geométrica?, ¿se vería igual o diferente?**

Para que niños y niñas representen objetos desde diferentes puntos de vista y comuniquen sus conjeturas es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos en relación con los aprendizajes esperados. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**. Estas interacciones enriquecen la dinámica grupal, al incorporar las ideas matemáticas de niños y niñas, y favorecen la creatividad y argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Preguntas clave: ¿Qué cambios notarías si la miras desde abajo? ¿Qué pasa si giras este objeto de diferentes maneras? ¿Cómo cambia su apariencia?

Para finalizar la experiencia, niños y niñas comparten sus construcciones con el grupo, describen qué hicieron, los desafíos que enfrentaron y cómo los superaron. La educadora o el educador fomenta la reflexión sobre las **acciones que les ayudaron a lograr sus objetivos**. Se les invita a pensar qué mejorarían o qué cambiarían en futuras construcciones y a establecer nuevas metas. Este momento promueve la comunicación, la autoevaluación y la planificación de próximos desafíos.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Representa, con las figuras, diferentes objetos desde arriba, del lado, abajo.
- Dibuja las representaciones de los objetos, considerando las posiciones seleccionadas.
- Menciona una acción específica que contribuye al logro de un desafío.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Junto con sus familias, niñas y niños pueden dibujar o construir elementos usando recursos caseros como cajas, frascos vacíos o botellas de diferentes tamaños. Con esta experiencia, representan los objetos desde diferentes perspectivas (arriba, al lado, abajo) utilizando como referencia dibujos, fotografías o TICs. Se invita a las familias a propiciar diálogos sobre cómo las formas y posiciones dan sentido a las representaciones, realizando preguntas como “**¿Qué pasa si miramos este objeto desde arriba?, ¿cómo cambia su apariencia?; ¿qué otras formas podrías crear con los objetos que tienes?**”, propiciando la exploración de las perspectivas.



Notas

Ficha nº

31**PAISAJES DE INTERÉS**PRINCIPIO DE UNIDAD **2** | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4**

Con la representación de objetos desde diferentes perspectivas (arriba, lado, abajo), la experiencia facilita el desarrollo de **habilidades en torno a la espacialidad y los atributos de las figuras utilizadas** para la proyección del dibujo. Además, potencia el proceso de análisis de información, favorece que niños y niñas **expongan y contrasten sus ideas**, enriquece su aprendizaje y estimula el desarrollo de discursos argumentativos y el pensamiento divergente.

Estructura curricular

		ÁMBITO						
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno						
		Pensamiento Matemático						
Desarrollo Personal y Social	Convivencia y Ciudadanía	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.</td><td>Describir la posición de los objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos.</td><td>Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de los objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos.	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
Utilizar en situaciones lúdicas, nociones de ubicación en relación con su propio cuerpo tales como: dentro/fuera; encima/debajo.	Describir la posición de los objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera, encima/debajo, cerca/lejos.	Representar objetos desde arriba, del lado, abajo, a través de dibujos, fotografías o TICs formulando conjeturas frente a sus descubrimientos.						
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Primer nivel (Sala cuna)</th><th>Segundo nivel (Medio)</th><th>Tercer nivel (Transición)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>---</td><td>Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.</td><td>Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.</td></tr> </tbody> </table>	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)	---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)						
---	Manifestar satisfacción y confianza por su autovalía, comunicando algunos desafíos alcanzados, tales como: saltar, hacer torres, sacar cáscara de huevos, entre otros.	Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.						

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia, se necesita un set de figuras geométricas, botones o materiales similares que sean de preferencia de niños y niñas. También se requieren hojas de bloc o pliegos de cartulina, lápices de colores o plumones, e imágenes de paisajes de interés seleccionados por los párvulos.</p>	 <p>Para esta experiencia, se recomienda utilizar el patio o el aula reorganizando los espacios en función de las características, necesidades e intereses de niños y niñas.</p>	 <p>La experiencia considera la organización individual, sin embargo, puede desarrollarse en duplas de acuerdo con los intereses de niños y niñas.</p>

Experiencia de aprendizaje

PAISAJES DE INTERÉS

Para comenzar se invita a niños y niñas a observar diferentes paisajes. Para ello, se requiere que los equipos educativos hayan averiguado que lugares les gustaría conocer con preguntas como “**¿Qué lugares te gustaría visitar?, ¿hay algún paisaje que te llame la atención?, ¿por qué?**”. En este contexto, la educadora o el educador les solicita que imaginen cómo se verían si los miraran desde diferentes ángulos: desde arriba, de lado o desde abajo. Además, les pide identificar y contar las figuras geométricas que reconocen en los paisajes que observan, comparándolas según sus distintas perspectivas. Posteriormente, presenta la experiencia diciendo: “**Hoy vamos a descubrir cómo cambia la forma de un paisaje solo por mirarlo desde otro lugar**”. Luego, la educadora o el educador les comenta que el objetivo de la experiencia es observar cómo las formas y posiciones cambian dependiendo de la perspectiva.

A continuación, el equipo educativo invita a niños y niñas a desarrollar la experiencia **Paisajes de interés**, en la que usarán un set de figuras geométricas, botones u otro recurso similar seleccionado en función de sus intereses, y materiales complementarios como plumones de colores y cartulinas blancas, u hojas

de bloc distribuidas estratégicamente en el patio, en las mesas, el piso y las paredes de la sala. Como introducción, la educadora o el educador presenta una selección de imágenes de paisajes. Niños y niñas tienen la oportunidad de observar detenidamente cada imagen antes de recibir la siguiente consigna: **“Cada uno de ustedes escogerá uno de los paisajes que hemos visto y lo representará utilizando las piezas de un set de figuras geométricas y/o botones (u otro recurso similar). Pueden usar todas las piezas que necesiten. Si optan por utilizar solo una o pocas piezas, pueden complementar su creación con los plumones de colores”**.

Durante el desarrollo de la experiencia, la educadora o el educador guía el proceso haciendo comentarios y preguntas reflexivas, como **“¿Cómo se ve tu paisaje si lo miramos desde arriba, desde un lado o desde abajo?; ¿qué pasa si giras las piezas de otra manera?, ¿cómo cambia la forma del paisaje?; si tomamos una foto de tu creación, ¿cómo se vería desde diferentes perspectivas?; ¿qué crees que ocurriría si colocas esta pieza en otro lugar?”**.

Para que niños y niñas representen objetos desde diferentes puntos de vista y comuniquen sus conjeturas, es fundamental plantear preguntas que permitan develar sus razonamientos en relación con los aprendizajes esperados. Con este propósito se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica**

Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento, que enriquece la dinámica grupal, al incorporar las ideas matemáticas de niños y niñas, y favorece la creatividad y la argumentación en un contexto lúdico y colaborativo.

Pregunta clave: ¿Cómo se ve tu paisaje si lo miramos desde arriba, desde un lado o desde abajo?

Para finalizar la experiencia, niños y niñas comparten sus creaciones con el grupo, describen qué hicieron, los desafíos que enfrentaron y cómo los superaron. La educadora o el educador fomenta una conversación para reflexionar sobre las acciones que les ayudaron a lograr sus objetivos. Se les invita a pensar qué mejorarían o qué cambiarían en futuras construcciones y a establecer nuevas metas.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Representa un paisaje de interés utilizando las figuras y/o el dibujo, considerando diferentes perspectivas (arriba, al lado, abajo).
- Identifica las acciones que permiten lograr la representación de un paisaje de interés.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias pueden acompañar el aprendizaje de niños y niñas recreando en conjunto paisajes de interés con recursos del hogar, como cajas, frascos o elementos naturales. Representan los paisajes desde diferentes perspectivas (arriba, al lado, abajo) usando dibujos, fotografías o mapas como referencia. Las familias pueden dialogar sobre cómo las formas y posiciones cambian según el punto de vista, con preguntas como “**¿Cómo se ve desde arriba o desde un lado? ¿qué ocurre si cambias la posición de los objetos?**”. Esta experiencia enriquece la exploración de perspectivas y el significado de las representaciones.



Notas

Esta experiencia permite abordar objetivos transversales relacionados con la **participación** y el establecimiento de **acuerdos** para la resolución de problemas. Además, potencia el proceso de **análisis de información** y fomenta que niños y niñas puedan exponer sus ideas, las contrasten y enriquezcan contribuyendo al aprendizaje divergente y el desarrollo del discurso argumentativo.

Estructura curricular

ÁMBITO	ÁMBITO		
	Interacción y Comprensión del Entorno		
NÚCLEO	NÚCLEO		
	Pensamiento Matemático		
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
ÁMBITO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Desarrollo Personal y Social	Experimentar con los objetos, resolviendo situaciones concretas, tales como: alcanzar objetos, apretar botones en aparatos sonoros, sacar juguetes de contenedores, juntar objetos, entre otros.	Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver un problema.	Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.
NÚCLEO	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Convivencia y Ciudadanía	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia, se requiere un set de figuras geométricas y/o botones u otros materiales similares de interés para niños y niñas, además de un cuento relacionado con animales de la selva que sea significativo para ellos y ellas.</p>	 <p>Para esta experiencia se recomiendan espacios amplios como el patio o la biblioteca. Es importante resguardar un entorno tranquilo y que promueva el libre desplazamiento de niños y niñas.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos pequeños de 5 o 6 participantes mediante juegos, tales como buscar a los o las integrantes de sus equipos por medio de tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

ANIMALES DE LA SELVA

Para iniciar, la educadora o el educador les solicita reunirse en un círculo y les presenta un cuento relacionado con animales de la selva que sea significativo para ellos y ellas, y en el que se plantee una problemática a resolver. Durante la lectura, invita a niñas y niños a observar las ilustraciones, escuchar con atención y reflexionar sobre el contenido del texto. Acompaña la narración con preguntas como **“¿Qué desafío enfrentan los animales en esta historia?, ¿qué hicieron para resolver ese desafío?, ¿qué otras acciones podrían haber solucionado el problema?; si ustedes estuvieran en el lugar del animal, ¿qué harían diferente?”**. Tras la lectura, retoma las respuestas para conectar el cuento con el desarrollo de la experiencia.

Más tarde, la educadora o el educador les invita a participar en el juego **Animales de la selva**. Para ello, les pide que se organicen en grupos de 5 o 6 integrantes y entrega un set de figuras geométricas, botones u otros materiales de su interés a cada

equipo para abordar el siguiente desafío: **“Cada grupo tendrá que planificar y acordar estrategias para lograr un objetivo común: construir un animal de la selva utilizando figuras geométricas y botones u otros materiales complementarios. Cada integrante seleccionará una pieza y deberá esperar a que todos coloquen la suya antes de continuar. Al finalizar, compartiremos los animales construidos y conversaremos sobre cómo lograron crearlos”**.

Durante la experiencia, la educadora o el educador promueve la reflexión y comunicación del proceso con preguntas como **“¿Qué acciones llevaron a cabo para construir el animal?, ¿cómo decidieron qué figura o botón usar para cada parte del animal?, ¿qué dificultades encontraron y cómo las resolvieron?, ¿qué creen que podrían hacer diferente la próxima vez?”** La educadora o el educador puede profundizar la actividad con preguntas o comentarios que permitan a niños y niñas identificar las partes del cuerpo del animal escogido.

Para que niños y niñas comuniquen su proceso en la resolución de problemas concretos, es fundamental plantear preguntas que les permitan explicar sus acciones. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (hacer preguntas cerradas).

Finalmente, los grupos presentan sus animales y describen la secuencia de pasos, las decisiones que tomaron y las respuestas que obtuvieron. De esta forma, reflexionan sobre su proceso, identifican sus logros y generan nuevas ideas para futuros desafíos.

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Propone estrategias o soluciones para resolver problemas durante la experiencia.
- Expresa verbalmente el procedimiento realizado para resolver el desafío.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias acompañan el aprendizaje de niños y niñas participando en juegos colaborativos que impliquen establecer acuerdos para desarrollar proyectos conjuntos, como la construcción de animales, puentes, edificios o paisajes con materiales disponibles en el hogar o desechables. Durante estos juegos, se debe describir la forma y disposición de los materiales utilizados, lo que favorece la comunicación y la reflexión en cuanto a la toma de decisiones y contribuye al desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y la colaboración.



Notas

Ficha n°

33**CARRERA DE MEDICIÓN**PRINCIPIO DE UNIDAD **2** | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4**

Esta experiencia de aprendizaje permite a niños y niñas representar medidas con material concreto. Asimismo, potencia la **representación gráfica y su sentido**, constituyendo una fase previa para el aprendizaje matemático. De igual manera, la promoción del diálogo para que expliquen cómo resolvieron el desafío les permite contrastar y enriquecer sus ideas, contribuyendo al pensamiento divergente y al desarrollo de discursos argumentativos.

Estructura curricular

		ÁMBITO	
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno	
		Pensamiento Matemático	
Desarrollo Personal y Social	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
Convivencia y Ciudadanía	Emplear cuantificadores (más/ menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.	Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.	Emplear medidas no estandarizadas para determinar la longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)			
	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)	Tercer nivel (Transición)
	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere de un set de botones u otros recursos similares del interés de niños y niñas. Además, requiere de vehículos pequeños (como autos, camiones) y cinta adhesiva.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en espacios abiertos o libres de mobiliario, como el patio.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 participantes mediante juegos como armar sus equipos por medio de tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

CARRERA DE MEDICIÓN

Se inicia con la presentación de una historia que invite a niños y niñas a reflexionar sobre las formas, tamaños y longitudes. El objetivo es introducir el concepto de medición utilizando unidades de medida no convencionales, como partes del cuerpo o elementos de su entorno. La educadora o el educador puede plantear preguntas como “**¿De qué creen que se tratará esta historia?, ¿qué herramientas o elementos podrían utilizarse para medir cosas en el cuento?**”. Tras escuchar sus respuestas, se da paso a la lectura o narración. Luego, se les invita a compartir sus pensamientos y opiniones sobre lo que aprendieron de la historia, explorando sus ideas sobre la medición.

Más tarde, la educadora o el educador les invita a participar en la experiencia **Carrera de medición**. Para ello, les solicita organizarse en grupos de 5 o 6 integrantes y ubicarse en un espacio asignado, donde encontrarán todos los materiales para desarrollar la experiencia educativa. Luego, la educadora o el educador entrega la siguiente consigna: “**En primer lugar marcarán el inicio de la pista de carreras con cinta adhesiva y desde ahí dos integrantes por turno**

harán rodar dos vehículos. Con botones medirán la distancia que recorrió cada uno y registrarán estos datos en las hojas disponibles”.

Si es necesario, el equipo pedagógico puede modelar el uso del material y explicar el objetivo de la experiencia para asegurar que niños y niñas comprendan cómo proceder. El educador o educadora motiva la reflexión mediante preguntas como “**¿Dónde vas a marcar el punto de partida y el punto de llegada en tu hoja?, ¿cómo puedes usar los botones para mostrar la distancia que recorrió el vehículo?, ¿cuántos botones crees que necesitas para cubrir toda la distancia entre el inicio y el final?, ¿cómo puedes dibujar el vehículo en la hoja para que se vea que comenzó en el punto de partida y llegó al final?**”. Para finalizar la experiencia, la educadora o el educador les invita a compartir sus logros como grupo. Puede guiar el cierre con preguntas como “**¿Cómo se organizaron para hacer que los vehículos recorrieran la distancia?, ¿qué estrategias usaron para medir la distancia con los botones?, ¿hubo alguna dificultad en el proceso?, ¿cómo la resolvieron?**”.

Para que niños y niñas registren datos en situaciones lúdicas, es fundamental plantear preguntas que permitan explicar las acciones que llevan a cabo. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (hacer preguntas cerradas).

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Mide un trayecto utilizando medidas no estandarizadas.
- Representa gráficamente las unidades de medida.
- Colabora con sus pares en la experiencia, ya sea en la medición, la facilitación de los materiales o el registro de los datos.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias acompañan el aprendizaje de niños y niñas favoreciendo la utilización de objetos del hogar, como cuerdas, palitos de helado o cualquier accesorio adecuado, para medir diferentes objetos, recorridos o distancias. Es fundamental guiar el proceso, orientando el uso adecuado de las herramientas de medición, asegurando que comprendan cómo usarlas correctamente y fomentando la organización en equipo mientras exploran las medidas en un contexto colaborativo.



Notas

Ficha n°

34**ENTRE ESPACIOS**PRINCIPIO DE UNIDAD **2** | PRINCIPIO DE ACTIVIDAD **4**

Esta experiencia de aprendizaje permite a niños y niñas representar medidas con material concreto. Asimismo, potencia la **representación gráfica y su sentido**, constituyendo una fase previa para el aprendizaje matemático. De igual manera, la posibilidad de dialogar sobre cómo resolvieron el desafío permite que niños y niñas contrasten y enriquezcan sus ideas, lo que contribuye al pensamiento divergente y al desarrollo del discurso argumentativo.

Estructura curricular

		ÁMBITO
ÁMBITO	NÚCLEO	Interacción y Comprensión del Entorno
		Pensamiento Matemático
Desarrollo Personal y Social	Primer nivel (Sala cuna)	Emplear cuantificadores (más/ menos, mucho/poco), en situaciones cotidianas.
Convivencia y Ciudadanía	Segundo nivel (Medio)	Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.
	Tercer nivel (Transición)	Emplear medidas no estandarizadas para determinar la longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas.
Trayectoria del Objetivo de Aprendizaje (OA)		
	Primer nivel (Sala cuna)	Segundo nivel (Medio)
	Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.	Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.
	Tercer nivel (Transición)	Participar en actividades o juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito en común y asumiendo progresivamente responsabilidad en ellos.

Ambientes de aprendizaje: ¿Cómo organizarlos?

Recursos	Espacios	Grupos de niños y niñas
 <p>Para desarrollar la experiencia se requiere de un set de botones u otros recursos similares del interés de niños y niñas, además de hojas o cartulinas.</p>	 <p>Se recomienda desarrollar esta experiencia en espacios abiertos o libres de mobiliario, como el patio.</p>	 <p>Niños y niñas se organizan en grupos de 5 o 6 participantes mediante juegos, tales como armar sus equipos con tarjetas que tengan el mismo color o símbolo, imitar el mismo sonido o movimiento, o encontrar piezas de rompecabezas que encajen entre sí.</p>

Experiencia de aprendizaje

ENTRE ESPACIOS

Para iniciar, la educadora o el educador les solicita reunirse en un círculo y les plantea una situación cotidiana: “**Hoy vamos a descubrir cómo medir las distancias entre diferentes objetos usando un set de botones u otros elementos similares. Antes de comenzar, ¿alguna vez han medido algo?, ¿cómo lo hicieron?, ¿qué usaron?**”. Se les invita a compartir sus ideas y experiencias, fomentando la comunicación y el intercambio.

Luego, se motiva la reflexión sobre las mediciones con preguntas como “**¿Qué necesitamos hacer para medir bien?, ¿cómo podríamos registrar lo que descubrimos para contárselo a otras personas?**”.

Más tarde, la educadora o el educador les propone participar en la experiencia **Entre espacios**. Para ello, les pide que se organicen en grupos de 5 o 6 integrantes y que distribuyan un set de botones u otros recursos similares para cada equipo.

La educadora o el educador entrega la siguiente consigna: “**Cada grupo medirá distancias en diferentes lugares, como la sala, el patio o la biblioteca. En conjunto decidirán cuál espacio quieren explorar. Una**

vez que lo elijan, determinarán qué elementos quieren medir. Por ejemplo, si deciden quedarse en la sala, pueden medir la distancia desde la mesa más cercana hasta la última”.

La educadora o el educador observa y acompaña el proceso de elección, promoviendo la toma de decisiones y acuerdos dentro de los grupos. El equipo educativo puede guiar la experiencia formulando preguntas en distintos momentos para enriquecer el proceso; antes de comenzar: “**¿Cómo creen que podrían medir la distancia entre estos dos objetos?, ¿cuántos botones creen que cabrán entre estos puntos?**”; durante la medición: “**¿Qué sucede si alinean los botones de una manera diferente?; ¿qué harían si el último botón no cabe exactamente en el espacio que están midiendo?**”.

Al finalizar la experiencia, la educadora o el educador motiva la reflexión con preguntas como “**¿Cuántos botones usaron para medir esta distancia?, ¿cómo podrían registrar lo que midieron?**”. Estas intervenciones promueven la exploración, el razonamiento y la consolidación de aprendizajes significativos.

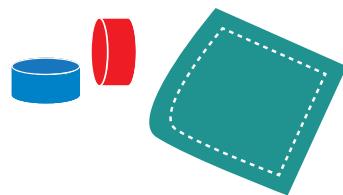
Para que niños y niñas registren datos en situaciones lúdicas, es fundamental plantear preguntas que permitan explicar las acciones que llevan a cabo. En este sentido, se recomienda potenciar esta experiencia de aprendizaje implementando la **Práctica Esencial: Elicitar e interpretar el pensamiento**, priorizando un lenguaje elaborativo, como la conversación y explicación, por sobre uno excesivamente directivo (hacer preguntas cerradas).

¿Cómo observar los aprendizajes de niños y niñas en situaciones cotidianas?

- Mide la distancia entre distintos elementos.
- Compara las medidas de distintos elementos.
- Colabora para realizar las mediciones, comparte materiales y llega a acuerdos.

¿Qué otras experiencias se pueden realizar con las familias y la comunidad para promover estos aprendizajes?

Las familias, junto con niños y niñas, crean una “**cinta métrica**” utilizando materiales reciclados, como tapas de botellas, rollos de cartón o trozos de tela. Cada familia puede decidir el tamaño de su unidad de medida (por ejemplo, la longitud de un lápiz o el ancho de una caja pequeña) y marcar las unidades consecutivas en una cuerda o cinta. Luego, pueden medir diferentes objetos en su hogar, registrando los resultados en un “**Libro de mediciones familiares**”. Esta experiencia no solo fomenta habilidades matemáticas, sino también la creatividad y la colaboración.



Notas

Recursos disponibles para el nivel Educación Parvularia

Título	Enlace
Leer, escribir y comunicarse para aprender: Prácticas Esenciales para el Aula. Sala Cuna a 4º medio. Segunda edición.	https://www.curriculumnacional.cl/recursos/lec-practicas-esenciales-aula-sala-cuna-4-medio
Orientaciones Desde el principio. Los principios pedagógicos: La identidad del nivel de Educación Parvularia.	https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/01/Orientaciones_Principios_enero_166.pdf
Nota Técnica Desde el Principio, Los Principios Pedagógicos: La identidad del nivel de Educación Parvularia Recursos.	https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/01/nota-tecnica.pdf
Enfoque de género en la educación parvularia: una oportunidad para el bienestar integral. Orientaciones para su transversalización en el nivel.	https://educacionsinbrechas.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/129/2024/11/Enfoque-de-genero-en-la-educacion-parvularia-una-oportunidad-para-el-bienestar-integral.pdf
Las matemáticas también cuentan. Selección de obras para orquestar oportunidades de aprendizaje matemático-literario.	https://bibliotecaescolarfuturo.uc.cl/images/2022/Las_matematicas_tambien_cuentan.pdf
Como potenciar las habilidades matemáticas tempranas a través del juego. Webinar Subsecretaría de Educación Parvularia.	https://www.youtube.com/live/-FfR_4Rivio?si=SUP2XTUzpRHA1Zaa
Género y trayectorias de aprendizaje en las matemáticas desde la primera infancia. Webinar Subsecretaría de Educación Parvularia.	https://www.youtube.com/live/NOrFrX66uiw?si=mxH08tFcmMgM4-iO

Referencias

Subsecretaría de Educación Parvularia (2018). **Bases Curriculares de Educación Parvularia** [Archivo PDF].
https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf

Ministerio de Educación de Chile. (2022). **Política de reactivación educativa integral**. [Archivo PDF].
<https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2022-05/Pol%C3%ADtica%20de%20Reactivaci%C3%B3n%20Educativa%20Integral.pdf>

Subsecretaría de Educación Parvularia (2024). **Derecho al juego y a la participación de la niñez** [Archivo PDF].
<https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/10/derecho-al-juego.pdf>

Subsecretaría de Educación Parvularia (2024). **Enfoque de Derechos y participación de la niñez** [Archivo PDF].
<https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/10/enfoque-de-derechos.pdf>

Subsecretaría de Educación Parvularia (2024). **Prácticas Pedagógicas desde un Enfoque de Derecho en Educación Parvularia**. [Archivo PDF]. <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2024/12/Pra%C3%ADcticas-Pedago%C3%ADgicas-desde-un-Enfoque-de-Derecho.pdf>



JUEGO PRIMERO

Fichas de Experiencias Pedagógicas



Subsecretaría de Educación
Subsecretaría de Educación Parvularia