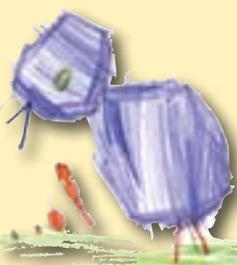


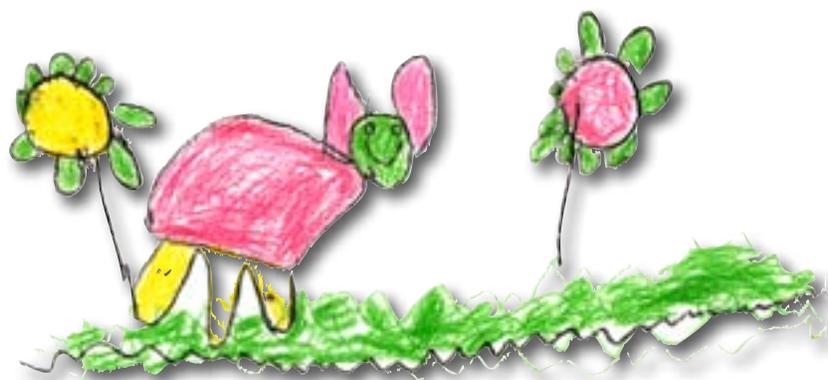
Programa Pedagógico

Primer Nivel de Transición



Educación Parvularia
Programa Pedagógico

Primer Nivel de Transición



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Los dibujos incluidos en este documento pertenecen a niños y niñas
que participan en la Educación Parvularia de nuestro país.

Programa Pedagógico
Primer Nivel de Transición
Programa Pedagógico Educación Parvularia
ISBN 978-956-292-186-2
Registro de Propiedad Intelectual N° 173.836
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
www.mineduc.cl
Septiembre de 2008

Santiago, septiembre de 2008

Estimados educadores y educadoras:

Asegurar una educación de calidad desde los primeros años de vida es un compromiso que ha asumido con gran convicción el Ministerio de Educación, particularmente por los desafíos impulsados en este gobierno para la primera infancia. Chile tiene una gran oportunidad para avanzar hacia una mejor calidad de los aprendizajes y reducir, en consecuencia, la desigualdad: la tarea es ardua y demanda el compromiso, el esfuerzo y la responsabilidad de todos los educadores y las educadoras de párvulos de nuestro país.

En este camino y con la mirada puesta en las experiencias educativas, donde niños y niñas se juegan cada día la posibilidad de aprender, disfrutando, descubriendo y activando sus potencialidades, el Ministerio de Educación ha desarrollado los Programas Pedagógicos para el Primer y Segundo Nivel de Transición.

Esperamos que este material, adaptable a los diferentes contextos educativos, se traduzca en una valiosa herramienta de apoyo a la enseñanza que conducen diariamente educadoras y educadores en todo el país. Estos Programas están diseñados para fortalecer el proceso de implementación de las Bases Curriculares, relevando desde una perspectiva actualizada, la progresión y seguimiento de los aprendizajes. Como las Bases, los Programas están elaborados considerando la totalidad de los ámbitos formativos, propendiendo a la formación integral de niños y niñas.

Nuestra aspiración es que de acuerdo a las propias necesidades de las educadoras y los educadores y de las particularidades de los contextos escolares en que se desenvuelven, estos Programas les faciliten la preparación del trabajo pedagógico, alienten la creación de nuevas oportunidades educativas y promuevan el intercambio y el trabajo en equipo. De este modo, contribuyendo a nutrir las planificaciones y las evaluaciones, y a retroalimentar la práctica pedagógica, se busca aportar en la calidad y mejoramiento de la educación.

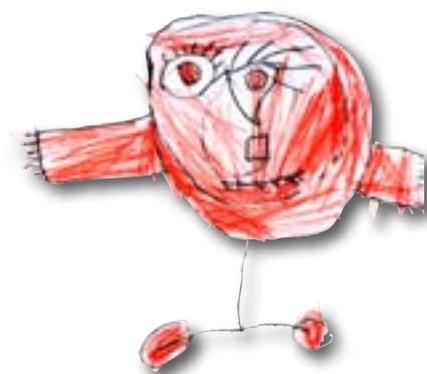
Cada Programa es en definitiva una invitación abierta para hacer una ruta pedagógica desafiante, que con el compromiso, la dedicación, la vocación y el cariño que caracterizan el trabajo de las educadoras y los educadores del país, fortalezca esta etapa formativa crucial en el desarrollo de niños y niñas.



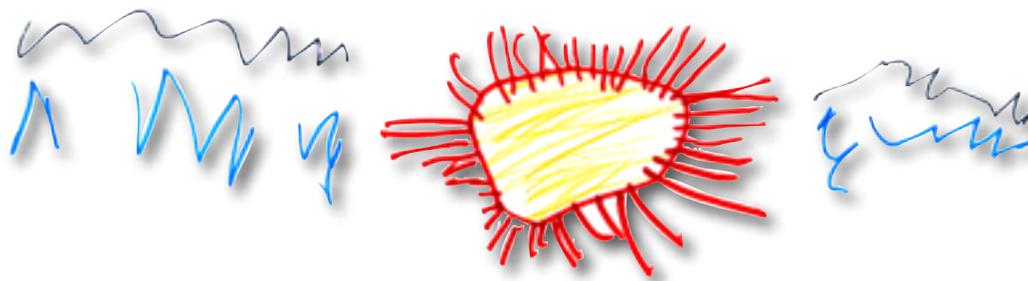
MÓNICA JIMÉNEZ DE LA JARA
Ministra de Educación

Índice

Introducción	9
Componentes Estructurales de los Programas Pedagógicos	10
Organización Curricular de los Programas Pedagógicos	12
Ámbito Formación Personal y Social	13
Núcleo de Aprendizaje AUTONOMÍA	15
Eje de Aprendizaje » MOTRICIDAD	16
Eje de Aprendizaje » CUIDADO DE SÍ MISMO	22
Eje de Aprendizaje » INDEPENDENCIA	28
Núcleo de Aprendizaje IDENTIDAD	35
Eje de Aprendizaje » RECONOCIMIENTO Y APRECIO DE SÍ MISMO	36
Eje de Aprendizaje » RECONOCIMIENTO Y EXPRESIÓN DE SENTIMIENTOS	42
Núcleo de Aprendizaje CONVIVENCIA	49
Eje de Aprendizaje » INTERACCIÓN SOCIAL	50
Eje de Aprendizaje » FORMACIÓN VALÓRICA	56



Ámbito Comunicación	63
Núcleo de Aprendizaje LENGUAJE VERBAL	65
Eje de Aprendizaje » COMUNICACIÓN ORAL	66
Eje de Aprendizaje » INICIACIÓN A LA LECTURA	72
Eje de Aprendizaje » INICIACIÓN A LA ESCRITURA	80
Núcleo de Aprendizaje LENGUAJES ARTÍSTICOS	85
Eje de Aprendizaje » EXPRESIÓN CREATIVA	86
Eje de Aprendizaje » APRECIACIÓN ESTÉTICA	96
Ámbito Relación con el Medio Natural y Cultural	103
Núcleo de Aprendizaje SERES VIVOS Y SU ENTORNO	105
Eje de Aprendizaje » DESCUBRIMIENTO DEL MUNDO NATURAL	106
Núcleo de Aprendizaje GRUPOS HUMANOS, SUS FORMAS DE VIDA Y ACONTECIMIENTOS RELEVANTES	117
Eje de Aprendizaje » CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL	118
Núcleo de Aprendizaje RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS Y CUANTIFICACIÓN	127
Eje de Aprendizaje » RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO	128
Eje de Aprendizaje » CUANTIFICACIÓN	136
Glosario	143



Introducción

Los Programas Pedagógicos para los niveles de transición de la Educación Parvularia son un material de apoyo a la enseñanza que tiene como propósito facilitar y operacionalizar la implementación de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Son un instrumento que busca orientar el trabajo pedagógico que realizan las educadoras y se caracteriza como un material flexible y adaptable a los diferentes contextos educativos.

El diseño de este material se ha desarrollado dentro de las definiciones establecidas en las Bases Curriculares. Considera, además, como un aporte fundamental para la observación, seguimiento y gradación de los aprendizajes, los Mapas de Progreso del Aprendizaje del nivel de Educación Parvularia. Estos describen la progresión de los aprendizajes en ejes fundamentales de la formación de los niños y niñas, desde lo simple a lo complejo, distinguiendo cinco tramos de edad. En cada tramo se describen los logros de aprendizaje que se esperan y ejemplos de desempeño susceptibles de observar. Los dos últimos tramos se han utilizado como referentes para la construcción de este material.

Así, los Programas Pedagógicos para los niveles de transición precisan, especifican y gradúan los aprendizajes esperados propuestos en el segundo ciclo de las Bases Curriculares, destacando aquellos que se consideran esenciales para el Primer y Segundo Nivel de Transición, de acuerdo a los logros de aprendizajes descritos en los Mapas de Progreso.

Con el propósito de orientar una adecuada y coherente progresión de las oportunidades educativas, los Programas proponen un conjunto de experiencias de aprendizaje que buscan fortalecer el trabajo pedagógico de la educadora. A su vez, se incorporan ejemplos de desempeño que contribuyen a monitorear el aprendizaje, ilustrando lo que el niño o niña es capaz de hacer cuando éste ha sido logrado.

Desde una perspectiva de actualización, la construcción de este material busca establecer una relación sinérgica entre currículum, didáctica y evaluación, visibilizando con un lenguaje claro y conciso las intencionalidades educativas específicas para los niveles de transición, las diversas oportunidades para su promoción y las manifestaciones de aprendizaje para su observación y seguimiento.

Se espera que este material, además de trazar un vínculo de mayor articulación entre niveles, pueda facilitar, por una parte, la tarea de planificación y evaluación y, por otra, contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas más desafiantes y pertinentes para los niños y niñas. Sobre esta plataforma, las educadoras tendrán la responsabilidad y el reto de nutrir esta información inicial, complementándola, enriqueciéndola y adecuándola en base a sus saberes pedagógicos y didácticos y, a sus propios contextos educativos.

Estas adecuaciones deben considerar ciertas decisiones estratégicas para un efectivo trabajo pedagógico, como son: la organización y distribución temporal de los aprendizajes, las formas de planificación para concretar lo que se pretende alcanzar, la pertinencia de incorporar otros aprendizajes, la adaptación de las experiencias, la selección de aquellas estrategias didácticas más desafiantes, los procedimientos para realizar los seguimientos a los aprendizajes y la comunicación de sus avances y resultados, entre otros muchos factores que contempla la operacionalización curricular:

Se espera que este material contribuya a implementar las Bases Curriculares, estimulando el trabajo cooperativo entre las educadoras y fortaleciendo la observación y el análisis de los aprendizajes con el propósito de organizar una enseñanza más contextualizada, graduada y vinculada a las necesidades y fortalezas de los niños y niñas. De este modo, se espera que los Programas sean una invitación abierta y flexible para crear las mejores oportunidades de aprendizaje que permitan desarrollar al máximo las potencialidades de todos los niños y niñas.

Componentes Estructurales de los Programas Pedagógicos

Ámbitos de experiencias para el aprendizaje	Organizan el conjunto de las oportunidades que el currículum parvulario debe considerar en lo sustancial. (BCEP).	
Núcleos de aprendizaje	Corresponden a focos de experiencias y aprendizajes al interior de cada ámbito. Para cada uno de ellos se define un objetivo general. (BCEP).	
Ejes de aprendizaje	Representan los énfasis o dominios que se consideran fundamentales en el aprendizaje y desarrollo de los primeros años. Los ejes se han definido al elaborar los Mapas de Progreso del Aprendizaje e integran y articulan los aprendizajes esperados de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.	
Aprendizajes esperados de las BCEP	Especifican qué se espera que aprendan los niños y niñas. Se organizan en dos ciclos: desde los primeros meses hasta los tres años aproximadamente y después de este hito hasta los seis años o el ingreso a la Educación Básica.	 
Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso	Son descripciones concretas de las expectativas de aprendizaje que se esperan para el final de determinados tramos de edad en un eje específico. Muestran lo que el niño o la niña deberían ser capaces de hacer hacia los 5 años (tramo IV del Mapa de Progreso, Primer Nivel de Transición) y hacia los 6 años (tramo V del Mapa de Progreso, Segundo Nivel de Transición).	 
Aprendizajes esperados para el Primer y Segundo Nivel de Transición	Son una operacionalización de los aprendizajes esperados del segundo ciclo de las Bases Curriculares. Se caracterizan por establecer una progresión entre el Primer y Segundo Nivel de Transición basada en los Mapas y se formulan en términos similares a las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.	 
Ejemplos de desempeño	Son manifestaciones de los aprendizajes esperados e ilustran el nivel de exigencia de los aprendizajes. Una gran proporción de ellos han sido tomados de los Mapas de Progreso, a los cuales se les ha incorporado un símbolo  con el propósito de identificarlos.	 
Ejemplos de experiencias de aprendizaje	Se consideran como oportunidades para que los niños y niñas puedan desarrollar en forma protagónica, activa y lúdica sus aprendizajes. Se caracterizan por ser ilustrativas, breves, generadoras y adaptables en diferentes contextos. Un gran porcentaje de ellas, han sido propuestas por educadoras de párvulos que se desempeñan en los niveles de transición.	 
Glosario	Al final del material se incorpora una breve definición o explicación de algunos términos que se utilizan para estos Programas, los cuales se organizan por los Núcleos de aprendizaje y por estrategias metodológicas.	 

Qué se espera que aprendan

APRENDIZAJES ESPERADOS B

Coordinar con precisión y eficiencia los movimientos motores gruesos y finos.

Expandir sus capacidades motoras y de coordinación ejercitando sus habilidades de fuerza, resistencia y flexibilidad con o sin implementos livianos, en pequeños y grandes volúmenes, en espacios al aire libre y en contacto con la naturaleza. N° 5 (M y V).

Reconocer progresivamente las posibilidades y características de su cuerpo para lograr la conciencia de su lateralidad, de modo de ser conscientemente competente en su actuar. N° 6 (M y V).

MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LA TRANSICIÓN

TRABAJO III

Has los 3 años

MAPAS DE PROGRESO

APRENDIZAJE ESPERADO

5 Identificar algunas características y diferencias de los movimientos motores gruesos y finos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Señala diferencias en relación a otros habilidades, como: fuerza, resistencia, flexibilidad, etc.
- Comenta sobre las características de los movimientos motores gruesos y finos.

Ejemplos de Experiencias

- Realizan registros de similitudes.
- Juegan a intercambiar los zapatos, finos y gruesos.
- Confeccionan tarjetas de destrezas, rasgos y características de los movimientos motores gruesos y finos.

Glosario

AUTONOMÍA

Coordinación motriz: Se refiere a la capacidad del cuerpo para integrar armónicamente la acción de los músculos con el propósito de realizar determinados movimientos.

Coordinación motriz fina: Se refiere al uso de los músculos más pequeños con el propósito de realizar movimientos específicos y precisos.

Entramado: Es el conjunto de líneas o trazo de papel cartón o gis que se cruzan entre sí como un tejido de tela.

Esquema corporal: Es la forma de conciencia global que cada uno tiene de su cuerpo permitiendo regular la posición y uso de determinadas partes. Considera la imagen y conocimiento corporal y la misión que establece con el espacio y los objetos que nos rodean.

Equilibrio: Se refiere a la capacidad de adoptar, ajustar y mantener una posición corporal utilizando o resolviendo la fuerza de gravedad.

Flexibilidad: Se refiere a un tipo de habilidad corporal que tiene como propósito ampliar la elongación de los músculos. En los primeros años de vida, se promueve a través de una variedad de juegos motores que involucran la coordinación de diversas posturas, movimientos y desplazamientos.

Coordinación motriz: Se refiere a la capacidad del cuerpo para integrar armónicamente la acción de los músculos con el propósito de realizar determinados movimientos.

Coordinación motriz fina: Se refiere al uso de los músculos más pequeños con el propósito de realizar movimientos específicos y precisos.

Entramado: Es el conjunto de líneas o trazo de papel cartón o gis que se cruzan entre sí como un tejido de tela.

Esquema corporal: Es la forma de conciencia global que cada uno tiene de su cuerpo permitiendo regular la posición y uso de determinadas partes. Considera la imagen y conocimiento corporal y la misión que establece con el espacio y los objetos que nos rodean.

Equilibrio: Se refiere a la capacidad de adoptar, ajustar y mantener una posición corporal utilizando o resolviendo la fuerza de gravedad.

Flexibilidad: Se refiere a un tipo de habilidad corporal que tiene como propósito ampliar la elongación de los músculos. En los primeros años de vida, se promueve a través de una variedad de juegos motores que involucran la coordinación de diversas posturas, movimientos y desplazamientos.

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LOS PROGRAMAS

Organización Curricular de los Programas Pedagógicos

ÁMBITOS DE EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE	NÚCLEOS DE APRENDIZAJE	EJES DE APRENDIZAJE	APRENDIZAJES ESPERADOS BASES CURRICULARES	
FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL	» Autonomía	Motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizajes esperados Primer Nivel de Transición • Ejemplos de desempeño • Ejemplos de experiencias de aprendizaje 	
		Cuidado de sí mismo		
		Independencia		
	» Identidad	Reconocimiento y aprecio de sí mismo		
		Reconocimiento y expresión de sentimientos		
	» Convivencia	Interacción social		
		Formación valórica		
	COMUNICACIÓN	» Lenguaje verbal		Comunicación oral
				Iniciación a la lectura
Iniciación a la escritura				
» Lenguajes artísticos		Expresión creativa		
		Apreciación estética		
RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	» Seres vivos y su entorno	Descubrimiento del mundo natural		
	» Grupos humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes	Conocimiento del entorno social		
	» Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación	Razonamiento lógico-matemático		
		Cuantificación		

ÁMBITO
Formación Personal y Social





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

• Autonomía

○ Identidad

○ Convivencia

EJES DE APRENDIZAJE

» Motricidad

» Cuidado de sí mismo

» Independencia

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1º NT**

- **Aprendizajes esperados B CEP**
- **Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso**
- **Aprendizajes esperados 1º NT**
- **Ejemplos de desempeño**
- **Ejemplos de experiencias de aprendizaje**

AUTONOMÍA

Núcleo de Aprendizaje Autonomía (BCEP)

Se refiere a la adquisición de una progresiva capacidad del niño y la niña para valerse por sí mismos en los distintos planos de su actuar, pensar y sentir. Ello posibilita gradualmente su iniciativa e independencia para escoger, opinar, proponer, decidir y contribuir, junto con el asumir gradualmente responsabilidad por sus actos ante sí y los demás.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y del niño de:
Adquirir en forma gradual una autonomía que les permita valerse adecuada e integralmente en su medio, a través del desarrollo de la confianza y de la conciencia y creciente dominio de sus habilidades corporales, socioemocionales e intelectuales.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo de Autonomía para el primer y segundo ciclo se presentan en tres ejes o dominios específicos que se derivan de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, los cuales distinguen: motricidad, cuidado de sí mismo e independencia.

» Motricidad

Se refiere a la capacidad de realizar movimientos corporales gruesos que permitan al niño o niña desplazarse con grados crecientes de coordinación, equilibrio y control dinámico, y efectuar movimientos finos con las manos y los dedos, posibilitando progresivamente la manipulación de objetos, materiales y herramientas, con mayor precisión, de acuerdo a sus intereses de exploración, construcción y expresión gráfica.

» Cuidado de sí mismo

Se refiere a la capacidad de incorporar gradualmente algunas prácticas saludables y normas básicas de autocuidado, bienestar y seguridad, relativas a los ámbitos de alimentación, higiene personal y vestuario.

» Independencia

Se refiere a la capacidad de valerse por sí mismo de manera progresiva, manifestando iniciativa y confianza para explorar, relacionarse con otras personas, además de sus adultos significativos, y tomar decisiones en función de sus intereses.

EJE DE APRENDIZAJE » **MOTRICIDAD**

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

BASES CURRICULARES

Coordinar con mayor precisión y eficiencia sus habilidades psicomotoras finas, ejercitando y desarrollando las coordinaciones necesarias, de acuerdo a sus intereses de exploración, construcción, de expresión gráfica de sus representaciones y de recreación. N° 1 (M y V).

Adquirir un mayor dominio de sus capacidades corporales, desarrollando en las habilidades motoras gruesas el control dinámico en movimientos y desplazamientos, alternando diferentes velocidades, direcciones, posiciones e implementos, apreciando sus progresos. N° 2 (M y V).

Disfrutar y experimentar el bienestar que produce la actividad física al ejercitar sus destrezas corporales con diferentes aparatos y obstáculos. N° 3 (M y V).

Adquirir destrezas en el uso de algunos instrumentos punzantes, cortantes, de carpintería y jardinería, en sus respectivos contextos de empleo, tomando los resguardos necesarios para su uso adecuado y seguro. N° 4 (M y V).

Expandir sus capacidades motoras y de coordinación, ejercitando sus habilidades de fuerza, resistencia y flexibilidad con o sin implementos livianos, en pequeños y grandes volúmenes, en espacios al aire libre y en contacto con la naturaleza. N° 5 (M y V).

Reconocer progresivamente las posibilidades y características de su cuerpo para lograr la conciencia de su esquema corporal y definir su lateralidad, de modo de ser crecientemente competente en su actuar. N° 6 (M y V).

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

Corre cambiando de dirección y esquivando obstáculos. Mantiene el equilibrio al subir escalas y al saltar en su lugar. Realiza algunos movimientos y actividades de manipulación con implementos livianos. Usa coordinadamente ambas manos, desempeñando con cada una de éstas una función diferente. Dispone varios bloques ordenadamente en forma vertical u horizontal. Utiliza el lápiz para hacer trazos intencionados.

TRAMO IV Hacia los 5 años

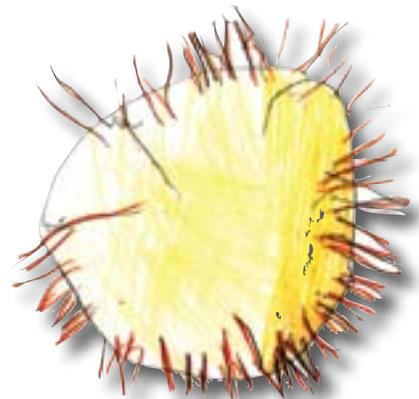
Corre con fluidez variando la velocidad y la dirección para evitar obstáculos. Mantiene el equilibrio al desplazarse en caminos o líneas demarcadas. Combina diversos movimientos y posturas al desplazarse. Realiza movimientos rítmicos con algunos implementos. Efectúa diferentes movimientos y actividades de manipulación con implementos livianos. Realiza movimientos más precisos con los dedos y utiliza herramientas tales como: tijeras y aguja. Toma el lápiz para trazar diferentes líneas, dibujar y pintar.

TRAMO V Hacia los 6 años

Corre con fluidez, variando la velocidad, la dirección y el tipo de desplazamiento para evitar obstáculos. Mantiene el equilibrio al desplazarse por circuitos demarcados y planos inclinados. Realiza actividades corporales que requieren coordinación y control dinámico sostenido durante un período de tiempo. Practica ejercicios que necesitan rapidez y fuerza. Ejecuta movimientos de manipulación que requieren control muscular fino y ajuste a límites espaciales. Efectúa diferentes trabajos grafomotores con precisión, seguridad en los trazos, ajustando la presión sobre el papel.



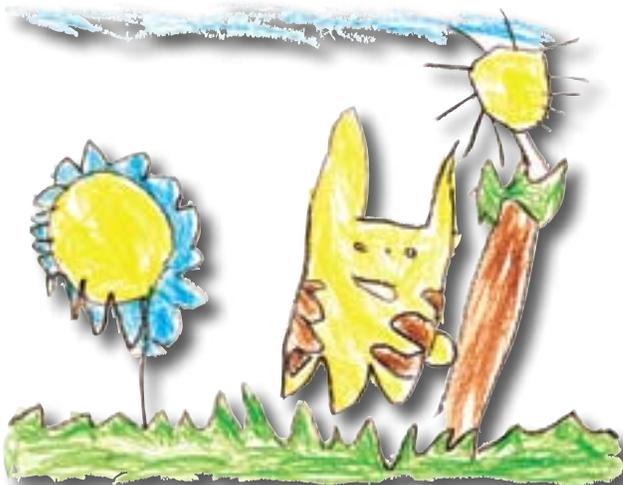
MAPAS DE PROGRESO



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Coordinar algunas de sus habilidades motrices gruesas, controlando sus movimientos y desplazamientos, alternando velocidades, direcciones, posiciones e implementos.
- 2 Coordinar sus habilidades de flexibilidad en posturas y movimientos, con o sin implementos livianos.
- 3 Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotoras finas de acuerdo a sus intereses de exploración, recreación y construcción.
- 4 Coordinar algunas destrezas, utilizando instrumentos punzantes, cortantes, de carpintería y jardinería, en sus respectivos contextos de empleo, tomando los resguardos necesarios para su uso adecuado y seguro.
- 5 Reconocer algunas posibilidades y características de su cuerpo para lograr la conciencia de su esquema corporal y definir su lateralidad.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Coordinar algunas de sus habilidades motrices gruesas, controlando sus movimientos y desplazamientos, alternando velocidades, direcciones, posiciones e implementos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Acelera, gira y se detiene al practicar algunos juegos tales como: “al pillarse” o “la pinta”.
- Camina sobre una línea, manteniendo el equilibrio.
- Se para y da varios saltos en un pie.
- Sube y baja escaleras de frente.
- Se desplaza, combinando posturas como: caminar, correr, trepar, saltar, rodar, agacharse.
- Sigue ritmos con cuerdas, cintas, aros o bastones.
- Se desplaza en superficies planas: reptando, rodando, corriendo o saltando.
- Se desplaza, realizando diferentes posturas para esquivar obstáculos pequeños.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Imitan el movimiento y desplazamiento de diferentes animales, elementos de la naturaleza, acciones de personas, objetos y otros.
- Juegan libremente con balones, globos, bastones y otros, siguiendo el ritmo mediante percusión de palmas o instrumentos de percusión ejecutados por la educadora.
- Realizan excursiones en terrenos irregulares.
- Juegan a realizar “postas”, corriendo entre diferentes obstáculos variando velocidades y direcciones.
- Juegan al circo, imitando los desplazamientos y posturas de personajes y animales.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Coordinar sus habilidades de flexibilidad en posturas y movimientos, con o sin implementos livianos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Levanta y transporta implementos (de pequeños o grandes volúmenes) hacia un punto determinado, siguiendo un circuito simple.
- Atrapa una pelota que se le arroja al cuerpo.
- Realiza posturas y movimientos de relajación y tensión, siguiendo orientaciones, por ejemplo: estirar brazos y piernas, tenderse en el suelo, cerrar los ojos, apretar levemente los labios, soltar los hombros y la cabeza.
- Lanza objetos en la dirección deseada.
- Realiza movimientos de rotación de brazos, piernas, muñecas y tobillos.
- Realiza volteretas simples con apoyo del adulto.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Llevan globos o balones, siguiendo líneas demarcadas.
- Juegan a lanzar y recibir balones, alternando direcciones y siguiendo secuencias.
- Juegan a lanzar y encajar objetos, por ejemplo: tiran pelotas a recipientes y argollas a botellas.
- Practican ejercicios de relajación, escuchando música suave sobre cojines, colchonetas u otros elementos, siguiendo las orientaciones de la educadora.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**3**

Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotoras finas de acuerdo a sus intereses de exploración, recreación y construcción.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Dibuja o pinta figuras.
 - Toma adecuadamente el lápiz para graficar.
 - Pliega figuras simples de papel con uno o dos dobleces como: servilletas, puertas u otros.
- Dibuja o copia figuras simples: círculos, cruz.
 - Construye figuras con bloques que se ensamblan.
 - Rasga papeles, siguiendo líneas rectas y curvas.
 - Imita con sus dedos y manos algunas formas, movimientos y ritmos de acuerdo a orientaciones del adulto.
 - Desatornilla y atornilla algunas piezas sencillas.
- Abotona su cotona, blusa o camisa.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Intervienen maquetas, cuadros, paneles, carpetas, distintivos, diarios murales con dibujos, plegados, figuras simples, otros.
- Juegan con bloques que se ensamblan: ensayan y ajustan diferentes piezas.
- Crean circuitos con mangueras u otros materiales, ensamblando sus partes.
- Confeccionan álbumes o tarjetas recortando a dedo, diferentes tipos de figuras o formas de revistas o diarios.
- Realizan juegos de imitación con las manos: vuelo de pájaros, movimientos de insectos, galope de caballos, sonido de lluvia.
- Realizan algunas representaciones del lenguaje de señas, imitando los movimientos.
- Exploran objetos tecnológicos, desarmando autos, juguetes, teléfonos, relojes en desuso.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**4**

Coordinar algunas destrezas, utilizando instrumentos punzantes, cortantes, de carpintería y jardinería, en sus respectivos contextos de empleo, tomando los resguardos necesarios para su uso adecuado y seguro.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Borda con lana figuras sobre una esterilla de trama ancha, siguiendo líneas rectas y curvas.
- Troquela figuras simples, siguiendo líneas rectas y curvas.
- Usa tijeras para recortar líneas rectas y curvas.
- Manipula herramientas sencillas de jardinería y carpintería, por ejemplo: saca tierra con una pala, recoge hojas con el rastrillo, utiliza regadera.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Confeccionan cojines, individuales, posavasos, estuches, para la ambientación de sus espacios.
- Realizan collage con figuras troqueladas y luego exponen.
- Confeccionan libros con recortes de diarios y revistas: utilizan tijeras y pegamento.
- Elaboran plumeros de papel para diferentes actividades.
- Cultivan y mantienen macetas con plantas diversas, usando diferentes herramientas.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**5**

Reconocer algunas posibilidades y características de su cuerpo para lograr la conciencia de su esquema corporal y definir su lateralidad.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Se dibuja a sí mismo, representando algunas partes de su cuerpo como: cabeza, piernas y otras partes.
- Muestra alguna posición o movimiento corporal que le resulte fácil de realizar; por ejemplo: rodar; saltar en un pie, tocarse la punta de los pies.
- Explica para qué sirven algunas partes de su cuerpo como: ojos, nariz, boca, manos, piernas, pelo.
- Señala la posición y el lugar que ocupa su cuerpo en un determinado espacio (adentro-arriba-delante-atrás-al centro).
- Manifiesta su dominancia lateral al realizar diferentes actividades tales como: comer; cepillarse los dientes, peinarse.
- Dibuja y pinta preferentemente con una mano.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan su rostro en espejos: describen y muestran algunas características y cualidades.
- Elaboran sencillos rompecabezas del cuerpo humano con diferentes materiales.
- Se caracterizan como mimos, representando diferentes posiciones y movimientos del cuerpo.
- Juegan a representar estatuas, utilizando distintas posiciones y lugares.
- Realizan juegos de mímica como: comer; cepillarse los dientes, peinarse y luego comentan qué mano utilizaron y con cuál les resultó más fácil.



EJE DE APRENDIZAJE » CUIDADO DE SÍ MISMO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

BASES CURRICULARES

Distinguir aquellos alimentos que aportan mayores beneficios para su salud, adquiriendo conciencia de las características que éstos deben tener para ser consumidos. N° 7 (M y V).

Identificar las condiciones que caracterizan a los ambientes saludables, tomando conciencia progresiva de cómo éstas contribuyen a su salud. N° 8 (M y V).

Identificar objetos y situaciones de riesgo que pueden atentar contra su bienestar y seguridad, buscando algunas alternativas para enfrentarlas. N° 9 (M y V).

Manifestar progresiva independencia y responsabilidad en relación al cuidado de su cuerpo, de sí mismo y de sus pertenencias, de los demás y del medio ambiente. N° 9 (I y C).



MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III
Hacia los 3 años

Realiza prácticas sencillas de higiene corporal y bucal, de vestimenta y alimentación con la guía del adulto. Controla esfínteres. Se aleja de situaciones y objetos que son riesgosos para su seguridad.

TRAMO IV
Hacia los 5 años

Realiza sus prácticas de higiene corporal y bucal, de vestimenta y alimentación por sugerencia del adulto. Reconoce algunas prácticas saludables para su bienestar e identifica situaciones y objetos que son riesgosos para su seguridad.

TRAMO V
Hacia los 6 años

Realiza en forma autónoma sus prácticas de higiene corporal y bucal, de vestimenta y de alimentación, y comprende la importancia para su salud. Conoce y lleva a cabo algunas prácticas saludables y normas básicas de autocuidado. Identifica diferentes situaciones y objetos que son riesgosos para su seguridad.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 6 Identificar algunas acciones y situaciones de la vida diaria que contribuyen al cuidado de su salud y al desarrollo de ambientes saludables.
- 7 Identificar algunos objetos y situaciones de riesgo que puedan atentar contra su bienestar y seguridad.
- 8 Manifiestar independencia en las prácticas de higiene, alimentación y vestuario para el cuidado y bienestar personal.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**6**

Identificar algunas acciones y situaciones de la vida diaria que contribuyen al cuidado de su salud y al desarrollo de ambientes saludables.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas acciones que permiten mantener limpia la sala de actividades.
- Distingue alimentos nutritivos y aquellos que no son saludables, por ejemplo: la comida “chatarra”.
- Comenta algunas situaciones observadas en el hogar y la escuela que contribuyen al cuidado de la salud de las personas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Confeccionan dípticos o folletos, con láminas, dibujos y textos escritos de acciones que contribuyen al cuidado e higiene de los espacios de su escuela.
- Realizan visitas a mercados y supermercados: comentan sobre los alimentos que les hacen, conversan con los vendedores sobre las condiciones de conservación e higiene de los alimentos.
- Preparan alimentos saludables, siguiendo sencillas recetas de cocina, por ejemplo: brochetas y jugos de fruta o postres.
- Elaboran collage grupal con láminas alusivas a alimentos y actividades saludables.
- Confeccionan conjuntamente con la familia, láminas y dibujos alusivos al cuidado de la salud en diferentes períodos del año para ser compartido con sus pares en la escuela.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**7**

Identificar algunos objetos y situaciones de riesgo que puedan atentar contra su bienestar y seguridad.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas situaciones consideradas de riesgo que ocurren en el hogar y la escuela.
- Comunica cuando hay comportamientos peligrosos. Por ejemplo, alguien tirando piedras.
- Describe algunos objetos de su hogar y escuela que pueden provocar riesgo.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Elaboran collage con diferentes recortes que reflejan situaciones de riesgos.
- Observan videos, láminas, dramatizaciones, títeres, con situaciones riesgosas, para luego comentarlas.
- Dramatizan diferentes situaciones de prevención de riesgos.
- Realizan un recorrido por la escuela, identificando lugares riesgosos.
- Elaboran señaléticas para marcar los lugares de riesgo de la escuela.
- Consultan páginas WEB referidas al tema de prevención y seguridad.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

8

Manifestar independencia en las prácticas de higiene, alimentación y vestuario para el cuidado y bienestar personal.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Se pone y saca prendas, por sugerencia del adulto.
- Se limpia la nariz solo, por sugerencia del adulto.
- Se lava y seca las manos solo, por sugerencia del adulto.
- Realiza las acciones que están presentes en las prácticas de alimentación, por sugerencia del adulto, por ejemplo: tomarse toda la leche, utilizar los servicios adecuados, comer toda la fruta.
- Se lava los dientes solo, por sugerencia del adulto.
- Come solo sin derramar los alimentos y manteniendo una postura adecuada por sugerencia del adulto.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan en áreas o rincones (casa, cocina, salud), dramatizando prácticas de higiene y alimentación en forma adecuada.
- Practican algunas actividades que involucran la alimentación, higiene y vestuario: van al baño, se lavan las manos, se lavan los dientes después del almuerzo, se peinan antes de irse a su hogar, organizan y guardan sus pertenencias a la llegada y a la salida de la sala.
- Organizan panel de preguntas en torno a la importancia de realizar prácticas adecuadas de higiene y alimentación para su bienestar y salud, comentan, responden y representan acciones a través de diferentes medios de expresión.



EJE DE APRENDIZAJE » INDEPENDENCIA

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Proponer juegos y actividades, sugiriendo formas de organizarlos y de realizarlos de acuerdo a sus intereses e ideas. N° 1 (I y C).

Adquirir confianza ante situaciones, personas o experiencias nuevas, ampliando sus campos de conocimientos, relaciones y acciones. N° 2 (I y C).

Identificar algunas de sus capacidades para realizar diferentes acciones y llevar a cabo proyectos en los que las aplica. N° 3 (I y C).

Proponer ideas y estrategias para contribuir a resolver situaciones que le permitan llevar a cabo sus iniciativas y propuestas. N° 4 (I y C).

Manifiestar seguridad para sostener sus ideas, enriquecerlas con aportes de otros, y llevar a cabo sus proyectos. N° 5 (I y C).

Manifiestar iniciativa en la configuración de ambientes y situaciones que le producen bienestar y especial agrado. N° 6 (I y C).

Anticipar algunas de sus acciones, organizándolas para mejorar la realización de sus iniciativas e intereses personales y colectivos. N° 7 (I y C).

Regular y adaptar su comportamiento en función de las necesidades de los demás y las normas de funcionamiento grupal, logrando progresivamente una autorregulación de sus acciones. N° 8 (I y C).

Responsabilizarse gradualmente de sus actos, estableciendo relaciones entre sus acciones y las consecuencias de ellos en las personas o el medio. N° 10 (I y C).

Asumir compromisos y establecer acuerdos en consideración a sí mismo, a los otros y a su medio. N° 11 (I y C).

Perseverar en la realización de sus actividades, buscando los medios adecuados que le permitan concluir los proyectos que inicia. N° 12 (I y C).

BASES CURRICULARES

MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

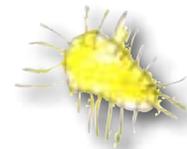
Manifiesta iniciativa para explorar su medio, separándose de manera transitoria y progresiva de los adultos significativos. Lleva a cabo por sí mismo, diversas acciones que acostumbraba a efectuar con ayuda del adulto. Comunica verbalmente sus deseos o elecciones personales.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Manifiesta iniciativa para decidir a qué jugar, qué actividades realizar y con qué materiales trabajar, en función de sus intereses. Efectúa actividades nuevas y desafiantes, probando distintas formas de desarrollarlas y tomando decisiones en función de sus intereses.

TRAMO V Hacia los 6 años

Manifiesta iniciativa para proponer diversas actividades y juegos, sugiriendo formas de organizarlos y llevarlos a cabo. Resuelve problemas simples que se le presentan, buscando los medios adecuados y tomando decisiones que le permitan solucionarlos.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 9 Manifestar iniciativa ante situaciones y experiencias nuevas, para realizar acciones, ampliar su campo de conocimientos y tomar decisiones.
- 10 Proponer algunas ideas y estrategias para desarrollar juegos y resolver sencillas situaciones que se le presentan.
- 11 Perseverar en la realización de sus actividades, manifestando iniciativa para buscar algunos medios que le permitan concluir los proyectos que inicia.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**9**

Manifestar iniciativa ante situaciones y experiencias nuevas, para realizar acciones, ampliar su campo de conocimientos y tomar decisiones.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Pregunta en torno a los nuevos temas, actividades o normas de convivencia que presenta la educadora u otros miembros de la comunidad educativa.
- ④ Solicita participar en situaciones o actividades nuevas que se le presentan, por ejemplo, bailes y juegos colectivos.
- Dice cuando requiere ayuda o necesita más explicaciones para el desarrollo de diferentes actividades.
- ④ Decide a qué rincón o área va a jugar (arte, lenguaje, etc.).

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan en diferentes rincones o áreas de su preferencia: eligen materiales, intercambian y ejecutan roles y actividades de su interés.
- Realizan sencillas entrevistas a diferentes personas de la escuela: encargada de biblioteca, manipuladora de alimentos, etc., preguntan sobre sus actividades y resguardos.
- Participan en rincones, *talleres o áreas abiertas de juego*, intercambiando con otros cursos.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

10

Proponer algunas ideas y estrategias para desarrollar juegos y resolver sencillas situaciones que se le presentan.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta con sus pares algunas actividades que podrían realizar para desarrollar su juego.
- Invita a niños y/o niñas a jugar o hacer trabajos de su preferencia.
- Comparte situaciones de juego y trabajo con otros niños y niñas, resolviendo algunas situaciones que se le presentan.
- Dice algunos temas de su interés para desarrollar sus proyectos, exposiciones o carpetas de trabajo.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en sencillos *plenarios* donde exponen lo que llevarán a cabo, invitando a sus compañeros o compañeras a participar.
- Desarrollan diferentes proyectos o experimentos, organizando sencillas rutas de trabajo.
- Consultan materiales audiovisuales con apoyo de la educadora y deciden temas a investigar.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT



Perseverar en la realización de sus actividades, manifestando iniciativa para buscar algunos medios que le permitan concluir los proyectos que inicia.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Realiza las experiencias o trabajos, llevándolos a cabo hasta el final.
- Solicita ayuda para concluir un trabajo que ha iniciado.
- Comenta algunas alternativas de solución para resolver los problemas que se le presentan en un trabajo o juego.
- 🚫 Busca los materiales que necesita para realizar un trabajo.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Preparan regalos especiales a familiares, amigos y amigas.
- Confeccionan objetos o elementos para la sala, biblioteca o para su hogar.
- Participan en exposiciones artísticas organizadas por la escuela, mostrando sus diferentes trabajos.





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

○ Autonomía

● Identidad

○ Convivencia

EJES DE APRENDIZAJE

» Reconocimiento y
aprecio de sí mismo

» Reconocimiento
y expresión de
sentimientos

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1° NT**

- Aprendizajes esperados BCEP
- Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso
- Aprendizajes esperados 1° NT
- Ejemplos de desempeño
- Ejemplos de experiencias de aprendizaje

IDENTIDAD

Núcleo de Aprendizaje Identidad (BCEP)

Se refiere a la gradual toma de conciencia de cada niño y niña de sus características y atributos personales, los que descubren y reconocen una vez logrado el proceso de diferenciación de los otros. Ello les permite identificarse como personas únicas, por tanto valiosas, con características e intereses propios, reconociéndose como miembros activos de su familia y de los diferentes grupos culturales a los que pertenecen.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y del niño de:
Desarrollar progresivamente una valoración positiva de sí mismo y de los demás, basada en el fortalecimiento de vínculos afectivos con personas significativas que lo aceptan como es, y que lo apoyan y potencian en la conciencia de ser una persona con capacidades, características e intereses singulares, a partir de los cuales puede contribuir con los demás.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo Identidad para el primer y segundo ciclo se presentan en dos ejes o dominios específicos que se derivan de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, los cuales distinguen: reconocimiento y aprecio de sí mismo, y reconocimiento y expresión de sentimientos.

» Reconocimiento y aprecio de sí mismo

Se refiere a la capacidad de tomar conciencia gradual de sus preferencias, características, atributos corporales y personales, mediante el descubrimiento, el reconocimiento y el aprecio de sí mismo, construyendo de esta forma una autoestima positiva.

» Reconocimiento y expresión de sentimientos

Se refiere a la capacidad de expresar y reconocer distintos sentimientos y emociones en sí mismo y en los otros, adquiriendo gradualmente empatía con sus pares y autorregulación en algunos contextos y situaciones.

EJE DE APRENDIZAJE » RECONOCIMIENTO Y APRECIO DE SÍ MISMO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS B CEP

Iniciarse en la aceptación de sus características corporales, expresando a través de diversas formas, contribuyendo así a la construcción de su imagen corporal. N° 1 (R y A).

Reconocer progresivamente sus principales fortalezas: conocimientos, temáticas, capacidades y actitudes, expresándolas y aplicándolas en sus actividades diarias. N° 2 (R y A).

Tomar conciencia progresiva de su identidad sexual, a través de sus características corporales. N° 4 (R y A).

Apreciar positivamente su género y respetar el otro en situaciones de la vida cotidiana, ampliando el conocimiento de las características femeninas y masculinas en diferentes contextos culturales. N° 5 (R y A).

Apreciar los resultados de sus ideas, acciones y de los compromisos asumidos, identificando los logros alcanzados. N° 7 (R y A).

Identificarse y expresarse como un niño o niña que al igual que otros niños del mundo deben tener oportunidades para acceder a los Derechos del Niño. N° 8 (R y A).

Manifestar sus preferencias, diferenciando aquellas situaciones, temáticas, actividades, juegos y proyectos que le producen especial agrado e interés de acuerdo a sus necesidades afectivas y cognitivas. N° 1 (S).

Organizarse para llevar a cabo aquellos proyectos que le producen especial agrado e interés, expresando sus motivos. N° 2 (S).

Preocuparse de su presentación personal en aspectos específicos tales como higiene, peinado, orden de su vestuario, entre otros. N° 3 (S).

Expresar y comunicar características de sí mismo comunes y diferentes en relación a otros niños y adultos, mediante distintas formas de representación. N° 5 (S).

Representarse a sí mismo destacando sus características personales, corporales, sus intereses, ideas, decisiones y fortalezas. N° 6 (S).

Identificar y comunicar a otros sus formas personales de contribuir a los demás y a su medio ambiente. (N° 7 (S)).

BASES CURRICULARES

MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

Reconoce sus características físicas y su sexo. Expresa verbalmente algunas de sus preferencias. Se siente a gusto con sus características y posibilidades corporales, su presentación personal y sus pertenencias. Manifiesta satisfacción cuando logra alcanzar objetivos sencillos.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Reconoce algunas de sus **habilidades y destrezas físicas, conocimientos y preferencias en variados ámbitos, manifestándolos en juegos y conversaciones. Se identifica con personas de su mismo sexo. Muestra confianza en sus capacidades y satisfacción por sus logros.**

TRAMO V Hacia los 6 años

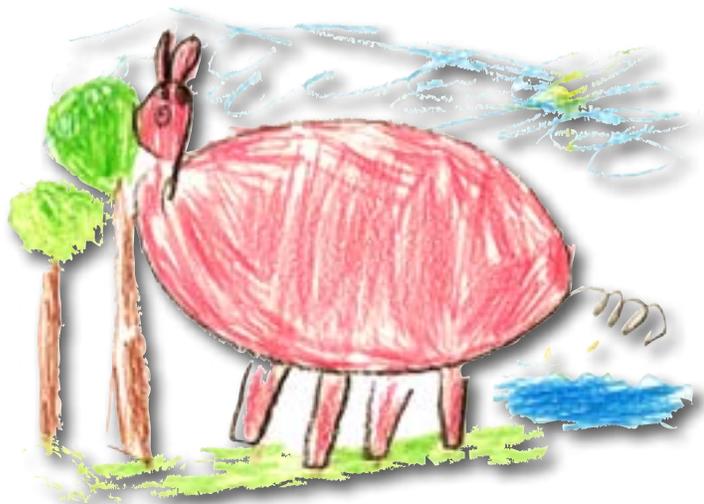
Reconoce sus características y cualidades personales, sus conocimientos y sus preferencias en variados ámbitos. Expresa sus opiniones e ideas y manifiesta disposición para enfrentar nuevas tareas o situaciones con seguridad y confianza. Aprecia positivamente su género.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Reconocer sus principales fortalezas: habilidades, características y destrezas físicas, conocimientos y preferencias.
- 2 Apreciar positivamente su identidad sexual y su género, a través del reconocimiento de sus características corporales y la identificación con personas de su mismo sexo.
- 3 Apreciar los resultados alcanzados en trabajos y juegos personales o colectivos, manifestando satisfacción.
- 4 Expresar características de sí mismo, manifestando interés y preocupación por su presentación personal.
- 5 Identificar algunos atributos de sí mismo comunes y diferentes en relación a otros: habilidades, características y destrezas físicas, conocimientos y preferencias.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Reconocer sus principales fortalezas: habilidades, características y destrezas físicas, conocimientos y preferencias.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas características personales tales como: "soy alto o alta", "tengo los ojos de color café".
- 🕒 Nombra sus habilidades si se le pregunta para qué es "bueno" o qué le gusta hacer. Por ejemplo, dice: "soy buena para saltar"; "soy bueno para cantar"; "soy buena para correr"; "soy bueno para dibujar".
- Nombra algunas preferencias relacionadas con comidas, bailes, vestuarios, juegos y programas de TV.
- 🕒 Expresa algunos de sus conocimientos en temas de su interés. Por ejemplo: describe características de los dinosaurios, planetas o medios de transporte, etc.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan a las *presentaciones personales*, utilizando un elemento que circula entre el grupo, por ejemplo, comentan sus principales fortalezas mientras toman un sombrero con las manos.
- Observan fotografías, láminas, medios audiovisuales sobre temas de su interés y comentan lo que saben, por ejemplo: música, juegos, cuentos, derechos del niño, cuidado del medio ambiente, autocuidado.
- Realizan dibujos de sí mismo, destacando alguna cualidad y luego los comentan, por ejemplo: autorretratos.
- Confeccionan un *álbum de las preferencias*, con recortes y dibujos, luego lo describen a su grupo de pares.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Apreciar positivamente su identidad sexual y su género, a través del reconocimiento de sus características corporales y la identificación con personas de su mismo sexo.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Dice que es mujer u hombre, argumentando la diferencia de sexo.
- Comenta lo que le gusta de ser hombre o mujer.
- 🕒 Elige representar personajes que pertenecen a su mismo sexo.
- Incorpora aspectos propios de su sexo en dibujos o modelados.
- Describe cuáles son las actividades científicas, deportivas y/o domésticas que le gusta realizar y cuáles le gustaría aprender.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en círculos de conversación, comentan, hacen preguntas, responden interrogantes sobre sus características corporales.
- Observan láminas de personas de distintas nacionalidades, generaciones y épocas: dialogan sobre lo que les llama la atención y responden a sencillas interrogantes sobre las características físicas, vestimentas y las diferencias entre unos y otros.
- Participan en diferentes *juegos sociodramáticos*, representando a personajes de su interés: se disfrazan, maquillan, buscan implementos, etc.
- Dibujan y modelan su cuerpo en diferentes soportes y tamaños, por ejemplo, realizan siluetas, siguiendo el contorno del cuerpo.
- Seleccionan, de una variedad de láminas o ilustraciones, aquellas personas que ejecutan actividades en diferentes ámbitos, manifestando sus preferencias sobre las que les gustaría llegar a realizar.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

3

Apreciar los resultados alcanzados en trabajos y juegos personales o colectivos, manifestando satisfacción.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas de las dificultades que se le presentaron y cómo las fue superando en la realización de sus trabajos, con el apoyo del adulto.
- Explica los procedimientos y materiales que utilizó en la realización de sus trabajos.
- Muestra con satisfacción sus trabajos a otras personas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan exposiciones de sus trabajos, utilizando diversos procedimientos, lugares y materiales: dan a conocer cómo los elaboraron, el tiempo empleado, lo que más les gustó, etc.
- Participan en muestras colectivas a nivel de escuela, exhibiendo sus trabajos en paneles, murales o maquetas: responden preguntas de los asistentes a la muestra.
- Elaboran *fichas de sus trabajos* con dibujos, símbolos y textos escritos, sobre los pasos y materiales que utilizaron en la confección y los dan a conocer.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

4

Expresar características de sí mismo, manifestando interés y preocupación por su presentación personal.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Muestra los accesorios y prendas de su agrado que utiliza diariamente o en actividades especiales.
- Selecciona prendas de su agrado para juegos teatrales, por ejemplo: dramatización.
- Nombra algunos de los colores preferidos para sus prendas de vestir.
- Solicita ayuda para solucionar dificultades que afectan su presentación personal, por ejemplo: al mancharse la ropa con ténpera o cuando se le ha dañado el pantalón.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en actividades de celebración local, utilizando vestimentas típicas de su agrado.
- Participan en juegos de área o rincones de dramatización, seleccionando las prendas y accesorios que les gustan.
- Observan fotografías de vestimentas y accesorios de su localidad en diferentes épocas y celebraciones, comentan sus preferencias de diseño y los colores.
- Realizan momentos de cierre de una actividad, recuerdan lo ejecutado, guardan los materiales, limpian, ordenan su ropa y solicitan ayuda si se han manchado o ensuciado alguna prenda.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

5

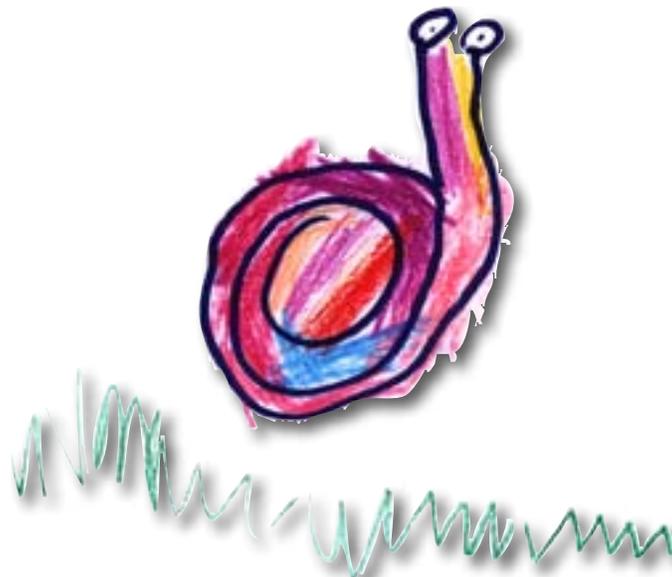
Identificar algunos atributos de sí mismo comunes y diferentes en relación a otros: habilidades, características y destrezas físicas, conocimientos y preferencias.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Señala diferencias de talla con respecto a sus pares.
- Comenta algunas habilidades o destrezas físicas comunes que tiene con algunos de sus compañeros y/o compañeras.
- Distingue algunas características físicas comunes o diferentes en relación a sí mismo, al observar fotografías de un grupo de niños y/o niñas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan *registros de medición de tallas* de sus compañeros y compañeras: comentan las diferencias y similitudes.
- Juegan a intercambiar los zapatos, comentan algunas características comunes con la persona dueña de los zapatos, finalizan destacando las similitudes encontradas.
- Confeccionan álbum con las fichas personales de cada integrante de su curso: con los conocimientos, destrezas, rasgos físicos y preferencias de cada uno.
- Realizan diferentes juegos grupales: carreras, superación de obstáculos, soluciones de adivinanzas, sencillas coreografías, otros. Comentan lo que más les gustó, dónde sienten que tienen más habilidades, cuáles son sus preferencias, etc.



EJE DE APRENDIZAJE » RECONOCIMIENTO Y EXPRESIÓN DE SENTIMIENTOS

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

BASES CURRICULARES

Distinguir las emociones y sentimientos, en sí mismo y en los demás, en situaciones vivenciales, y en imágenes y narraciones. N° 3 (R y A).

Identificar y ampliar algunos recursos de tipo personal: buen humor, creatividad y apertura a la ayuda de los demás, que contribuyen a la convivencia y bienestar general. N° 6 (R y A).

Expresar su mundo interno a través de la exteriorización de sus sueños, fantasías y emociones. N° 4 (S).



MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

Expresa verbal y corporalmente distintas emociones y sentimientos. Representa diferentes emociones en sus juegos. Reconoce y verbaliza el nombre de ciertas emociones en otras personas o en personajes de cuentos. Manifiesta al adulto sus deseos de ser consolado. Demuestra disposición para controlar algunas acciones reaccionando positivamente a las explicaciones del adulto.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Expresa y reconoce distintas emociones y sentimientos en sí mismo y en los otros. Atribuye causas a las emociones o sentimientos propios y de los otros, contando o describiendo qué evento o experiencia los provocó. Expresa rabia sin agredir o causar molestia a otros, intentando autorregularse.

TRAMO V Hacia los 6 años

Expresa sus emociones y sentimientos de manera regulada, en algunos contextos o situaciones. Reconoce las emociones y sentimientos de los otros empatizando con ellos. Emplea algunos recursos de tipo personal para provocar emociones positivas en los otros. Acepta postergar alguna actividad que quiere realizar, cuando el adulto le explica las razones para ello.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 6 Expresar emociones y sentimientos, intentando autorregularlos en algunos contextos o situaciones.
- 7 Distinguir emociones y sentimientos en sí mismo y en los demás, en diferentes contextos o situaciones.
- 8 Expresar algunos recursos de tipo personal: buen humor, creatividad y cooperación para el bienestar personal y de los otros.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**6**

Expresar emociones y sentimientos, intentando autorregularlos en algunos contextos o situaciones.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Demuestra, por iniciativa propia, cariño a sus compañeros con gestos y palabras.
- Reacciona controlando sus impulsos cuando siente rabia en algunas situaciones, por ejemplo: no le pega a una niña o niño más chico que le rompe un juguete.
- Comparte sus juguetes personales en juegos espontáneos, por iniciativa propia.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Confeccionan regalos para entregar a su amigo o amiga secreta, realizan tarjetas y al momento de la entrega mencionan algunas cualidades de la amiga o el amigo.
- Relatan las actividades desarrolladas durante la jornada o la semana, recordando situaciones agradables o tristes, comentan y responden preguntas.
- Juegan o participan en actividades, compartiendo materiales o implementos de acuerdo a las reglas establecidas grupalmente.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

7

Distinguir emociones y sentimientos en sí mismo y en los demás, en diferentes contextos o situaciones.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta lo que le pasa a otros niños o niñas cuando se le pregunta, por ejemplo: "¿Por qué crees que tu amigo está llorando?".
- Comenta emociones y sentimientos que aparecen en algunas ilustraciones, canciones y poemas o escenas de películas.
- Comunica las razones de su alegría, pena u otro sentimiento a sus pares y adultos. Por ejemplo: cuenta por qué está triste o alegre.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan recursos audiovisuales con diferentes temáticas y comentan las emociones que le provocan y qué harían para ayudar o consolar a los personajes que aparecen en las imágenes.
- Organizan sencillas exposiciones de muestras fotográficas de situaciones familiares que le causaron alegría, comentan y responden interrogantes.
- Escuchan cuentos con diferentes temáticas en los cuales se destacan sentimientos y emociones de los personajes y completan episodios o finales.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**8**

Expresar algunos recursos de tipo personal: buen humor, creatividad y cooperación para el bienestar personal y de los otros.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Propone alternativas para modificar o completar: objetos, ilustraciones, personajes de cuentos, otros.
- Da ideas para colaborar y apoyar a otros en situaciones problemáticas, por ejemplo cuando a una niña se le pierde un juguete.
- Propone actividades que le provocan agrado y bienestar a los otros: escuchar música, mandarse saludos, celebrar cumpleaños, preparar regalos.
- Representa personajes de cuentos, cine o programas de tv, obras de teatro que le provocan alegría o agrado, recreándolos con algunos recursos propios.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en el *panel de las buenas ideas*, entregando soluciones a situaciones problemáticas, por ejemplo: elaboran afiches para recuperar objetos perdidos, completan ilustraciones con elementos divertidos.
- Inventan saludos graciosos para enviar a sus compañeras y compañeros.
- Participan en juegos de esculturas humanas, modelando posturas divertidas con su pareja de juego.
- Eligen personajes que les provocan alegría y los representan en dibujos, máscaras, esculturas, títeres.
- Realizan muestras “del buen humor y la creatividad”, por ejemplo, confeccionan esculturas graciosas, dibujos absurdos, personajes divertidos.
- Realizan representaciones de personajes divertidos en sencillas obras de teatro.





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

- Autonomía
- Identidad
- Convivencia

EJES DE APRENDIZAJE

- » Interacción social
- » Formación valórica

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1º NT**

- Aprendizajes esperados B CEP
- Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso
- Aprendizajes esperados 1º NT
- Ejemplos de desempeño
- Ejemplos de experiencias de aprendizaje

CONVIVENCIA

Núcleo de Aprendizaje Convivencia (BCEP)

Se refiere al establecimiento de relaciones interpersonales y formas de participación y contribución con las distintas personas con las que la niña y el niño comparte, desde las más próximas y habituales que forman su sentido de pertenencia, hasta aquellas más ocasionales, regulándose por normas y valores socialmente compartidos.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y del niño de:
Establecer relaciones de confianza, afecto, colaboración, comprensión y pertenencia, basadas en el respeto a las personas y en las normas y valores de la sociedad a la que pertenece.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo Convivencia para el primer y segundo ciclo se presentan en dos ejes o dominios específicos que se derivan de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, los cuales distinguen: interacción social y formación valórica.

» Interacción social

Se refiere a la capacidad de interactuar y establecer relaciones de confianza y afecto con adultos y pares, compartiendo, participando y colaborando en actividades grupales.

» Formación valórica

Se refiere a la capacidad de apreciar y adquirir gradualmente valores y normas socialmente compartidos que contribuyen a la sana convivencia entre las personas. Implica reconocer y apropiarse de normas sociales que regulan el funcionamiento de juegos y actividades cotidianas e incorporar valores esenciales como la solidaridad, la verdad, la paz y la justicia, en un marco de respeto por la diversidad y por la resolución pacífica de conflictos.

EJE DE APRENDIZAJE » INTERACCIÓN SOCIAL

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Compartir con otros niños, jugando, investigando, imaginando, construyendo y aventurando con ellos. N° 1 (P y C).

Organizarse grupalmente en torno a un propósito común, desempeñando diferentes roles en juegos y actividades colectivas y construyendo en forma cooperativa normas para el funcionamiento del grupo. N° 2 (P y C).

Inventar juegos con reglas y procedimientos a partir de necesidades e intereses que surgen de un proyecto colectivo. N° 3 (P y C).

Ampliar sus prácticas de convivencia social en nuevas situaciones para afianzar y profundizar la colaboración y relación con los otros. N° 4 (P y C).

Descubrir y apreciar su capacidad para participar con otros, integrándose en diferentes grupos de juego y trabajo. N° 5 (P y C).

Contribuir con los demás, aportando a personas o grupos de ellas con su compañía, sus conocimientos, sus afectos, sus expresiones. N° 6 (P y C).

Relacionarse con niños y adultos de otros lugares, aprovechando los diversos medios de comunicación, intercambiando experiencias, dibujos, cuentos y otros. N° 7 (P y C).

Identificar los gustos, intereses, prácticas, creencias e ideas que comparte con su familia y grupos de su comunidad, como una forma de contribución a su vida. N° 1 (P y D).

Contribuir, acorde a sus posibilidades, en ciertas prácticas culturales de su familia y comunidad, asumiendo algunas funciones de colaboración en prácticas, ceremonias, celebraciones, ritos y entretenciones cotidianas. N° 2 (P y D).

Iniciarse en prácticas democráticas señalando sus opiniones, respetando las de los demás y contribuyendo al desarrollo de proyectos de bien común con sus pares y con la comunidad. N° 5 (V y N).

BASES CURRICULARES

MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

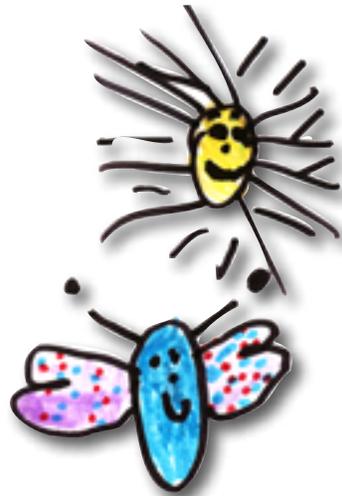
Se relaciona con otras personas fuera de su entorno familiar, en el contexto de actividades familiares o en compañía de adultos significativos, estableciendo sencillos intercambios. Interactúa espontáneamente con niños y niñas de su edad. Cooperar con los adultos u otros niños y niñas en tareas sencillas. Representa en sus juegos, actividades sociales cotidianas.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Se relaciona con otras personas fuera de su entorno familiar en compañía de adultos cercanos tomando la iniciativa para integrarse a sus actividades. Interactúa con otros niños o niñas con confianza. Participa en grupos de trabajo y juego, colaborando para lograr un propósito común. Sigue algunas reglas sencillas de comportamiento y emplea algunas normas de cortesía en sus relaciones con adultos y niños.

TRAMO V Hacia los 6 años

Se relaciona con confianza con otras personas fuera de su entorno familiar, en compañía de adultos cercanos, iniciando conversaciones y respondiendo a sus preguntas. Participa en grupos de trabajo y juego respetando normas y cumpliendo las acciones comprometidas. Establece relaciones de confianza cercanas y permanentes con algunos niños y/o niñas.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Participar colaborativamente en grupos de juego en torno a un propósito común, respetando sencillas normas de comportamiento.
- 2 Interactuar con otras personas fuera de su entorno familiar, para ampliar sus prácticas de convivencia social, en contextos protegidos.
- 3 Identificar algunas prácticas de convivencia social de su entorno familiar.
- 4 Relacionarse con niños y niñas, manifestando disposición para respetar algunas prácticas democráticas que contribuyan al desarrollo de proyectos comunes.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Participar colaborativamente en grupos de juego en torno a un propósito común, respetando sencillas normas de comportamiento.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comparte sus materiales con otros compañeros y compañeras para realizar algunas actividades, tales como: collage, maqueta, mural, construcciones y otros.
- Agradece, saluda, se despide, pide por favor, en los momentos adecuados.
- Da ideas para realizar juegos, experimentos o sencillos proyectos.
- Se ofrece para colaborar en las distintas etapas de un proyecto o juego.
- Espera su turno para subir al resbalín, ocupar un juego, jugar al ludo, etc.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Organizan feria con distintas temáticas: ecológica, científica, arte nacional u otras, exhibiendo maquetas, collage, libros gigantes, murales.
- Escuchan y comentan cuentos o relatos de distintas situaciones que involucran compartir juegos.
- Elaboran sencillos proyectos de su interés, estableciendo etapas, tareas y una muestra final.
- Participan en diferentes juegos grupales que incorporan reglas simples.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Interactuar con otras personas fuera de su entorno familiar, para ampliar sus prácticas de convivencia social, en contextos protegidos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Saluda respondiendo al contacto inicial con niños, niñas o adultos que empieza a conocer (en compañía de adultos cercanos).
- Pide participar si un grupo de niños o niñas está jugando a algo que le interesa.
- Conversa con niños, niñas y adultos que empieza a conocer (sin la exigencia de iniciar el diálogo y en compañía de adultos cercanos).
- Juega con otros niños y niñas que empieza a conocer (en contextos protegidos).
- Asiste a celebraciones de cumpleaños, de niños o niñas de su entorno cercano.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Visitan algunas salas o recintos de la escuela, saludando a adultos, compañeros y compañeras.
- Participan en áreas o zonas de juego organizadas dentro y fuera del aula, seleccionando y compartiendo materiales o juguetes de su interés.
- Participan en ferias lúdicas o en distintos tipos de encuentros que involucran otros cursos o establecimientos, compartiendo juegos, materiales y actividades.
- Organizan la sala para recibir a niños y niñas de otros cursos, preparan juegos, materiales, tarjetas de bienvenida y otras iniciativas que surjan del grupo.
- Preparan regalos o tarjetas para sus amigos o amigas que están de cumpleaños.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**3****Identificar algunas prácticas de convivencia social de su entorno familiar.****EJEMPLOS DE DESEMPEÑO**

- Nombra las principales celebraciones que practica su familia.
- Describe celebraciones, entretenciones cotidianas o costumbres que practica su familia.
- Dramatiza en juegos, espontáneos u organizados por el adulto, algunas celebraciones o costumbres familiares.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan fotografías, láminas, videos, libros con ilustraciones que muestran diferentes celebraciones familiares y conversan sobre ellas.
- Exponen, en actividad grupal, sobre alguna celebración o evento particular que desarrollan al interior de su familia, utilizando diversos recursos audiovisuales.
- Dibujan, pintan, modelan algún tipo de implemento preferido que utilizan en las celebraciones o entretenciones que realiza con su familia, por ejemplo: tortas, cartas, piñatas, otros.
- Organizan juegos de dramatización a partir de temas que involucran celebraciones o actividades que realizan sus familias, incorporando diversos implementos como: vestimentas y objetos del hogar.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**4**

Relacionarse con niños y niñas, manifestando disposición para respetar algunas prácticas democráticas que contribuyan al desarrollo de proyectos comunes.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Juega o trabaja en actividades acordadas grupalmente.
- Acepta las decisiones tomadas por el grupo así no haya estado de acuerdo con ellas.
- Respeta las opiniones de sus compañeros y compañeras en diferentes actividades grupales, por ejemplo: conversaciones espontáneas, experimentos, observación de obras de arte.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Elaboran sencillo proyecto para realizar, por ejemplo: feria literaria o encuentro de ciencia, festival del humor; decidiendo en forma democrática algunas estrategias y actividades para su ejecución, por ejemplo: acordar el espacio físico donde se llevará a cabo y el mensaje que tendrán los afiches de promoción.
- Participan en juegos organizados por algún compañero o compañera, aceptando las reglas previamente establecidas.
- Realizan sesiones o círculos de conversación, utilizando como recurso un personaje (títere) que cumple la misión de provocar: dudas, humor, absurdo.
- Confeccionan registro de preguntas en mural, pizarra o papelógrafos para desarrollar proyectos, otorgando espacio para la opinión de todos.



EJE DE APRENDIZAJE » **FORMACIÓN VALÓRICA**

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Comprender el sentido que tienen, para sí mismo, su familia y comunidades a las que pertenece, algunas prácticas, normas, expresiones, costumbres, creencias, ideas, historias y ritos de su cultura. N° 3 (P y D).

Apreciar e incorporar elementos significativos de la cultura chilena en prácticas cotidianas y expresiones artísticas. N° 4 (P y D).

Comprender que el trabajo que realiza cada persona de la comunidad local o nacional es importante para la vida de todos. N° 5 (P y D).

Apreciar la diversidad en las personas, en un marco de respeto por sus singularidades personales, étnicas, fisonómicas, lingüísticas. N° 6 (P y D).

Apreciar la diversidad de las formas de vida de familias y niños de otras comunidades y culturas tanto del país como de otros lugares del mundo, conociendo algunas expresiones verbales, prácticas, juegos, relatos y costumbres. N° 7 (P y V).

Comprender y responder en forma adecuada a las situaciones que postergan o modifican la

satisfacción de sus deseos, considerando las necesidades de los demás y las condiciones del medio. N° 1 (V y N).

Solicitar y aceptar ayuda de los demás niños y adultos en actividades personales y colectivas, juegos y situaciones desafiantes, apreciando la necesidad de apoyo mutuo. N° 2 (V y N).

Aplicar normas, derechos, responsabilidades y comportamientos sociales, comprendiendo el sentido de algunas de ellas. N° 3 (V y N).

Aplicar algunas estrategias pacíficas en la resolución de conflictos cotidianos con otros niños, intentando comprender la posición, derechos y sentimientos del otro. N° 4 (V y N).

Apreciar la importancia de valores como la solidaridad, la verdad, la paz y la justicia en la vida de las personas, aplicándolos en sus juegos y actividades cotidianas. N° 6 (V y N).

Determinar y aceptar ciertas normas para el funcionamiento y convivencia con su grupo de pares en diferentes situaciones. N° 7 (V y N).

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO



MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

Distingue entre acciones correctas e incorrectas según lo que le dice el adulto. Responde positivamente a las sugerencias del adulto poniendo en práctica algunas normas de convivencia básicas que regulan actividades y juegos. Manifiesta disposición para actuar solidariamente en algunas situaciones, por indicaciones del adulto.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Distingue que algunos comportamientos pueden producir consecuencias positivas o negativas. Reconoce que existen valores y normas que tienen que ser respetados aun cuando no siempre los ponga en práctica. Comunica las transgresiones a las normas. Manifiesta disposición para resolver conflictos en forma pacífica con ayuda del adulto.

TRAMO V Hacia los 6 años

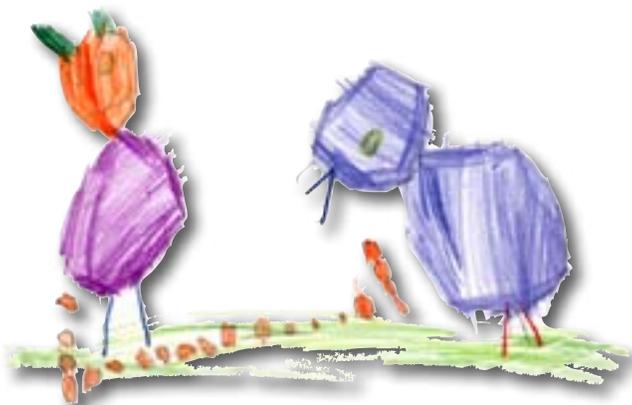
Manifiesta empatía frente a situaciones o necesidades que vivencian sus pares. Aprecia la importancia que tiene la práctica de algunos valores. Acepta y acuerda sencillas normas en conjunto para una sana convivencia, reconociendo su importancia. Respeta las singularidades de sus compañeros y compañeras, aceptando expresiones de la diversidad: lingüísticas, étnicas, personales. Manifiesta disposición para resolver por sí mismo, conflictos en forma pacífica, intentando o sugiriendo alternativas.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

5. Apreciar algunas expresiones culturales representativas de Chile como: símbolos nacionales, artesanías, comidas típicas, vestimentas, canciones y danzas.
6. Reconocer la diversidad en las personas y sus formas de vida, en un marco de respeto por sus costumbres, singularidades personales, étnicas, fisonómicas, lingüísticas.
7. Aplicar estrategias pacíficas frente a conflictos cotidianos con otros niños y niñas.
8. Reconocer la importancia que tiene la práctica de algunos valores en sus juegos y actividades cotidianas.
9. Manifiestar disposición para aceptar y respetar algunas normas para el funcionamiento y convivencia con su grupo de pares en diferentes situaciones.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

5

Apreciar algunas expresiones culturales representativas de Chile como: símbolos nacionales, artesanías, comidas típicas, vestimentas, canciones y danzas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Señala algunos elementos de expresiones culturales representativas de su localidad o de su país, por ejemplo: bandera, trajes típicos, comidas, danzas, al verlos en láminas, fotografías o videos.
- Desempeña roles de su preferencia en sencillas representaciones artísticas y culturales realizadas en el grupo.
- Manifiesta preferencias por algunos elementos representativos de la cultura chilena.
- Comenta sobre algunas manifestaciones culturales que le han llamado la atención, por ejemplo, las artesanías de una feria, las pinturas de una exposición, las danzas de una celebración.
- Elabora sencillas artesanías de su localidad o zona, que son de su agrado.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan con tarjetones ilustrados, identificando en ellos, diferentes expresiones culturales.
- Participan en representación de bailes, leyendas, cuentos típicos de algunas zonas del país.
- Observan en distintos soportes audiovisuales, imágenes representativas de elementos "hechos a mano" como: tejidos, orfebrería, sombreros, cinturones, cerámicas y otros.
- Exponen sobre algunas manifestaciones de diferentes comunidades o grupos locales del país, utilizando recursos y elementos representativos para su presentación.
- Conversan sobre visitas realizadas con sus familias a alguna localidad del país, destacando características culturales que le llamaron la atención.
- Confeccionan elementos o adornos con algunos materiales característicos de su localidad como, por ejemplo: greda, crin, lana.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

6

Reconocer la diversidad en las personas y sus formas de vida, en un marco de respeto por sus costumbres, singularidades personales, étnicas, fisonómicas, lingüísticas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Formula preguntas, en forma respetuosa, sobre lo que le llama la atención en diferentes personas que observa, por ejemplo: habilidades, vestimenta, color de piel, formas de hablar; discapacidades.
- Dice lo que más le llama la atención de algunas características de las diferentes personas que observa en recursos audiovisuales.
- Comenta sobre algunas costumbres de las personas que le llaman la atención, por ejemplo: las preparaciones culinarias, las vestimentas, las celebraciones, las expresiones musicales, otros.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Visitan biblioteca y observan láminas de libros que muestran imágenes de personas de distintos países.
- Realizan collage con imágenes de niños y niñas de otras culturas u otros países diferentes al propio.
- Escuchan canciones en diversos idiomas y comentan semejanzas y/o diferencias con el español, lo que les gusta o lo que entienden de la letra.
- Visitan alguna estación de tren, rodoviario, puerto o aeropuerto de su región, observando los diferentes tipos de personas que se encuentran en el lugar.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

7

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

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Pide disculpas frente a situaciones de conflicto en los que ha tenido responsabilidad, incentivado por los adultos o en forma espontánea.
- Intenta controlar sus impulsos al verse involucrado en situaciones de conflicto como, por ejemplo, expresar rabia sin dañar a otros.
- Conversa con pares para resolver conflictos, con guía del adulto, evitando responder con golpes o pataletas, por ejemplo: "voy a usar esto y después te lo paso".
- Escucha los argumentos de su grupo de pares en situaciones de discusión o en sencillos debates.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan juegos teatrales, por ejemplo, a través de la mímica, interpretando situaciones problemáticas de convivencia y luego las comentan.
- Organizan encuentros de teatro intersalas, estableciendo como temas la convivencia y el respeto a los otros.
- Participan en sencillos juegos de dilemas, donde se conversa y debate en torno a situaciones que muestran dificultades en la convivencia y se presentan alternativas de solución.
- Confeccionan *listado de momentos* que han generado diferencias o conflictos, entre ellas y ellos, estableciendo sencillos acuerdos para evitarlos.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**8**

Reconocer la importancia que tiene la práctica de algunos valores en sus juegos y actividades cotidianas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comparte espontáneamente sus materiales en trabajos colectivos.
- Da ejemplos que reflejan la presencia de algunos valores, recordando situaciones determinadas en cuentos, relatos, noticias o experiencias en la vida familiar.
- 🚫 Menciona algunas acciones positivas, como: decir la verdad, ayudar y cuidar a los demás.
- Distingue algunas acciones positivas y negativas en relatos o cuentos.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan maquetas, esculturas, juguetes, intercambiando materiales personales que han traído de su hogar.
- Conversan sobre acciones positivas desarrolladas durante la semana en la escuela o en el hogar.
- Preparan celebración de cumpleaños colectivo, elaborando sencillos presentes para sus compañeros y compañeras.
- Confeccionan álbum de las anécdotas o momentos entretenidos del curso, utilizando diferentes recursos como láminas, fotografías.
- Confeccionan personajes de títeres (varilla, género, papel) o marionetas para realizar diálogos en torno a acciones negativas o positivas.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**9**

Manifiestar disposición para aceptar y respetar algunas normas para el funcionamiento y convivencia con su grupo de pares en diferentes situaciones.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

-  Explica por qué no es bueno pegarle a un compañero o compañera.
- Sigue las reglas acordadas en juegos y competencias.
-  Hace comentarios al observar situaciones que transgreden las normas, por ejemplo: botar basura en lugares inadecuados.
- Respeta normas de orden y limpieza de los espacios, por ejemplo: limpia la mesa, guarda lápices, pinceles y tijeras en los contenedores correspondientes.
- Cumple normas establecidas por el grupo como: guardar materiales de trabajo, levantar la silla al trasladarla, levantar la mano para solicitar la palabra, escuchar en silencio, con la guía de la educadora.
- Guarda sus pertenencias en los lugares asignados o acordados por el grupo, por ejemplo: cuelga la mochila en el perchero, ubica sus trabajos en carpetas o en casilleros.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en sencillos debates o círculos de conversación que abordan temas de convivencia, utilizando como recursos de apoyo, relatos, cuentos, historias en CD, etc.
- Revisan *bitácoras de registro semanal* (realizadas por la educadora) recordando actividades, situaciones, eventos especiales que ocurrieron durante la semana.
- Participan en diferentes tipos de juegos grupales que incorporan sencillas reglas.
- Participan en diferentes *juegos de relevo*, como por ejemplo: entregar la pelota y correr a la meta, empujar globos por turno, pasar por entre medio de las piernas abiertas de sus compañeros (jugando al túnel).
- Confeccionan panel o láminas de formatos amplios con las acciones que reflejan el respeto de algunas normas y lo exponen en la sala.
- Confeccionan un sencillo "Manual de normas grupales para pasarlo bien" con recortes, láminas, dibujos, textos escritos con ejemplos de acciones que las ilustran.
- Realizan plenarios para elaborar reglas de comportamiento consensuadas con el grupo.

ÁMBITO

Comunicación





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

● Lenguaje verbal

○ Lenguajes artísticos

EJES DE APRENDIZAJE

- » Comunicación oral
- » Iniciación a la lectura
- » Iniciación a la escritura

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1° NT**

- Aprendizajes esperados B CEP
- Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso
- Aprendizajes esperados 1° NT
- Ejemplos de desempeño
- Ejemplos de experiencias de aprendizaje

LENGUAJE VERBAL

Núcleo de Aprendizaje Lenguaje Verbal (BCEP)

Se refiere a la capacidad para relacionarse con otros escuchando, recibiendo comprensivamente y produciendo diversos mensajes, mediante el uso progresivo y adecuado del lenguaje no verbal y verbal, en sus expresiones oral y escrito. Esto implica avanzar desde los primeros balbuceos y palabras a las oraciones, empleándolas para comunicarse según las distintas funciones, en diferentes contextos y con varios interlocutores, utilizando un vocabulario y estructuras lingüísticas adecuadas a su desarrollo e iniciándose, además, en la lectura y la escritura.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y del niño de:
Comunicar sensaciones, vivencias, emociones, sentimientos, necesidades, acontecimientos e ideas a través del uso progresivo y adecuado del lenguaje no verbal y verbal, mediante la ampliación del vocabulario, el enriquecimiento de las estructuras lingüísticas y la iniciación a la lectura y la escritura, mediante palabras y textos pertinentes y con sentido.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo Lenguaje Verbal para el primer y segundo ciclo se presentan en tres ejes o dominios específicos que se derivan de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, los cuales distinguen: comunicación oral, iniciación a la lectura e iniciación a la escritura.

» Comunicación oral

Se refiere a la capacidad de relacionarse con otros, escuchando en forma atenta, recibiendo comprensivamente y comunicando diversos tipos de mensajes orales, utilizando un vocabulario adecuado y estructuras lingüísticas progresivamente más complejas.

» Iniciación a la lectura

Se refiere a la capacidad de iniciar la conciencia fonológica y de disfrutar, explorar, interesarse y comprender gradualmente que los textos gráficos y escritos representan significados.

» Iniciación a la escritura

Se refiere a la capacidad de interesarse por la representación gráfica y experimentar diferentes signos gráficos, letras y palabras con la intención de comunicarse por escrito.

EJE DE APRENDIZAJE » **COMUNICACIÓN ORAL****¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?**

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Mantener una actitud atenta y receptiva en relación a los mensajes verbales, gestuales y corporales de diferentes interlocutores. N° 1 (LO).

Expandir progresivamente su vocabulario explotando los fonemas (sonidos) y significados de nuevas palabras que son parte de sus experiencias. N° 2 (LO).

Expresarse en forma oral en conversaciones, narraciones, anécdotas, chistes, juegos colectivos y otros, incrementando su vocabulario y utilizando estructuras oracionales que enriquezcan sus competencias comunicativas. N° 3 (LO).

Comprender los contenidos y propósitos de los mensajes en distintas situaciones, identificando la intención comunicativa de diversos interlocutores, mediante una escucha atenta y receptiva. N° 5 (LO).

Comunicarse con distintos propósitos, en diferentes contextos y con interlocutores diversos usando argumentos en sus conversaciones, respetando turnos y escuchando atentamente. N° 7 (LO).

Expresarse en forma clara y comprensible empleando patrones gramaticales y estructuras oracionales adecuados según su lengua materna. N° 8 (LO).

Producir oralmente sus propios cuentos, poemas, chistes, guiones, adivinanzas, dramatizaciones, en forma personal o colectiva. N° 9 (LO).

Distinguir las intenciones comunicativas de las personas, mediante una actitud atenta y receptiva para reconocer expresiones, funciones y significados del lenguaje. N° 10 (LO).

Comprender y expresar algunas palabras y frases básicas de otras lenguas contextualizadas en costumbres y prácticas que son de interés para los niños/as. N° 12 (LO).

BASES CURRICULARES

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO



TRAMO III Hacia los 3 años

Comprende mensajes simples y breves, en situaciones comunicativas cotidianas, respondiendo en forma oral y gestual. Comunica información sencilla o características de personas y objetos familiares, utilizando oraciones simples de cinco o más palabras, respetando patrones gramaticales básicos, aunque no pronuncie correctamente. Formula preguntas sobre el nombre de objetos o fenómenos desconocidos que son parte de sus experiencias y utiliza nuevo vocabulario de sustantivos, verbos y adjetivos.

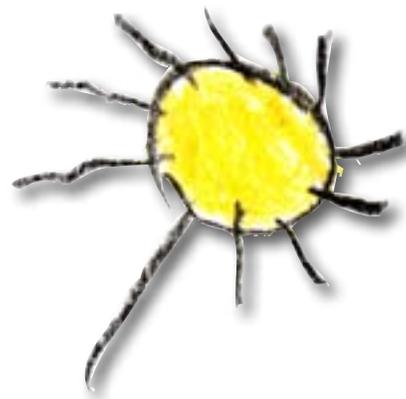
TRAMO IV Hacia los 5 años

Comprende mensajes simples compuestos por varias oraciones que involucran preguntas claras y precisas, información de su interés e instrucciones con acciones sucesivas en distintas situaciones cotidianas. Comunica información sencilla que involucra características de objetos, personas, personajes, fenómenos, situaciones y datos del contexto utilizando oraciones completas y respetando los tiempos verbales presente y pasado. Se expresa oralmente en forma clara y comprensible, sobre temas de su interés, empleando un vocabulario adecuado.

TRAMO V Hacia los 6 años

Comprende mensajes simples que involucran diversos tipos de preguntas y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones cotidianas. Participa en conversaciones espontáneas o formales: opinando, preguntando, describiendo, relatando y dando explicaciones en torno a temas de su interés. Usa estructuras oracionales completas y conjugaciones verbales adecuadas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas. Se expresa oralmente en forma clara y comprensible utilizando un vocabulario adecuado y pertinente a los contextos e interlocutores.

MAPAS DE PROGRESO



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Emplear en distintas situaciones comunicativas, estructuras oracionales elementales y conjugaciones verbales simples adecuadas con los tiempos y personas.
- 2 Expresarse oralmente en distintos contextos, sobre temas de su interés, empleando un vocabulario adecuado e incorporando algunas palabras nuevas.
- 3 Reconocer las posibilidades expresivas de textos orales breves y sencillos, mediante la reproducción y recreación de algunos relatos, anécdotas, mitos y leyendas, cuentos, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas, otros.
- 4 Comprender mensajes orales simples en distintas situaciones que involucran: informaciones de su interés, instrucciones explícitas y preguntas relativas a: tiempo, lugar y explicaciones sencillas.
- 5 Disfrutar de algunos textos orales literarios breves y sencillos mediante la escucha atenta y receptiva de relatos, anécdotas, mitos y leyendas, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas y otros, manifestando impresiones y preferencias por algunos de ellos.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT



Emplear en distintas situaciones comunicativas, estructuras oracionales elementales y conjugaciones verbales simples adecuadas con los tiempos y personas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Utiliza en su expresión oral tiempos verbales: presente, pasado.
- Usa oraciones con una estructura que hace comprensible lo que intenta comunicar.
- Transmite recados orales usando oraciones completas, por ejemplo: "Marisol, la tía dice que le lleves tu dibujo".
- Relata experiencias personales ante preguntas, describiendo qué hizo, dónde, con quiénes, etc., por ejemplo: ¿qué hiciste el domingo?
- Expresa sus impresiones y opiniones en forma clara y comprensible a partir de lo escuchado o visto.
- Relata una historia o cuento, describiendo los personajes y hechos con elementos de tiempo y lugar; con ayuda de preguntas del adulto.
- Describe un objeto, animal, persona o situación, utilizando algunos conceptos tales como: tamaño, forma, color, cantidad.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan cierre de actividades y comparten los resultados alcanzados, las dificultades que tuvieron y las acciones que fueron más fáciles o gratas.
- Participan en círculos de conversación y comentan anécdotas ocurridas en su familia, incluyendo algunos detalles como el lugar, las personas que estaban y el momento del día en que ocurrió.
- Organizan sencillos debates a través de preguntas o suposiciones de hechos realizadas por la educadora, sobre temas de su interés a partir de la lectura de una noticia, por ejemplo: un deportista conocido, animales en peligro, juegos tecnológicos.
- Elaboran sencillas historietas y narran las situaciones a partir de las ilustraciones.
- Juegan a descubrir y combinar las palabras, con diferentes repertorios lingüísticos, por ejemplo: trabalenguas, retahílas, adivinanzas, matutines, rimas, etc.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**2**

Expresarse oralmente en distintos contextos, sobre temas de su interés, empleando un vocabulario adecuado e incorporando algunas palabras nuevas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Relata hechos y experiencias personales, incorporando alguna palabra nueva recientemente conocida.
- Comenta sobre un tema o programa de televisión de su interés, utilizando vocabulario adecuado.
- Pregunta por palabras que no conoce.
- Reproduce palabras nuevas de sencillos repertorios orales.
- 🎧 Conversa espontáneamente, incorporando palabras nuevas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en círculos de conversación: describen qué palabras nuevas han aprendido durante los días anteriores: comentan e intentan explicar con sus propias palabras.
- Participan en relatos de cuentos, lectura de noticias, sesiones de chistes o anécdotas divertidas, escuchan con atención y preguntan por aquellas palabras nuevas.
- Escuchan sencillos y breves textos de la tradición oral, (rimas, letras de rondas, retahílas, adivinanzas, otros) repiten y memorizan algunas de sus partes, destacando las palabras nuevas.
- Juegan con títeres o máscaras y realizan diálogos espontáneos, utilizando palabras nuevas, provenientes de las lecturas escuchadas, de sus contactos con usuarios competentes, de programas de televisión o textos de la tradición oral.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**3**

Reconocer las posibilidades expresivas de textos orales breves y sencillos, mediante la reproducción y recreación de algunos relatos, anécdotas, mitos y leyendas, cuentos, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas, otros.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- 🎧 Recita poemas de al menos una estrofa.
- Solicita que el adulto le transcriba mensajes o saludos.
- Narra algunos episodios de su interés, de un cuento o relato local conocido, en forma breve, sencilla y comprensible.
- Completa episodios de un cuento, mito o leyenda, fábula a partir de elementos que se le entregan.
- Realiza diálogos espontáneos con títeres o máscaras a partir de cuentos, mitos o leyendas escuchados.
- Reproduce con sus propias palabras, breves y sencillas adivinanzas o retahílas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en encuentros de declamación de sencillas y breves rimas y poesías de repertorios infantiles.
- Preparan, con ayuda del adulto, invitaciones para ceremonia o exposiciones, indicando texto y nombre de los y las participantes.
- Realizan juegos sociodramáticos o teatrales, representando episodios de alguna leyenda tradicional, por ejemplo: "la niña de mis ojos" (zona norte); "la roca del buey" (zona central) y "La Pincoya" (zona sur).
- Cuentan con ayuda del adulto una fábula: preguntan a sus compañeros o compañeras sobre el contenido.
- Juegan con títeres improvisando diálogos con algún tema de su interés, por ejemplo: viajes al espacio, animales prehistóricos, personaje de televisión, otros.
- Juegan a las adivinanzas: escuchan con atención, comentan, buscan respuestas y las repiten.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

4

Comprender mensajes orales simples en distintas situaciones que involucran: informaciones de su interés, instrucciones explícitas y preguntas relativas a: tiempo, lugar y explicaciones sencillas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Responde a preguntas relacionadas con un relato que se está contando, por ejemplo: ¿por qué? (dando una explicación) ¿cuándo? (señalando una relación de tiempo), ¿dónde? (señalando lugares o relaciones de espacio).
- Formula preguntas pertinentes a lo escuchado en una conversación o relato, de acuerdo a sus intereses y necesidades de información.
- Intercambia información sobre las características (forma, color; tamaño, material y utilidad) de algunos objetos conocidos mediante juegos y conversaciones.
- Responde a preguntas sobre información relevante de un relato.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Escuchan noticias simples del diario, leídas por el adulto (que reflejan los intereses de los niños y niñas), responden preguntas y comentan.
- Visitan lugares de la comunidad donde se desempeñan diferentes oficios: escuchan lo que realizan y con qué implementos, formulan preguntas y luego comentan lo que escucharon.
- Visitan locales y/u organizaciones de su comunidad para informarse de su quehacer: escuchan con atención, dialogan y preguntan, luego comparten lo que les llamó la atención.
- Invitan a la sala a personas de la comunidad que realizan diferentes oficios, por ejemplo: personas que tienen talleres de reparación de televisores, radios, bicicletas, neumáticos, relojes, muebles.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

5

Disfrutar de algunos textos orales literarios breves y sencillos mediante la escucha atenta y receptiva de relatos, anécdotas, mitos y leyendas, fábulas, adivinanzas, poemas, rimas y otros, manifestando impresiones y preferencias por algunos de ellos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta sus impresiones de agrado o desagrado de lo escuchado en narraciones o cuentos.
- Nombra algunos textos preferidos.
- Elige textos para que sean leídos en audiciones colectivas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Asisten a bibliotecas, seleccionan libros, los ordenan, clasifican para la lectura diaria de cuentos.
- Organizan audiciones colectivas de cuentos, alternando los espacios y la disposición del mobiliario: comentan, hacen preguntas y dicen sus preferencias.
- Preparan biblioteca de aula para la lectura diaria, seleccionan textos, los ordenan, hacen distintivos para clasificarlos, los registran en fichas gráficas.
- Adaptan un cuento tradicional conocido, con ayuda del adulto, eligen un narrador o narradora para que lo relate apoyado de láminas alusivas.



EJE DE APRENDIZAJE » INICIACIÓN A LA LECTURA

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Disfrutar de obras de literatura infantil mediante la audición atenta de narraciones y poemas para ampliar sus competencias lingüísticas, su imaginación y conocimiento del mundo. N° 4 (LO).

Iniciar progresivamente la conciencia fonológica (sonidos de las palabras habladas) mediante la producción y asociación de palabras que tengan los mismos sonidos iniciales (aliteraciones) y en sus sonidos finales (rimas) N° 6 (LO).

Diferenciar el sonido de las sílabas que conforman las palabras habladas avanzando en el desarrollo de la conciencia fonológica. N° 11 (LO).

Descubrir que los textos escritos pueden ofrecer oportunidades tales como: informar, entretener, enriquecer la fantasía y brindar nuevos conocimientos. N° 1 (LE).

Comprender que las palabras, grafismos, números, notas musicales, íconos y otros símbolos y signos convencionales pueden representar los pensamientos, experiencias, ideas e invenciones de las personas. N° 3 (LE).

Iniciarse en la interpretación de signos escritos en contextos con significado, asociando los fonemas (sonidos) a sus correspondientes grafemas (las palabras escritas), avanzando en el aprendizaje de los fónicos. N° 4 (LE).

Interesarse en el lenguaje escrito a través del contacto con textos de diferentes tipos como cuentos, letreros, noticias, anuncios comerciales, etiquetas entre otros. N° 7 (LE).

Interpretar la información de distintos textos, considerando algunos aspectos claves como formato, diagramación, tipografía, ilustraciones y palabras conocidas. N° 8 (LE).

BASES CURRICULARES

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO



TRAMO III Hacia los 3 años

Disfruta la audición de textos breves y sencillos, y manifiesta preferencia por algunos de ellos. Recuerda algunos episodios de cuentos y relatos. Explora textos literarios, dando vueltas sus páginas. Reconoce personas, animales, objetos, acciones y símbolos familiares, en imágenes de diversos textos.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Disfruta la audición de una variedad de textos literarios breves y sencillos como: cuentos, poemas, rimas y retahílas manifestando sus preferencias. Realiza descripciones a partir de información explícita evidente. Explora libros y otros textos impresos buscando ilustraciones, símbolos, palabras y letras conocidas. Manifiesta interés en conocer el contenido de algunos textos escritos de su entorno. Identifica las vocales y su nombre. Reconoce que las palabras están conformadas por sílabas y distingue aquellas que terminan con la misma sílaba.

TRAMO V Hacia los 6 años

Disfruta la audición de una variedad de textos literarios breves y sencillos, manifestando interés por conocer detalles del contenido. Realiza algunas sencillas predicciones e inferencias directamente relacionadas con situaciones de un texto leído por el adulto. Explora libros y otros textos impresos intentando seguir el orden básico de la lectura: izquierda a derecha y arriba hacia abajo. Manifiesta interés por reconocer diversos tipos de textos escritos, conocer algunos de sus propósitos y predecir el contenido a partir de su formato. Identifica algunas palabras familiares. Reconoce que algunas palabras están conformadas por la misma cantidad de sílabas y distingue aquellas que se inician con la misma sílaba.

MAPAS DE PROGRESO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 6 Reconocer que las palabras están conformadas por sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas finales.
- 7 Reconocer algunas palabras y logos a primera vista (vocabulario visual).
- 8 Asociar las vocales a sus correspondientes grafemas.
- 9 Manifestar interés por descubrir el contenido de diversos textos escritos de su entorno.
- 10 Comprender información explícita evidente de variados textos literarios y no literarios, simples, mediante la escucha atenta y la realización de sencillas descripciones.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

6

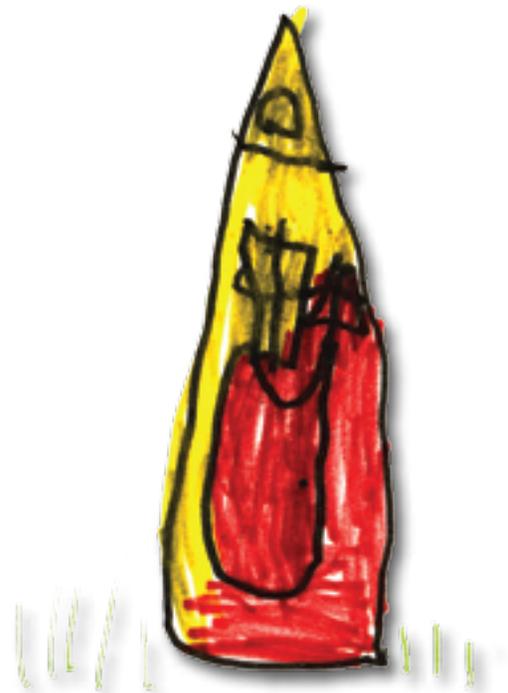
Reconocer que las palabras están conformadas por sílabas y que algunas de ellas tienen las mismas sílabas finales.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Nombra palabras que terminan con la misma sílaba a partir de una imagen observada o de una palabra leída por el adulto, por ejemplo: mantequilla/carretilla; masa/pasa.
- Distingue palabras que terminan con la misma sílaba a partir de un relato breve de la educadora.
- Marca mediante percusión de palmas las sílabas de algunas palabras que se distinguen por delimitarlas en forma clara, como por ejemplo: casa, zapato, silla, botella, etc.
- Junta objetos que terminan con la misma sílaba.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan juegos grupales con tarjetas de palabras con sus respectivos dibujos, resuelven sencillos problemas en torno a la conciencia fonológica tales como: buscar las palabras más largas y las más cortas.
- Juegan con naipes fónicos (tarjetas con ilustraciones representativas), juntan las que tienen la misma sílaba final.
- Juegan a descubrir las sílabas de las palabras: identifican el objeto dibujado, escuchan la percusión de las sílabas que realiza la educadora, replican y registran en fichas mediante marcas o puntos.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

7

Reconocer algunas palabras y logos a primera vista (vocabulario visual).

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Distingue su nombre escrito en un panel, mural o pizarra.
- Muestra algunas palabras conocidas (2 o más) que se encuentran en etiquetas, paneles o letreros, al preguntarle, por ejemplo: el nombre de la calle donde vive, el nombre de algún producto o local de ventas.
- Muestra algunas letras, palabras y símbolos que distingue al observar libros de su interés.
- Muestra algunas palabras figurativas (2 o más) que observa en un texto conocido, al preguntarle, dónde se encuentra, por ejemplo: gato, mesa, perro.
- Distingue algunos logos de su entorno y les otorga significado (2 o más). Por ejemplo imágenes de ciclista, no fumar, basura, no hablar por celular, etc.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Confeccionan distintivos para perchero, sillas, carpetas, estantes, libros, casilleros.
- Elaboran álbum de etiquetas y comentan sus significados.
- Salen de paseo por el entorno y reconocen logos.
- Elaboran jornada de trabajo diario con palabras conocidas y dibujos.
- Confeccionan láminas como: árbol de palabras y logos para ambientar la sala, observan, comentan y recuerdan sus significados.
- Confeccionan invitaciones, tarjetas, copiando o escribiendo su nombre.
- Juegan simulando una actividad de “pesca” de palabras familiares, las identifican y las nombran.
- Juegan a descubrir algunas palabras familiares que tienen los mensajes o los diálogos de un personaje de historieta, utilizando fichas, banderitas o destacados para diferenciarlas.
- Juegan a leer textos escritos en papelógrafos o láminas en los cuales aparecen textos combinados con ilustraciones de palabras figurativas, por ejemplo: La (☾) está en el cielo.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

8

Asociar las vocales a sus correspondientes grafemas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Dice las vocales escritas en letras mayúsculas y/o minúsculas de un texto, que observa, cuando se le pregunta.
- Señala la vocal correspondiente en textos diversos cuando se le pregunta por alguna de ellas.
- Une el dibujo de un objeto o animal que comienza con la vocal, correspondiente, por ejemplo: árbol, elefante.
- Nombra las vocales escritas en letras mayúsculas y/o minúsculas que aparecen en su nombre.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Recortan vocales de diferentes revistas y diarios.
- Marcan las vocales en papelógrafos, textos escritos y láminas.
- Recortan las vocales correspondientes a su nombre.
- Juegan a completar láminas relacionando dibujos con la vocal inicial correspondiente.
- Juegan con loterías de vocales, buscando los pares correspondientes.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Manifiestar interés por descubrir el contenido de diversos textos escritos de su entorno.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Pide que le lean lo que aparece en un anuncio.
- Solicita que le cuenten y/o lean algunos textos literarios.
- Solicita que le lean textos no literarios como: información escrita en una noticia, carta y otros.
- Formula preguntas sobre el contenido de los textos observados o escuchados.
- Hojea libros y otros textos impresos, avanzando página por página.
- Pregunta por el significado de los signos, símbolos, letras, palabras y textos que observa en su entorno.
- Describe las ilustraciones que aparecen en los textos que está hojeando.
- Escucha la narración o lectura de cuentos o noticias, manteniendo la atención, por ejemplo: observa al narrador, permanece en su lugar.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en sesiones de lectura de libros gigantes: escuchan y observan láminas de cuentos, los comentan y formulan preguntas.
- Organizan jornadas de lectura de libros personales: traen libros desde el hogar para compartir con sus pares.
- Realizan paseos por diferentes lugares del entorno e interrogan sobre los textos que observan.
- Visitan el kiosco de diarios y revistas cercano a la escuela, observan las distintas publicaciones, comentan los colores, las letras; describen las ilustraciones y responden sencillas preguntas como, por ejemplo: ¿qué creen que dice aquí?
- Organizan sesiones de "lectura de prensa": hojean diarios y revistas, y seleccionan algunos artículos de interés para que el adulto se los lea.
- Visitan bibliotecas, seleccionan libros, los exploran, formulan y responden preguntas sobre diferentes textos observados: su contenido, las letras, las imágenes, cómo se llama el personaje de la ilustración, etc.
- Participan en experiencias de lectura compartida (ver glosario).
- Juegan a leer en parejas o subgrupos de 3 ó 4, diferentes tipos de textos que van seleccionando de acuerdo a su interés.
- Visitan salas del establecimiento y juegan a leer los textos que están en los muros.
- Relatan cuentos a partir de sus ilustraciones.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

10

Comprender información explícita evidente de variados textos literarios y no literarios, simples, mediante la escucha atenta y la realización de sencillas descripciones.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Describe algunas características de los personajes de un cuento escuchado.
- Responde a preguntas sobre información literal de los contenidos escuchados.
- Da sus impresiones sobre algunos episodios de los textos escuchados.
- Dice de qué se trata el texto escuchado.
- Relata algunos episodios del texto escuchado.
- Nombra algunos personajes y hechos mencionados en relatos o narraciones.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Asisten a sesiones de escucha de cuentos en juego de rincones: mantienen la atención, observan a la narradora, responden a preguntas sobre información explícita evidente.
- Participan en sesiones de "cuenta cuentos" realizadas por algún familiar: comenta, responde sencillas preguntas como, por ejemplo: el nombre de los personajes, los hechos principales, el lugar y algunas relaciones de tiempo.
- Participan en sesiones de lectura de rotafolios con distintos tipos de textos: comentan, describen, interrogan y responden sencillas preguntas relacionadas con información explícita evidente.
- Escuchan el contenido de diversos tipos de cartas y dan a conocer sus impresiones, mediante sencillas preguntas que realiza la educadora.



EJE DE APRENDIZAJE » INICIACIÓN A LA ESCRITURA

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

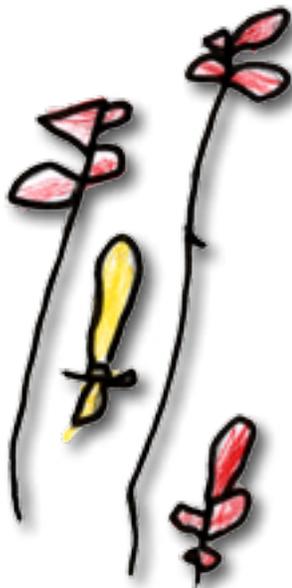
BASES CURRICULARES

Producir sus propios signos gráficos y secuencias de ellos, como primera aproximación a la representación escrita de palabras. N° 2 (LE).

Reproducir diferentes trazos: curvos, rectos y mixtos de distintos tamaños, extensión y dirección, respetando las características convencionales básicas de la escritura. N° 5 (LE).

Representar gráficamente símbolos y signos (palabras y números) para iniciarse en la producción de textos simples que les son significativos, respetando los aspectos formales básicos de la escritura: dirección, secuencia, organización y distancia. N° 6 (LE).

Iniciarse en la representación gráfica de palabras y textos simples que cumplen con distintos propósitos de su interés, utilizando para esto diferentes diagramaciones. N° 9 (LE).



MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO IV Hacia los 5 años

Manifiesta interés por representar gráficamente algunos mensajes simples y ensaya signos gráficos con la intención de comunicar algo por escrito. Reproduce algunos trazos de distintos tamaños, extensión y dirección, y algunas letras y palabras intentando seguir sus formas.

TRAMO V Hacia los 6 años

Manifiesta interés por representar gráficamente mensajes simples y por conocer cómo se escriben y ubican ciertas palabras en distintos tipos de textos. Realiza dibujos, signos, letras y palabras familiares, en forma espontánea, con la intención de comunicar algo por escrito. Reproduce diferentes tipos de trazos, algunas letras y palabras, respetando ciertas características convencionales básicas de la escritura tales como: dirección, secuencia, organización y distancia.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 11 Producir diferentes trazos de distintos tamaños, extensión y dirección, intentando respetar las características convencionales básicas de la escritura.
- 12 Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos signos, marcas, dibujos, letras y palabras.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Producir diferentes trazos de distintos tamaños, extensión y dirección, intentando respetar las características convencionales básicas de la escritura.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

-  Traza arabescos libres de distintos tamaños y extensión.
-  Traza líneas onduladas de izquierda a derecha.
- Une una secuencia de puntos para trazar diferentes líneas, intentando mantener continuidad en la trayectoria.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan a realizar diferentes trazos con lápices en grandes formatos de papel.
- Completan trayectorias con lápices, plumones o tizas, siguiendo circuitos y laberintos, en distintos formatos: pizarras, papelógrafos, cerámicos, hojas, cuadernos, cartones con mica.
- Realizan trayectorias libres en distintos formatos, imitando, por ejemplo: la erupción de un volcán, la ruta de escaladores en una montaña, los saltos de una cabra, el recorrido de un gusano, otros.
- Realizan fichas de trabajo grafomotor, experimentando con trazos, letras, signos, números.
- Experimentan con pizarras de plástico, diferentes tipos de trazos, letras y otros.
- Confeccionan etiquetas de formatos amplios con líneas y vocales prepunteadas y otros complementos para rotular algunos materiales de uso común en la sala.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos signos, marcas, dibujos, letras y palabras.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

-  Copia su nombre intentando seguir la forma de las letras.
-  Copia las vocales intentando seguir su forma.
- Completa con signos, marcas, dibujos, letras y palabras, algunos formatos como: invitaciones de cumpleaños, tarjetas de saludos y otros.
-  Escribe en forma espontánea, experimentando con la escritura de marcas, dibujos, letras y signos propios.
- Copia letras de diversos tamaños de acuerdo a un modelo (cursivas o imprenta) en tarjetas, cuadernos, afiches, tableros, calendarios.
- Completa letras, uniendo secuencia de puntos, en afiches, láminas, tarjetas, carpetas y cuadernos.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan invitaciones para sus compañeros y compañeras para su cumpleaños o celebraciones.
- Confeccionan cédulas, tarjetas de identidad, tarjetas para la biblioteca de la sala, copiando su nombre.
- Realizan hoja de vida, se dibujan a sí mismo y copian datos como su nombre, apellido, edad, color de pelo, altura.
- Elaboran etiquetas o registros de presentación de trabajos plásticos para el montaje de sencillas exposiciones.
- Realizan afiches, dípticos, folletos, utilizando letras y signos para comunicar sus ideas.





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

○ Lenguaje verbal

● Lenguajes artísticos

EJES DE APRENDIZAJE

- » Expresión creativa
- » Apreciación estética

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1° NT**

- Aprendizajes esperados B CEP
- Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso
- Aprendizajes esperados 1° NT
- Ejemplos de desempeño
- Ejemplos de experiencias de aprendizaje

LENGUAJES ARTÍSTICOS

Núcleo de Aprendizaje Lenguajes Artísticos (BCEP)

Se refiere a la capacidad creativa para comunicar; representar y expresar la realidad a partir de la elaboración original que hacen los niños y niñas desde sus sentimientos, ideas, experiencias y sensibilidad, a través de diversos lenguajes artísticos.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y del niño de:
Expresar y recrear la realidad, adquiriendo sensibilidad estética, apreciación artística y capacidad creativa a través de distintos lenguajes artísticos que le permiten imaginar, inventar y transformar desde sus sentimientos, ideas y experiencias.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo de Lenguajes Artísticos para el primer y segundo ciclo se presentan en dos ejes o dominios específicos que se derivan de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, los cuales distinguen: expresión creativa y apreciación estética.

» Expresión creativa

Se refiere a la capacidad de representar el mundo interno y/o externo a través de diversos medios de expresión: plástico-visual, corporal y musical, empleando progresivamente distintos materiales y recursos expresivos.

» Apreciación estética

Se refiere a la capacidad de interesarse, disfrutar y apreciar la naturaleza y las distintas manifestaciones artísticas (artes visuales, musicales, escénicas).

EJE DE APRENDIZAJE » **EXPRESIÓN CREATIVA****¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?**

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Expresarse creativamente a través de diferentes manifestaciones artísticas: pintura, modelado, gráfica, teatro, danza, música, poesía, cuentos e imágenes proyectadas. N° 1 (LA).

Ampliar las posibilidades expresivas del cuerpo, incorporando en sus movimientos, equilibrio, dirección, velocidad, control. N° 3 (LA).

Crear secuencias de movimientos con o sin implementos a partir de las sensaciones que le genera la música. N° 5 (LA).

Expresar, utilizando distintos instrumentos musicales, diferentes ritmos, velocidades, intensidades, secuencias melódicas y timbres. N° 6 (LA).

Combinar diferentes técnicas de expresión plástica incorporando elementos tales como: línea, forma, color y textura en el espacio, sobre una superficie y en espacios con volumen, a partir de sus proyectos creativos. N° 7 (LA).

Recrear imágenes, rimas, canciones o cuentos completando el todo a partir de algunos elementos o partes que se le presentan. N° 8 (LA).

Innovar en sus posibilidades creativas a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, perfeccionándose progresivamente en el uso de ellos. N° 9 (LA).

Crear mediante la música, la plástica y el baile sus propios patrones, con distintos elementos y comunicando a los demás los criterios de orden utilizados para construir la secuencia de ellos. N° 10 (LA).

Inventar poemas, cuentos, canciones, danzas y chistes a partir de temas o situaciones que él o ella propone. N° 11 (LA).

Inventar procedimientos y secuencias en que se integren y combinen distintas técnicas artísticas, en las cuales se apliquen elementos básicos de expresión: movimiento, línea, color, forma, espacio, de acuerdo a proyectos de su interés. N° 12 (LA).

Recrear situaciones, ideas, hechos y sentimientos, mediante el humor, el absurdo y la fantasía. N° 13 (LA).

Crear sus propias ambientaciones, utilizando diversos elementos y organizando el espacio según sus proyectos y juegos. N° 14 (LA).

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO



TRAMO III Hacia los 3 años

Se expresa corporalmente mediante sencillos bailes, juegos de mímica y representaciones de situaciones de la vida cotidiana. Interpreta sencillas canciones, intentando seguir su ritmo y melodía. Experimenta posibilidades de expresión con algunos materiales y recursos de expresión plástico-visual. Realiza garabateos controlados y les asigna nombre a algunos de ellos. Intenta representar algunas figuras simples en relieve.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Se expresa corporalmente a través de la reproducción de coreografías sencillas, bailes y dramatizaciones que involucran distintas posturas, movimientos y desplazamientos. Interpreta algunos patrones rítmicos de sencillas canciones con materiales sonoros o instrumentos de percusión. Entona canciones sencillas recordando su letra y siguiendo el pulso. Experimenta posibilidades de expresión con distintos materiales y recursos de expresión plástico-visual, empleando en sus figuras diferentes tipos de líneas, formas, colores, texturas. Realiza los primeros esbozos de figura humana y otros seres vivos. Representa algunas sencillas figuras en volumen.

TRAMO V Hacia los 6 años

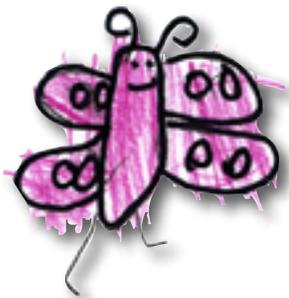
Se expresa corporalmente a través de la reproducción y recreación de coreografías sencillas, bailes y dramatizaciones. Reproduce y recrea algunas frases de canciones y patrones rítmicos simples. Entona canciones sencillas, recordando con seguridad la letra, siguiendo el pulso y alternando intensidad y velocidad. Experimenta posibilidades de expresión con distintos materiales y recursos de expresión plástico-visual, incorporando algunas nociones de organización espacial y recreando en sus producciones, diferentes alternativas gráficas y pictóricas. Representa en plano y volumen la figura humana y los elementos de su entorno que son reconocibles por otros.

MAPAS DE PROGRESO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Manifestar interés por ensayar y reproducir algunos gestos, posturas, desplazamientos y movimientos en sencillas coreografías, rondas, juegos y bailes.
- 2 Representar corporalmente algunos sencillos episodios de situaciones de la vida cotidiana, cuentos, canciones y otros temas de su interés, a través de juegos de expresión teatral: mímica, dramatizaciones y expresión corporal.
- 3 Expresarse plásticamente a través de algunos recursos gráficos y pictóricos que consideran líneas (trazos, marcas o puntos), formas (abiertas, geométricas, figurativas), colores (primarios, secundarios), texturas (lisas, rugosas) y primeros esbozos de figura humana y otros seres vivos.
- 4 Recrear a partir de imágenes, figuras y objetos, utilizando sencillos materiales y ensayando algunos recursos expresivos.
- 5 Interpretar algunos patrones rítmicos de acentuación binaria con distintas fuentes sonoras, experimentando intensidades (fuerte-suave), duraciones del sonido (corto-largo) y velocidad (rápido-lento).
- 6 Explorar posibilidades de expresión sonora y de memoria auditiva, mediante la entonación de canciones, el empleo de recursos fónicos, corporales, materiales sonoros, instrumentos musicales y la escucha atenta.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT



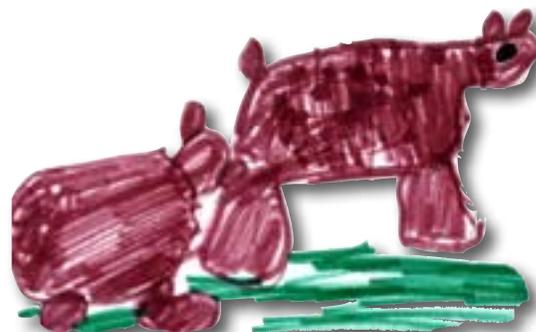
Manifestar interés por ensayar y reproducir algunos gestos, posturas, desplazamientos y movimientos en sencillas coreografías, rondas, juegos y bailes.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Reproduce sencillas coreografías siguiendo una secuencia establecida, por ejemplo: avanza dos pasos, abre los brazos y piernas, se agacha y luego retrocede volviendo a su lugar, iniciando nuevamente el esquema.
- Danza libremente, ensayando posturas, desplazamientos y siguiendo el ritmo de la música.
- Reproduce algunos pasos de danzas folclóricas de distintas zonas del país.
- Camina siguiendo ritmos sencillos mediante percusión de palmas o instrumentos que ejecuta la educadora.
- Baila rondas tradicionales, reproduciendo los desplazamientos.
- Experimenta frente a un espejo diversos gestos corporales y faciales.
- Imita gestos, movimientos, posturas simples.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en sencillas coreografías, imitando la secuencia de algunos pasos al ritmo de la música.
- Juegan al salón de baile, organizándose en parejas para bailar libremente al ritmo de la música.
- Observan danzas folclóricas y practican algunos pasos.
- Juegan sobre líneas dibujadas en el piso, a los laberintos, alternando posturas durante su desplazamiento.
- Practican rondas infantiles de repertorios tradicionales.
- Participan en juegos corporales de imaginación como situarse en una playa con arena profunda o pisando en las nubes.
- Realizan juegos corporales como, por ejemplo: jugar a pintar con brochas imaginarias, siguen las instrucciones de la educadora, el ritmo de la música, representando acciones como: pintar el techo, el piso, el muro, etc.
- *Realizan viajes imaginarios* por diferentes temas, representando las posiciones y/o movimientos, siguiendo un relato.
- *Juegan con espejos*: se maquillan el rostro y realizan diferentes gestos.
- *Juegan a los animales de mis cuentos*, representando e imitando sus movimientos.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**2**

Representar corporalmente algunos sencillos episodios de situaciones de la vida cotidiana, cuentos, canciones y otros temas de su interés, a través de juegos de expresión teatral: mímica, dramatizaciones y expresión corporal.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Representa distintos personajes, utilizando diversas prendas y elementos teatrales.
- Representa corporalmente a animales, objetos y fenómenos naturales, medios de transporte.
- Imita corporal y gestualmente algunas acciones de situaciones cotidianas como, por ejemplo: lavarse los dientes, comprar pan, ponerse algunas prendas de vestir.
- Dramatiza roles, representando algunas acciones que realizan personas conocidas como, por ejemplo: vendedor; doctora, cartero, etc.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en áreas de juego de libre opción, las que incorporan vestimentas y elementos para la dramatización, mímica y expresión corporal.
- Juegan a las adivinanzas a través de la mímica, representando diferentes situaciones de la vida diaria.
- Confeccionan máscaras y otros implementos de personajes de su interés y luego los imitan corporalmente.
- Observan obras teatrales, comentan sus características y luego representan a sus personajes preferidos.
- Participan en presentaciones artísticas o exhibiciones en torno a temas de interés como, por ejemplo: derechos del niño, animales en extinción y repertorios tradicionales infantiles.
- Participan en proyectos grupales integrados tales como: juegos teatrales o interpretación de canciones, considerando aspectos tales como: escenografía, musicalización, vestuario, maquillaje, coreografía, invitaciones, etc.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

3

Expresarse plásticamente a través de algunos recursos gráficos y pictóricos que consideran líneas (trazos, marcas o puntos), formas (abiertas, geométricas, figurativas), colores (primarios, secundarios), texturas (lisas, rugosas) y primeros esbozos de figura humana y otros seres vivos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Dibuja figuras humanas o animales configurados por cabeza, pies y otras partes.
- Pinta sus propios dibujos, intentando respetar el contorno trazado.
- Elige un mismo color para dibujar o pintar un determinado objeto.
- Realiza líneas, figuras y formas, experimentando recursos expresivos con diversas herramientas o materiales: dedos, pinceles, lápices, peinetas, tenedores, hilos, esponjas y otros.
- Construye en volumen, utilizando diferentes cajas, ramas, alambres, otros.
- Modela algunas figuras y elementos compuestos por varias partes, realizando hendiduras, cortes y uniones.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan dibujos libres con diversos recursos como: lápices, pasteles, tizas, plumones, utilizando diferentes soportes, tales como: papeles, cartulinas, micas, azulejos, otros.
- Realizan bitácoras individuales de dibujos de figuras humanas llevadas a cabo a lo largo del año.
- Observan representaciones de distintas personas en fotografías, láminas e imágenes en soportes audiovisuales, comentan y luego las dibujan.
- Emplean objetos diversos para trazar líneas y realizar figuras o paisajes con peinetas, tenedores, tapas, cepillos.
- Confeccionan un mural, trazando líneas con lápices de cera o velas de colores y aplicando pintura aguada, descubren lo que aparece, le ponen nombre, comentan.
- Observan y comentan sus impresiones en torno a algunos tapices, murales y mosaicos en videos, cd, páginas web, etc., por ejemplo, de autores como: David Alfaro Siqueiro, José Venturelli, Diego Rivera, Roberto Matta, Violeta Parra, Ximena Ahumada, Nury González y otros. Luego elaboran sencillas obras de arte, utilizando diferentes materiales.
- Experimentan con diferentes recursos gráficos y pictóricos: esponjas, brochas, pinceles, hilos, coladores, sobre soportes diversos: azulejos o cerámicos, radiografías en desuso, micas, cartulinas, cartones y otros.
- Exploran técnicas como: *dígito pinturas (estampados con dedos)*; *pinturas corridas* (inclinando bandejas con papel y pintura o soplando con bombillas).
- Elaboran obras colectivas sobre distintos temas de su interés.
- Realizan esculturas con cajas de cartón de diferentes tamaños: animales, robots, cohetes, dragones.
- Montan exposiciones con distintas "esculturas" modeladas con masa, pasta de papel, greda, otros.
- Visitan exposiciones de artesanías: platería, alfarería, cerámicas, textiles, luego realizan trabajos, rescatando las formas, colores y materiales.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

4

Recrear a partir de imágenes, figuras y objetos, utilizando sencillos materiales y ensayando algunos recursos expresivos.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Completa contornos de figuras a través de diversos recursos.
- Completa con diseños propios algunas partes del fondo de figuras en plano o volumen, a través de recursos gráficos y pictóricos.
- Produce figuras o elementos en plano o volumen de su entorno, a partir de marcas, líneas, puntos, figuras geométricas o partes de objetos.
- Produce figuras y formas, a partir de la modificación de reproducciones de pinturas, dibujos, grabados, fotografías u otras imágenes visuales.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Dibujan contornos de figuras o elementos incompletos de una lámina, por ejemplo: barcos, árboles, casas, ruedas, radios, televisores, calculadoras, relojes, botellas, dinosaurios, etc., y finalizan ambientándolos.
- Se representa a sí mismo junto a su juguete o mascota, tal como Picasso representó “Niño con la paloma”.
- Realizan estampados con diferentes implementos y luego los completan.
- Complementan imágenes con papeles de diferentes texturas y colores, por ejemplo, incorporan sombreros, bigotes, flores, hojas, etc. a rostros o cuerpos.
- Realizan figuras de animales (dinosaurios, búhos, serpientes, peces) a partir de uno o dos elementos presentes, por ejemplo: cola, ojos, orejas.
- Intervienen imágenes (reproducciones de pinturas, fotografías o postales) a las que les faltan algunas partes como: los ojos, boca y pelo de la Gioconda o Mona Lisa; los instrumentos de la pintura “Los Músicos” de Fernando Botero o fotografías de autores nacionales como Lorenzini, Marinello, Weinstein.
- Observa una lámina de un cuadro conocido, comentan y luego buscan recortes en revistas para ensayar una nueva versión.
- Buscan recortes de rasgos faciales en revistas y arman un rostro con ellos.
- Realizan una pintura gestual al son de una canción.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

5

Interpretar algunos patrones rítmicos de acentuación binaria con distintas fuentes sonoras, experimentando intensidades (fuerte-suave), duraciones del sonido (corto-largo) y velocidad (rápido-lento).

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Replica una secuencia rítmica simple recién escuchada, empleando su cuerpo, por ejemplo: voz, percusión corporal, aplauso, zapateo.
- Percute el pulso al cantar canciones infantiles de ritmos simples, continuando lo iniciado por la educadora.
- Marcha o baila al escuchar o cantar una canción, siguiendo el patrón rítmico.
- Reproduce una secuencia rítmica alternando la fuente sonora (palmas, mesa, piernas) y su intensidad (fuerte-suave).
- Reproduce palabras, variando la duración de los fonemas escuchados.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan a los ecos o réplicas musicales, imitando o respondiendo a secuencias rítmicas simples de tipo binario.
- Escuchan y entonan diferentes canciones, marcando el ritmo con movimientos corporales, por ejemplo: inclinan la cabeza, mueven los brazos, las piernas o el cuerpo completo.
- Experimentan con diferentes materiales sonoros creados por ellos como: sonajeros rellenos con semillas, piedras, arena.
- Visitan talleres, escuelas de música, centros artesanales y realizan actividades tales como: dialogar con los artistas, explorar instrumentos, escuchar fragmentos musicales y participar en la ejecución de algunos de ellos.
- Juegan a las imitaciones: repiten las palabras, alternando la extensión de sus fonemas, por ejemplo: jugo (ju/gooooo); gol (goooooll); lápiz (laaaaaa/piz); mamá (ma-maaaaaaa).
- Recuerdan e imitan a los vendedores que ofrecen a viva voz sus productos, destacando las diferentes duraciones que le dan a los sonidos de los fonemas.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

6

Explorar posibilidades de expresión sonora y de memoria auditiva, mediante la entonación de canciones, el empleo de recursos fónicos, corporales, materiales sonoros, instrumentos musicales y la escucha atenta.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

-  Canta canciones acompañando con pies, palmas y otros recursos corporales y fónicos.
- Emplea recursos fónicos y corporales para producir efectos sonoros que acompañen una canción o un texto narrativo o poético, siguiendo las orientaciones de la educadora.
- Emplea algunos tipos de emisiones en objetos sonoros para acompañar canciones y textos poéticos o narrativos.
-  Acompaña con sonajeros o tambores algunas canciones, siguiendo el ritmo de la música.
- Experimenta sonidos básicos en instrumentos rítmicos, melódicos o armónicos con la guía del adulto.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en juegos rítmicos y melódicos: Cantan y acompañan canciones, siguiendo una secuencia de láminas presentadas, que representan los recursos corporales y fónicos a utilizar: pies, manos, voz.
- Exploran en subgrupos los efectos de frotar, raspar, sacudir, entregolpear, soplar, etc., de diversos materiales sonoros y tambores como: palo de agua, claves, bongó, pandereta y luego los intercambian.
- Exploran los efectos sonoros, con diversos objetos de uso cotidiano, por ejemplo: con tapas de ollas, ralladores, cucharas de madera y metálicas, botellas, llaves, monedas, etc., y acompañan diferentes canciones o textos con la guía del adulto.
- Imitan sonidos de diferentes objetos que aparecen en relatos o poemas, por ejemplo: la gota de una llave de agua, la tijera, el rasguño de un gato en una puerta.
- Organizan juegos orquestales, ensayando diferentes sonidos con instrumentos.





EJE DE APRENDIZAJE » **APRECIACIÓN ESTÉTICA**

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

BASES CURRICULARES

Expresar su imaginación y fantasía, diferenciando los aspectos estéticos de algún elemento inspirador, para enriquecer la actividad creativa. N° 2 (LA).

Expresar las distintas impresiones que mediante la observación, audición y tacto, le generan obras artísticas de distintas épocas y lugares. N° 4 (LA).

Disfrutar obras artísticas distinguiendo y apreciando elementos básicos de las formas de expresión: color, forma, línea, movimientos, volumen, textura, ritmos, melodías, timbres, entre otros, que le permitan desarrollar su sensibilidad estética. N° 15 (LA).

MAPAS DE PROGRESO

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III Hacia los 3 años

Disfruta ante diversas imágenes, colores, objetos, texturas, elementos sonidos y movimientos de la naturaleza y del entorno, expresando algunas de las sensaciones que le provocan. Manifiesta, a través de diferentes medios, preferencias por algunos recursos expresivos de sencillas obras visuales, musicales o escénicas.

TRAMO IV Hacia los 5 años

Disfruta algunas sencillas producciones artísticas visuales, musicales o escénicas, expresando sus emociones y sentimientos. Manifiesta sus preferencias y distingue algunos materiales y recursos expresivos que se encuentran en repertorios artísticos locales, tradicionales y contemporáneos.

TRAMO V Hacia los 6 años

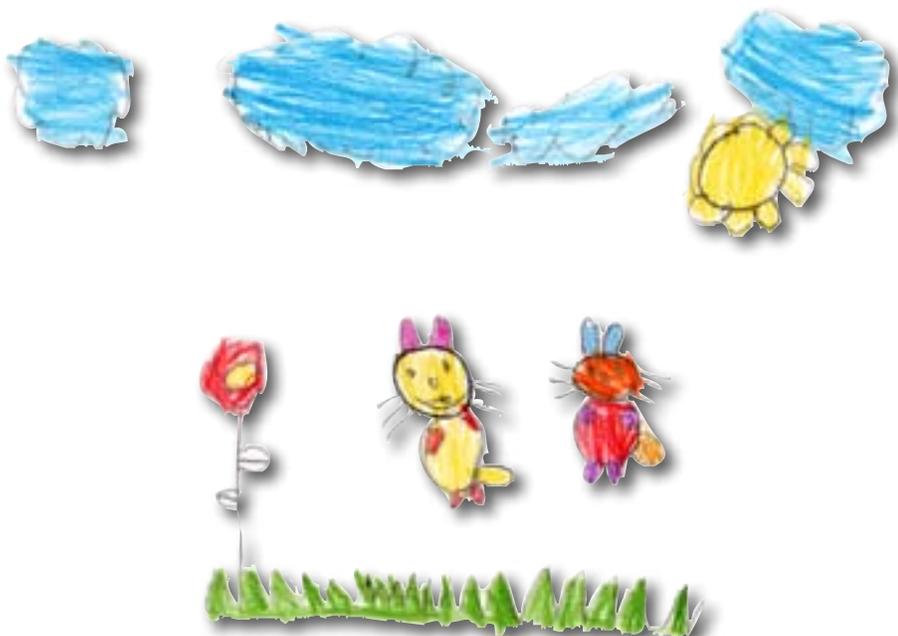
Disfruta diferentes producciones artísticas visuales, musicales o escénicas, expresando sus opiniones, preguntando y estableciendo algunas relaciones. Argumenta sus preferencias, describiendo y comparando con un vocabulario básico, algunos materiales y recursos expresivos que se encuentran en repertorios artísticos locales, tradicionales y contemporáneos.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

7. Apreciar diferentes producciones artísticas, manifestando sus sentimientos y distinguiendo algunas de sus características visuales más expresivas.
8. Reconocer algunos sonidos del entorno cercano, sus fuentes sonoras y elementos básicos como intensidad, velocidad, duración y timbre.
9. Disfrutar de piezas musicales, manifestando sus preferencias y distinguiendo algunos elementos básicos de los sonidos como: intensidad (fuerte-suave), velocidad (rápido-lento), duración (corto-largo), timbre y fuente sonora (vocal e instrumental).
10. Apreciar danzas tradicionales y modernas, distinguiendo algunas cualidades como movimiento y velocidad.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

7

Apreciar diferentes producciones artísticas, manifestando sus sentimientos y distinguiendo algunas de sus características visuales más expresivas.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Señala algunas características visuales de una pintura, fotografía, sitio web, etc., por ejemplo: colorido, diseños característicos, dirección de las líneas, forma, textura, tamaño, expresión del rostro, detalles del entorno.
- Describe algunas características visuales de una escultura como: colores, formas, texturas, otros.
- Observa una obra artística y menciona algunos de los materiales que se emplearon, por ejemplo: masa, greda, tela, papeles, alambres, pinturas, etc.
- Comenta su agrado o desagrado frente a diferentes producciones artísticas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan láminas de obras de arte como, por ejemplo: Miró, Picasso, Guayasamín, Bravo, Bru, Aldunate, expresan sus sensaciones y verbalizan las cualidades estéticas.
- Realizan sencillas investigaciones, visitando exposiciones y consultando textos sobre artistas nacionales y las presentan a sus pares, con la ayuda del adulto.
- Visitan museos cercanos, galerías de exposición, plazas, muestras itinerantes y comentan, describen y eligen la que más les agradó.
- Realizan una actividad de expresión guiada por especialistas, por ejemplo: un artista invitado plástico, una artesana o profesora de arte.
- Visitan ferias artesanales representativas de la zona en que habitan. Conversan con los artistas locales sobre las técnicas, materiales y cualidades estéticas.
- Observan sitios web de museos importantes del mundo.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT



Reconocer algunos sonidos del entorno cercano, sus fuentes sonoras y elementos básicos como intensidad, velocidad, duración y timbre.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Diferencia los timbres vocal e instrumental al escuchar una pieza de música infantil.
- Describe la intensidad de los sonidos que escucha en diferentes contextos y espacios (colegio, calle, naturaleza, fiestas, ceremonias, otras).
- Nombra sonidos ambientales que escucha habitualmente, asociándolos a su fuente emisora.
- Distingue, luego de su audición, entre sonidos de diversa intensidad y velocidad, como: más fuerte, más suave, más rápido, más lento.
- Señala algunos sonidos que le agradan o desagradan que emiten diversas fuentes sonoras.
- Comenta, cuando se le pregunta, los períodos de silencio y bullicio que se dan durante la jornada de trabajo diario.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Asisten a conciertos e intercambian opiniones con miembros de la familia, educadoras, compañeros, compañeras, intérpretes.
- Observan video o documental de fragmentos de conciertos musicales clásicos (orquestas, escolares, aficionados, profesionales) y comentan las diferentes interpretaciones.
- Juegan a las adivinanzas de los sonidos con objetos o artefactos que fueron presentados: por ejemplo, al escuchar tienen que distinguir el sonido de un teléfono, unas llaves que se caen, un monedero, etc.
- Realizan juegos de imaginación, comentando los hechos, situaciones o elementos de la naturaleza que le evocan los sonidos escuchados.
- Visitan diferentes lugares de su entorno y describen lo que escuchan.
- Juegan a las adivinanzas, relacionando objetos y sonidos.
- Elaboran bitácoras para registrar por medio de dibujos o marcas los momentos de silencio que se dan durante la jornada en el aula o en su hogar.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

9

Disfrutar de piezas musicales, manifestando sus preferencias y distinguiendo algunos elementos básicos de los sonidos como: intensidad (fuerte-suave), velocidad (rápido-lento), duración (corto-largo), timbre y fuente sonora (vocal e instrumental).

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta sus preferencias o desagrados respecto de una audición musical.
- Nombra qué instrumento le gusta más de un fragmento musical escuchado.
- Distingue cuál es el fragmento que más le agrada de una pieza musical.
- Señala, al escuchar un fragmento musical, en qué momento lo percibe más fuerte o suave (intensidad), o más rápido y lento (velocidad), con la guía del adulto.
- Distingue cuál es el timbre vocal que más le agrada de una pieza musical.
- Representa algunos sonidos percibidos en piezas musicales, a través de la expresión vocal, corporal o gráfica.
- Comenta qué imagen le producen algunas piezas musicales.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Escuchan diferentes piezas musicales de creadores o intérpretes chilenos, por ejemplo: Claudio Arrau, Violeta Parra, Congreso y comentan las impresiones que les generan o que se imaginan.
- Asisten a diferentes presentaciones musicales de grupos locales y comentan sus impresiones.
- Escuchan canciones y van distinguiendo timbres vocales e instrumentales.
- Invitan a estudiantes de cursos superiores a mostrar sus trabajos musicales, comentan y realizan preguntas.
- Juegan a mover diferentes partes del cuerpo al escuchar determinados sonidos.
- Realizan juegos de relajación, escuchan música con los ojos cerrados y comentan las imágenes que se les evocan.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

10

Apreciar danzas tradicionales y modernas, distinguiendo algunas cualidades como movimiento y velocidad.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

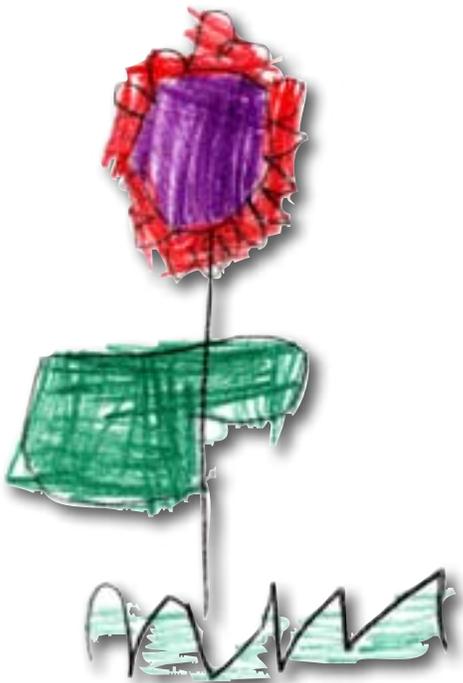
- Comenta, luego de observar una danza algunos sentimientos que le provoca y algunos de los recursos expresivos, por ejemplo: la velocidad, el tipo de desplazamiento, el vestuario.
- Observa con atención distintos tipos de danza.
- Expresa agrado o desagrado luego de observar una danza.
- Realiza comentarios en forma espontánea en relación a lo observado en la danza.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Asisten a presentaciones de danza en su escuela u otros lugares de su entorno.
- Asisten a sesiones de video y observan diferentes tipos de danza. Completan información en fichas de registro, utilizando íconos o símbolos fácilmente identificables. Por ejemplo: si les gustó, los colores de sus vestimentas, la velocidad, etc.
- Conversan con los bailarines de un grupo de baile, realizan preguntas y ensayan algunos pasos.
- Realizan sencillas investigaciones de artistas nacionales destacados en la danza, como Patricio Bunster y las dan a conocer a sus compañeras y compañeros.

ÁMBITO

**Relación con el Medio
Natural y Cultural**





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

● **Seres vivos y su entorno**

○ Grupos humanos,
sus formas de vida y
acontecimientos relevantes

○ Relaciones
lógico-matemáticas
y cuantificación

EJES DE APRENDIZAJE

» **Descubrimiento del
mundo natural**

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1° NT**

- **Aprendizajes esperados BCEP**
- **Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso**
- **Aprendizajes esperados 1° NT**
- **Ejemplos de desempeño**
- **Ejemplos de experiencias de aprendizaje**

SERES VIVOS Y SU ENTORNO

Núcleo de Aprendizaje Seres vivos y su entorno (BCEP)

A través de la relación de los niños y niñas con los seres vivos y su entorno, se pretende favorecer su disposición y capacidad para descubrir y comprender, en forma directa y mediante sus representaciones, las características y atributos de las especies vivientes y de los espacios en los que éstas habitan. Se pretende que establezcan relaciones, identificando procesos e interdependencias con el entorno inmediato, sus elementos y fenómenos, desarrollando actitudes indagatorias, la capacidad de asombro y de aprender permanentemente, a través de una exploración activa y consciente según sus intereses de diversos tipos.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y del niño de:
Descubrir y conocer activamente el medio natural, desarrollando actitudes de curiosidad, respeto y de permanente interés por aprender, adquiriendo habilidades que permitan ampliar su conocimiento y comprensión acerca de los seres vivos y las relaciones dinámicas con el entorno a través de distintas técnicas e instrumentos.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo de Seres vivos y su entorno para el primer y segundo ciclo se presentan en un eje o dominio específico que se deriva de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, el cual distingue: descubrimiento del mundo natural.

» Descubrimiento del mundo natural

Se refiere a la capacidad de descubrir y conocer gradualmente la naturaleza y los seres vivos a través de la curiosidad e indagación.



EJE DE APRENDIZAJE » **DESCUBRIMIENTO DEL MUNDO NATURAL**

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Comprender que algunas características de los seres vivos referidas a la alimentación y locomoción se relacionan con su hábitat. N° 1 (SV).

Reconocer la diferencia entre recursos naturales (arena, piedra, madera, entre otros) y artificiales (plástico, vidrio, cartón) considerando sus características (plasticidad, transparencia, impermeabilidad) y su aplicación en la vida diaria. N° 2 (SV).

Reconocer los fenómenos naturales, características geográficas y paisajes que identifican los lugares en que vive y otros diferentes que sean de su interés. N° 3 (SV).

Apreciar las diferentes formas en que se encuentra el agua en la naturaleza, comprendiendo su contribución al desarrollo de los seres vivos y del medio. N° 4 (SV).

Identificar necesidades, características y cambios en los procesos de crecimiento y etapas del desarrollo de las personas y otros seres vivos en diferentes ambientes y lugares. N° 5 (SV).

Conocer algunos componentes del universo, sus características e interrelaciones con la vida animal y vegetal. N° 6 (SV).

Identificar los cambios que se producen durante el día, los meses y las estaciones del año: claridad, oscuridad, longitud de la sombra y características atmosféricas. N° 7 (SV).

Apreciar el medio natural como un espacio para la recreación y la aventura la realización de actividades al aire libre y el contacto con elementos de la naturaleza, reconociendo el beneficio que estas actividades tienen para su salud. N° 8 (SV).

Respetar la naturaleza al usar instrumentos y procedimientos de exploración y experimentación del medio. N° 9 (SV).

Conocer los distintos estados de la materia: líquido, sólido y gaseoso en situaciones naturales y de experimentación. N° 10 (SV).

Identificar diversas formas de preservar el medio natural, para contribuir al desarrollo de ambientes saludables y descontaminados y de los seres que habitan en ellos. N° 11 (SV).

Formular explicaciones sobre diferentes hechos y fenómenos de su interés que se producen en su entorno, contrastándolas con las de los demás. N° 12 (SV).

Representar el espacio, fenómenos naturales y sus cambios, empleando su imaginación en dibujos, modelos, diagramas, planos fotografías, mapas u otros. N° 13 (SV).

Organizar proyectos grupales de indagación del medio natural, expresando las actividades realizadas y los resultados obtenidos mediante diferentes representaciones. N° 14 (SV).

Resolver problemas prácticos de su entorno empleando diferentes medios, estrategias y herramientas, desarrollando algún tipo de método que organice las acciones a realizar. N° 15 (SV).

Relacionar cambios de diferente índole en las personas, animales, ambientes, clima y otros, con posibles factores que influyen o son causa de ellos. N° 16 (SV).

Iniciarse en la formulación de hipótesis, buscando respuestas y explicaciones para anticipar probables efectos que podrían producirse como consecuencia de situaciones de la vida diaria y de algunos experimentos realizados. N° 17 (SV).

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO



TRAMO III

Hacia los 3 años

Manifiesta curiosidad por obtener información sobre los nuevos elementos y fenómenos que percibe en seres vivos y la naturaleza. Explora su entorno observando, formulando sencillas preguntas y experimentando con objetos y materiales para descubrir algunos de sus atributos. Reconoce características básicas de algunos animales.

TRAMO IV

Hacia los 5 años

Manifiesta curiosidad por ampliar información sobre interacciones sencillas que ocurren en la naturaleza y por conocer algunos componentes del Universo como: Sol, Tierra, Luna, estrellas y otros planetas visibles. Reconoce propiedades de algunos elementos de la naturaleza (piedras, conchitas, otros). Explora su entorno: observando y describiendo, formulando diversas preguntas y enunciando sencillas predicciones. Distingue características básicas de personas, animales, plantas y algunos cambios que ocurren en el proceso de crecimiento. Reconoce plantas, animales, fenómenos naturales de su entorno y algunas características del agua en estado líquido.

TRAMO V

Hacia los 6 años

Manifiesta curiosidad por ampliar información sobre las posibles causas de cambios o efectos provocados en algunas interacciones sencillas que ocurren en la naturaleza y por conocer algunas características del Universo y del sistema solar. Realiza comparaciones de algunos elementos de la naturaleza, en torno a sus propiedades. Explora su entorno observando, registrando mediante sencillos grafismos, experimentando en forma guiada, comparando y dando cuenta de los resultados. Describe características, necesidades básicas y ciclos vitales simples de los seres vivos. Realiza sencillas comparaciones entre plantas, animales y los efectos de fenómenos naturales de diversos lugares. Reconoce algunas propiedades y transformaciones del agua, la importancia de preservar el medio ambiente y lleva a cabo algunas acciones de cuidado.

MAPAS DE PROGRESO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Reconocer propiedades en algunos elementos de la naturaleza, considerando: textura (rugoso/liso), dureza (duro/blando), color, tamaño.
- 2 Reconocer algunas características geográficas (flora, fauna, relieve) y fenómenos naturales de su entorno, mediante la observación.
- 3 Reconocer a través de la observación, características básicas de personas, animales, plantas y algunos cambios que ocurren en el proceso de crecimiento.
- 4 Manifestar curiosidad por conocer algunos componentes del Universo, como: Sol, Tierra, Luna, estrellas y otros planetas visibles.
- 5 Reconocer las diferentes formas en que se encuentra el agua en el entorno y algunas de sus características.
- 6 Reconocer algunas fuentes de contaminación en el medio ambiente y sus consecuencias.
- 7 Manifestar interés por realizar experiencias de indagación.
- 8 Reconocer algunos cambios o efectos físicos que provocan situaciones o fenómenos de la naturaleza, en personas y animales.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

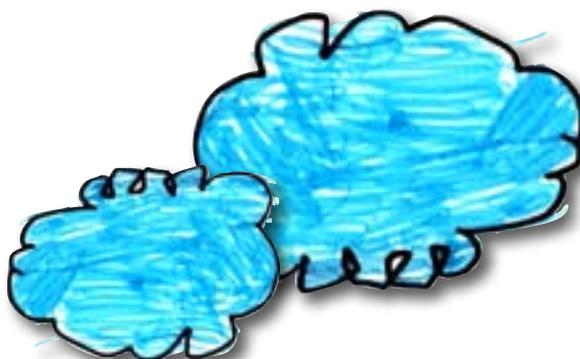
Reconocer propiedades en algunos elementos de la naturaleza, considerando: textura (rugoso/liso), dureza (duro/blando), color, tamaño.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- ⦿ Responde a preguntas sobre algunas propiedades de elementos que observa, por ejemplo: la textura de las piedras, conchitas, hojas, pétalos.
- Nombra algunas características de textura, dureza y color de algunos elementos, como: arena, corteza, semillas, etc.
- Describe diferencias entre las propiedades de un elemento similar como, por ejemplo: el color y tamaño de las hojas o la textura de los tallos.
- Agrupa distintos tipos de elementos de la naturaleza según algunas propiedades, por ejemplo: de un conjunto, busca todos aquellos que son duros y lisos.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan colecciones de distintos materiales como: semillas, hojas, conchitas y comparan sus propiedades.
- Recolectan muestras de elementos para observarlos, explorarlos y completar sencillas fichas gráficas.
- Preparan exposiciones sobre algunos de los elementos estudiados: confeccionan fichas de presentación y los describen.
- Juegan en grupo a clasificar elementos en función de algunas propiedades, mediante la guía del adulto.
- Exploran diferentes tipos de elementos, descubriendo sus formas, colores, textura, etc. Los manipulan y los observan con lupas.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

2

Reconocer algunas características geográficas (flora, fauna, relieve) y fenómenos naturales de su entorno, mediante la observación.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas características de fenómenos de la naturaleza que ha experimentado como: sequía, lluvia, sismo.
- Describe algunos animales y flora representativos de la zona donde vive.
- Responde a preguntas relacionadas con algunas características de animales, plantas y fenómenos naturales. Por ejemplo, dice el nombre de un animal y lo que come o el nombre de una planta.
- Representa mediante dibujos, pinturas o modelado algunos animales y plantas que forman parte de su entorno.
- Nombra algunas características geográficas de la zona donde vive, por ejemplo: vegetación, presencia de volcanes, cerros, desierto.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en círculos de conversación y comentan un fenómeno natural que les ha tocado vivir: las sensaciones, reacciones familiares y de la comunidad, cómo se organizaron, qué problemas se presentaron, cómo los resolvieron, etc.
- Realizan una visita, con guía del adulto, a la biblioteca de la escuela o del municipio, observan libros ilustrados y láminas con flora y fauna de su zona, comentan, hacen preguntas y completan con dibujos y marcas, sencillas fichas gráficas.
- Organizan una exposición de dibujos con algunos animales y flores de su entorno, comentando aquellos que son de su preferencia.
- Elaboran un mural o una maqueta, con flora, fauna, cerros, volcanes, ríos y lagos representativos de su zona, con apoyo de la familia. Comentan y responden preguntas.
- Elaboran un diario con noticias sobre algún fenómeno natural que puede estar afectando a su región, sugieren algunas medidas de protección y resguardo, y lo comparten con los diferentes niveles de la escuela.
- Confeccionan plantas de tamaño natural con plastilina o masa: comentan y describen sus partes.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

3

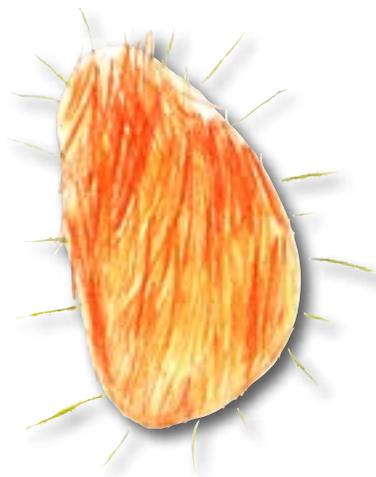
Reconocer a través de la observación, características básicas de personas, animales, plantas y algunos cambios que ocurren en el proceso de crecimiento.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Formula preguntas en torno a características específicas de animales, por ejemplo: desplazamiento, alimentación, cantidad de patas o dientes.
- Señala dos o tres semejanzas y diferencias entre plantas y animales.
- Describe algunos cambios físicos evidentes que se presentan en el proceso de crecimiento de personas y otros seres vivos.
- Describe color, tamaño, forma de animales y plantas.
- Clasifica animales de acuerdo a su hábitat, por ejemplo: campo, selva, mar.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Visitan lugares conocidos de su localidad donde observan diversos animales, hacen preguntas sobre sus características, comentan y dibujan aquellos de su preferencia.
- Observan videos, láminas, libros ilustrados y páginas web sobre algunas plantas y animales, comentan diferencias y semejanzas, hacen preguntas sobre los nombres de algunas de sus partes o cómo se alimentan.
- Participan en círculos de conversación, observan fotografías de cuando eran más pequeños y comentan los cambios que han ido experimentando, por ejemplo: caída y cambio de dientes, crecimiento del pelo, altura, etc.
- Elaboran, con la guía del adulto, un set de láminas con animales y juegan a clasificar según el lugar donde viven.
- Comparten con sus compañeros y compañeras álbumes de fotografías familiares, comentan, responden preguntas y comparan características físicas.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

4

Manifestar curiosidad por conocer algunos componentes del Universo, como: Sol, Tierra, Luna, estrellas y otros planetas visibles.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas semejanzas y diferencias entre el Sol y la Tierra como, por ejemplo: forma, tamaño, color, luminosidad.
- Solicita que le lean o describan textos ilustrados que precisan algunas características de la Tierra, el Sol y la Luna.
- Formula preguntas respecto a semejanzas y diferencias entre la Luna y la Tierra, al observarlas en láminas, fotografías o videos.
- Formula preguntas sobre lo que le llama la atención de las estrellas, como: color y luminosidad.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan láminas, videos, páginas web sobre la Tierra y el Sol vistos desde el espacio: comentan, hacen preguntas, responden interrogantes sobre, por ejemplo: tamaño, color, forma, etc.
- Elaboran con la guía del adulto, una sencilla maqueta de la Tierra y algunos otros planetas, describen y comparan sus características de tamaño y distancia con el Sol.
- Realizan diferentes muestras o exposiciones de dibujos, modelados o pinturas, sobre la Tierra, Sol y Luna, comentan las características que más le llamaron la atención.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

5

Reconocer las diferentes formas en que se encuentra el agua en el entorno y algunas de sus características.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunos lugares de su entorno donde se encuentra agua, por ejemplo: llave del baño, fuente de agua, manguera, río, otros.
- Describe algunas características que presenta el agua en sus diferentes formas como, por ejemplo: el agua de la llave fría y/o caliente, el agua oscura del río, el agua con olor a cloro de la piscina, el agua con color del té o café, el agua salada del mar, el agua dulce de los jugos.
- Nombra algunas diferencias y semejanzas al realizar mezclas de agua con jugos en polvo, tierra, arena, aceite, vinagre, por ejemplo: color, transparencia, olor.
- Distingue entre agua bebestible y no bebestible; agua salada y dulce.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan imágenes en textos ilustrados, fotografías, videos, lugares donde se encuentra agua. Comentan, formulan y responden preguntas, por ejemplo: cuál se puede beber sin que afecte la salud.
- Realizan salidas por el entorno para observar lugares donde se encuentra agua, por ejemplo: escuela, plaza, parque, otros.
- Preparan mezclas de agua con diferentes elementos, en recipientes transparentes, con la guía del adulto, por ejemplo: agua con aceite, harina, anilinas, etc.
- Experimentan con líquidos de diferentes densidades, por ejemplo: aceite y agua. Colocan aceite a un vaso con agua, comentan qué puede suceder; revuelven para producir la mezcla, observan cómo el aceite se separa y no se mezcla, registran en una bitácora con dibujos, hacen preguntas y responden interrogantes.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**6****Reconocer algunas fuentes de contaminación en el medio ambiente y sus consecuencias.****EJEMPLOS DE DESEMPEÑO**

- Nombra algunos efectos que la contaminación ambiental puede provocar en las personas y animales.
- Comenta algunas situaciones que causan daños al medio ambiente, por ejemplo: quemar hojas.
- Nombra algunas fuentes principales de contaminación en el hogar, ciudades, ríos, lagos, otros, como por ejemplo: humo de tabaco, chimeneas de fábricas, residuos de botellas y bolsas plásticas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan libros ilustrados, láminas, páginas web, fichas y consultan información sobre la contaminación del medio ambiente, hacen preguntas y comentan los efectos que puede causar en las personas.
- Recorren el entorno, observando la presencia o ausencia de espacios contaminados y comentan el daño que provocan a la salud de las personas, por ejemplo: basura en el suelo, aguas estancadas, fábricas con emisión visible de gases, personas fumando, etc.
- Participan en círculos de conversación y comparten sobre algunas situaciones contaminantes que se dan en sus hogares y cómo podrían evitarlas.
- Organizan o asisten a una función de títeres, utilizando como tema central algunos diálogos sobre las principales fuentes de contaminación en el hogar, por ejemplo: adultos fumando dentro de recintos cerrados.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

7

Manifiestar interés por realizar experiencias de indagación.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Formula sencillas predicciones, mediante preguntas, frente a lo que ocurrirá en experimentos simples realizados con la guía del adulto, relacionados con flotar, hundir, derretir, congelar.
- Describe experimentos simples que fueron de su interés, llevados a cabo, con la guía del adulto.
- Responde a preguntas que permiten predecir un resultado en torno a situaciones cotidianas, por ejemplo: ¿Qué pasaría con un helado si hace mucho calor?
- Usa instrumentos para descubrir atributos o confirmar sencillas predicciones sobre algunos insectos, plantas o piedras, por ejemplo: lupas, frascos, pinzas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Utilizan lupas, tubos de ensayo plásticos, balanzas, embudos, pinzas de madera para llevar a cabo sencillos experimentos con elementos de la naturaleza.
- Realizan experimentos simples con la guía del adulto como, por ejemplo: utilizar diferentes papeles o micas transparentes para observar: Luego hacen preguntas, registran en fichas gráficas y se anticipan al resultado.
- Observan alimentos expuestos al sol y comentan qué podría suceder con ellos, por ejemplo: verduras congeladas, agua helada, frutas.
- Realizan experimentos con limones, papel, pincel y una lámpara para elaborar dibujos invisibles, observan, hacen preguntas y responden interrogantes fundamentando por qué podría suceder.
- Experimentan con agua al elaborar una botella regadora; observan, comentan, hacen preguntas y responden interrogantes, utilizando para ello una bombilla, un trozo de plasticina y una botella plástica. Llenan la botella con agua hasta la mitad, hacen un agujero en la tapa, introducen la bombilla, asegurándola con un trozo de plasticina, alejan la botella del cuerpo, soplan fuertemente y observan cómo sale el agua.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**8**

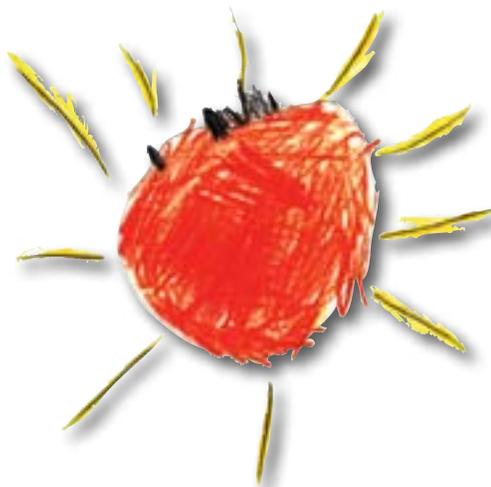
Reconocer algunos cambios o efectos físicos que provocan situaciones o fenómenos de la naturaleza, en personas y animales.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta el daño que provoca la excesiva exposición solar en las personas.
- Nombra algunos efectos que ocurren en la piel de las personas al estar en contacto prolongado con el agua.
- Describe algunas sensaciones físicas en sí mismo que le provocan el frío y el calor.
- Narra las reacciones físicas de algunos animales frente al calor o el frío.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan y comentan videos, láminas y páginas web con personas o animales expuestos excesivamente al sol.
- Realizan sencillos juegos con agua: introducen las manos por un período de tiempo, comentan las similitudes o diferencias que se producen entre ellos, por ejemplo, se arruga la piel, cambian de color, se enfrían, etc.
- Observan animales en diferentes situaciones, comentan, hacen preguntas, responden interrogantes y comparan con ellos mismos, por ejemplo, reacciones frente a la lluvia.
- Asisten a una narración de cuentos o presentación de títeres sobre el comportamiento de los animales en diferentes situaciones. Comparten experiencias personales en torno a cómo reaccionan sus mascotas o animales cercanos cuando ha llovido mucho, hace frío o calor en exceso y qué medidas toman para protegerlos.





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

○ Seres vivos y su entorno

● Grupos humanos,
sus formas de vida y
acontecimientos relevantes

○ Relaciones
lógico-matemáticas
y cuantificación

EJES DE APRENDIZAJE

» Conocimiento del
entorno social

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1° NT**

- **Aprendizajes esperados B CEP**
- **Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso**
- **Aprendizajes esperados 1° NT**
- **Ejemplos de desempeño**
- **Ejemplos de experiencias de aprendizaje**

GRUPOS HUMANOS, SUS FORMAS DE VIDA Y ACONTECIMIENTOS RELEVANTES

Núcleo de aprendizaje Grupos humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes (BCEP)

Se refiere a los diferentes aprendizajes a través de los cuales los niños y niñas descubren y comprenden progresivamente las características y sentidos de los grupos humanos, sus formas de vida y organizaciones, en su medio inmediato y habitual y en el ámbito nacional, así como también las creaciones, tecnologías y acontecimientos relevantes que son parte de la historia universal.

Objetivo general

Se espera potenciar en la niña y el niño la capacidad de:
Comprender y apreciar progresivamente las distintas formas de vidas, instituciones, creaciones y acontecimientos que constituyen y dan sentido a la vida de las personas.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo de Grupos humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes para el primer y segundo ciclo se presentan en un eje o dominio específico que se deriva de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, el cual distingue: conocimiento del entorno social.

» Conocimiento del entorno social

Se refiere a la capacidad de conocer y apreciar progresivamente sucesos, personas relevantes, hechos significativos, roles, costumbres, distintas formas de vida y objetos tecnológicos, desde el entorno más cercano constituido por la familia hasta uno más global.

EJE DE APRENDIZAJE » CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Apreciar su vida personal y familiar y las formas de vida de otros, identificando costumbres, tradiciones y acontecimientos significativos del pasado y el presente. N° 1 (GH).

Comprender las funciones que cumplen diversas personas, organizaciones e instituciones presentes en su comunidad. N° 2 (GH).

Identificar diversas fuentes de información, estrategias de exploración, instrumentos y tecnologías producidos por las personas, que aumentan la capacidad para descubrir y comprender el mundo, tales como bibliotecas, videotecas, colecciones de cassettes y CD, procesadores de textos e internet. N° 3 (GH).

Reconocer recursos y personas relevantes de la historia del país y del mundo, mediante relatos, narraciones, visitas, objetos y otros elementos representativos y significativos para su vida. N° 4 (GH).

Identificar las características y funciones que tienen diferentes aparatos, instrumentos y construcciones para la vida diaria en distintos lugares y épocas. N° 5 (GH).

Apreciar diversas obras e invenciones creadas en los ámbitos tecnológicos y científicos, distinguiendo las funciones que cumplen para las personas. N° 6 (GH).

Distinguir que las obras artísticas representan expresiones culturales de diversos períodos de la historia. N° 7 (GH).

Representar diferentes hechos de su historia personal, familiar y comunitaria a través de diversas formas de expresión. N° 8 (GH).

Distinguir características de las diferentes formas de vida urbana y rural en sus distintas manifestaciones. N° 9 (GH).

Resolver problemas prácticos derivados de su vida cotidiana y juegos, utilizando diferentes artefactos tecnológicos. N° 10 (GH).

Reconocer las invenciones de los seres humanos para cuantificar, registrar, pesar y medir, apreciando su aporte para la vida diaria de las personas. N° 11 (GH).

Aplicar diferentes técnicas y estrategias para preservar, conservar y desarrollar ambientes y estilos de vida saludables. N° 12 (GH).

Reconocer cambios en la tecnología como respuesta a las necesidades de las personas y grupos. N° 13 (GH).

BASES CURRICULARES

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

MAPAS DE PROGRESO

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III

Hacia los 3 años

Reconoce eventos familiares y algunos lugares y/o instituciones de su entorno. Identifica algunas actividades cotidianas que realizan miembros de su familia y algunas personas de su entorno cercano, representándolas en sus juegos. Identifica algunos objetos tecnológicos de su vida cotidiana, comunica información sencilla de estos, los manipula e intenta utilizarlos.

TRAMO IV

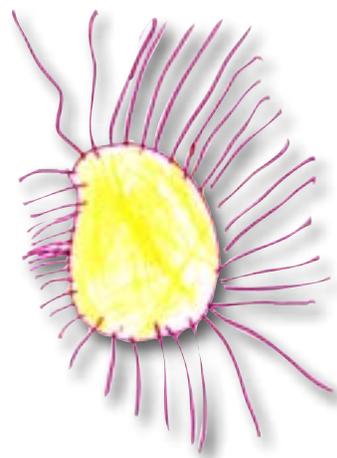
Hacia los 5 años

Reconoce características y hechos significativos de su historia personal y de su grupo familiar. Se identifica como miembro de un grupo y muestra satisfacción por pertenecer a este. Conoce algunas actividades que realizan distintas personas de la comunidad. Expresa información sencilla sobre algunos sucesos y personas relevantes para la historia del país y del mundo. Identifica características de uso, diseño y utilidad de algunos objetos tecnológicos y se interesa por denominarlos y explorar algunas formas de uso.

TRAMO V

Hacia los 6 años

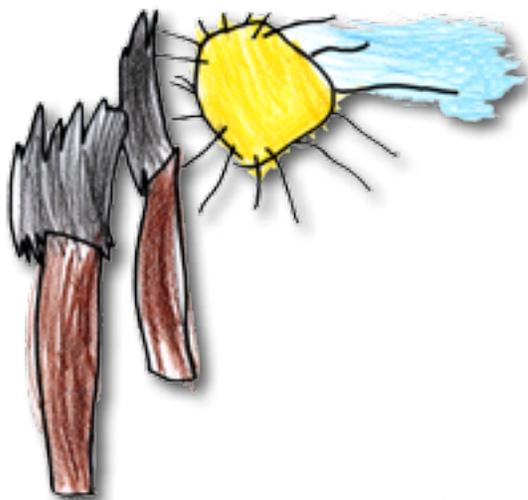
Reconoce su nacionalidad, algunas costumbres, roles, acontecimientos y lugares significativos y representativos de su propia cultura y de otras. Se identifica como miembro de diferentes grupos. Reconoce la importancia de algunas instituciones y organizaciones de la comunidad. Comprende el significado de algunas conmemoraciones de la historia del país y del mundo. Establece comparaciones sencillas entre objetos tecnológicos que cumplen la misma función y se interesa por conocer sus diferentes posibilidades de uso.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Reconocer sucesos o personas que han sido relevantes para su comunidad, la historia del país y del mundo.
- 2 Conocer algunas conmemoraciones de la historia del país y del mundo.
- 3 Identificar características de uso, diseño y utilidad de algunos objetos tecnológicos.
- 4 Identificar algunas de las actividades que desarrollan personas de su familia y comunidad.
- 5 Identificar vínculos, hechos significativos, costumbres y celebraciones que se desarrollan al interior de su grupo familiar.
- 6 Identificar algunas características de las viviendas, paisajes y objetos de la vida en la ciudad y en las localidades rurales.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

Reconocer sucesos o personas que han sido relevantes para su comunidad, historia del país y del mundo.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Comenta algunas características significativas de personas que han sido relevantes para la historia del país o el mundo, en ámbitos como: la cultura y las artes, los deportes, la ciencia y tecnología, la política.
- Formula preguntas sobre algunas características de personas y sucesos que ha identificado a través de diferentes recursos.
- Representa, mediante juegos teatrales, a personas relevantes de su comunidad.
- 👉 Señala algunos atributos de una persona relevante para Chile y el mundo como, por ejemplo: las actividades que realiza, sus aportes o un hecho significativo de su vida.
- Representa mediante el dibujo o la pintura, algunos sucesos o personas destacadas, después de escuchar un relato.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan láminas, fotografías, videos sobre algunas personas relevantes para el país y hacen preguntas sobre su vida, aportes y obra que han desarrollado, por ejemplo, Lautaro, Manuel Rodríguez, Gabriela Mistral, Violeta Parra, Arturo Prat, entre otros.
- Juegan a representar personas relevantes de su comunidad, de la historia del país o del mundo, caracterizándose con vestimentas, maquillajes o elementos distintivos.
- Visitan museos, centros culturales, bibliotecas para conocer sucesos o personas relevantes; observan, preguntan y responden a sencillas interrogantes.
- Realizan sencillas presentaciones o exposiciones sobre alguna persona relevante para Chile o el mundo, que les ha llamado la atención o que son de su preferencia según lo indagado.
- Participan en sesiones de relatos, cuentos o exhibiciones en video sobre sucesos o personas relevantes para la historia del país o del mundo, observan con atención, preguntan y luego dibujan lo que les llamó la atención o les pareció más interesante.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

2

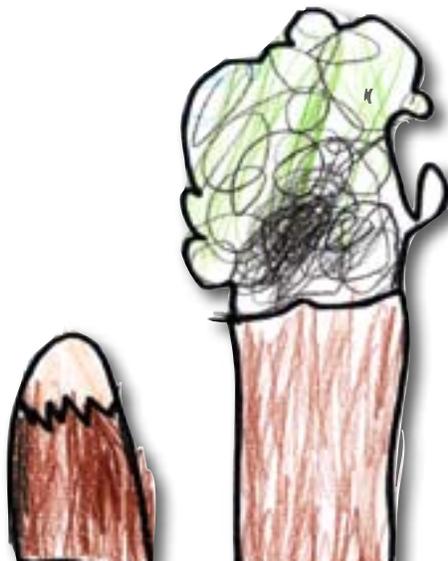
Conocer algunas conmemoraciones de la historia del país y del mundo.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Describe algunas características de una conmemoración que practican en su escuela o comunidad, por ejemplo: Fiestas Patrias, 21 de Mayo.
- Nombra algunas conmemoraciones que se practican en su comunidad, cuando se le pregunta.
- Dice lo que más le llama la atención de algunas conmemoraciones mundiales, por ejemplo: Día Internacional de la Mujer, Día Mundial de la Tierra, Día Mundial de los Derechos Humanos, Día Mundial del Reciclaje, Día del Trabajo, Día Mundial de la Familia, dentro de otros.
- Distingue en láminas o fotografías personas, elementos o vestuarios que se utilizan en una conmemoración, por ejemplo, traje de huaso.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan álbum, carpeta o texto con algunos recortes, dibujos, ilustraciones de alguna conmemoración significativa.
- Participan en círculos de conversación o en sesiones de títeres y responden a sencillas interrogantes respecto a las conmemoraciones, por ejemplo: cuáles conocen, dónde y cuándo se realizan.
- Observan, comentan, hacen preguntas, realizan sencillas asociaciones, en torno a videos y páginas web, diaporamas donde se destacan imágenes representativas de algunas conmemoraciones de otros países, por ejemplo: vestuario, bailes, desfiles, rituales.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**3****Identificar características de uso, diseño y utilidad de algunos objetos tecnológicos.****EJEMPLOS DE DESEMPEÑO**

-  Dice la utilidad que prestan algunas cosas como: televisor; computador; lámpara, lápiz, etc.
- Comenta sobre objetos que le han servido para resolver problemas cotidianos.
-  Describe algunas características de diseño de algunos medios de transporte, por ejemplo: tipo de materiales para su elaboración, partes que los componen, formas en que están hechos, etc.
-  Hace funcionar aparatos, realizando algunos de sus mecanismos básicos como: encender; apagar; cambiar de canal, colocar un CD, aumentar volumen, mover el mouse del computador, marcar números de teléfono.
- Representa mediante el dibujo aquellos objetos tecnológicos que le han llamado la atención por la utilidad que prestan para resolver problemas cotidianos, por ejemplo: aspiradora, plancha, reloj, etc.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Elaboran collage de recortes de diferentes objetos tecnológicos agrupados por función, comentan, hacen preguntas y responden interrogantes.
- Participan en grupos de juego con láminas donde se presentan situaciones problemáticas cotidianas que requieren ser solucionadas con el uso de algún objeto tecnológico, eligen y deciden cuál es el más adecuado, fundamentando por qué.
- Elaboran diferentes medios de transporte como: trenes, aviones, buses con material reciclable y los dan a conocer.
- Realizan feria con objetos tecnológicos, explican su funcionamiento y utilidad con ayuda del adulto.
- Experimentan con diferentes medios de comunicación como, por ejemplo: correos electrónicos y fax, envían saludos a niños y niñas de otras regiones, con ayuda del adulto.
- Dibujan, pintan o modelan objetos tecnológicos presentes en sus hogares y comentan la utilidad que prestan para resolver situaciones cotidianas, por ejemplo: parka, abridor de latas, ollas, radio, etc.
- Observan videos, páginas web o láminas donde se muestra la elaboración de diversos objetos tecnológicos.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

4

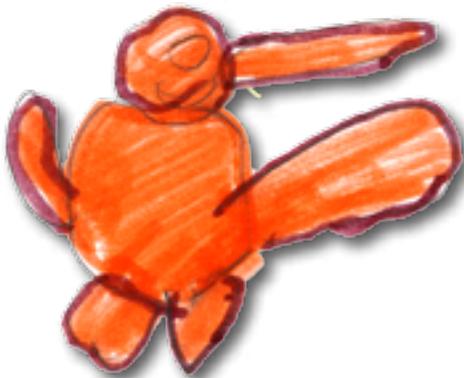
Identificar algunas de las actividades que desarrollan personas de su familia y comunidad.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Describe las actividades que realizan algunos miembros de su familia dentro y fuera del hogar.
- Nombra algunas actividades que llevan a cabo personas que trabajan en su escuela, por ejemplo: personal de cocina, directora, educadores.
- Dramatiza en sus juegos las actividades que realizan personas de su comunidad como, por ejemplo: artistas, vendedores, pescadores, doctoras, etc.
- Expresa a través de dibujo, pintura o modelado alguna actividad que desarrolla algún miembro de su familia.
- Nombra algunas actividades que efectúan personas que trabajan en instituciones de su comunidad y que le resultan interesantes como: pediatras, bomberos, carabineras.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Confeccionan texto o mural con los oficios o profesiones que desarrollan algunos miembros de su familia y luego comentan.
- Entrevistan con ayuda del adulto, a algunas personas que realizan trabajos en la comunidad educativa.
- Participan en juegos teatrales donde representan algunas profesiones u oficios, utilizando diferentes recursos expresivos.
- Realizan exposición con trabajos plásticos de algunas actividades que efectúan miembros de su familia, comentan y comparten con sus pares la experiencia.
- Visitan fábricas, construcciones, almacenes, consultorios, retenes, cuarteles y otros lugares del entorno de la escuela, conversan con los encargados y responden a sencillas preguntas.
- Invitan a algún familiar o miembro de la comunidad a contar las actividades que realiza.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**5**

Identificar vínculos, hechos significativos, costumbres y celebraciones que se desarrollan al interior de su grupo familiar.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Responde a preguntas sobre fiestas, celebraciones o ritos que se realizan en su familia como, por ejemplo: las canciones que interpretan, preparativos de un cumpleaños, tipo de vestuario.
- Expresa que se siente querido por sus familiares más cercanos, por ejemplo: que lo cuidan, lo protegen, le hacen regalos.
- Dice el nombre de algunos miembros de su familia y el parentesco que tiene con ellos.
- Representa a través del dibujo hechos significativos de la historia de su familia.
- Dramatiza acciones de su vida familiar a través de diferentes roles asumidos en juegos cotidianos.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan exposición de fotos familiares, comentando sus contenidos.
- Cuentan anécdotas ocurridas al interior de sus familias.
- Juegan a adivinar, a través de la mímica, algunas actividades que se desarrollan en el hogar.
- Confeccionan collage de su familia con recortes y dibujos.
- Elaboran álbumes de historias familiares, compartiendo en grupo su contenido.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**6**

Identificar algunas características de las viviendas, paisajes y objetos de la vida en la ciudad y en las localidades rurales.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Señala algunas características de los tipos de vivienda de la ciudad.
- Describe algunas características del paisaje de las ciudades y de las localidades urbanas, por ejemplo: vegetación, cantidad de casas, transporte, presencia de animales.
- Representa mediante el dibujo o modelado aquello que más le llama la atención de viviendas, paisajes u objetos de la vida en la ciudad y en localidades rurales.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan, realizan preguntas, comentan características, responden a sencillas interrogantes en torno a videos, páginas web, fotografías y láminas de algunos tipos de viviendas urbanas y de localidades rurales.
- Escuchan cuentos o relatos sobre paisajes urbanos y de localidades rurales, luego dibujan, pintan o elaboran collage con aquellos aspectos que más les llamaron la atención.
- Elaboran maquetas, representando paisajes urbanos y de localidades rurales.
- Observan láminas y fichas con herramientas utilizadas en el campo; eligen aquellas que les han llamado la atención y las modelan.





**NÚCLEOS DE APRENDIZAJE
BASES CURRICULARES**

○ Seres vivos y su entorno

○ Grupos humanos,
sus formas de vida y
acontecimientos relevantes

● Relaciones
lógico-matemáticas
y cuantificación

EJES DE APRENDIZAJE

» Razonamiento
lógico-matemático

» Cuantificación

**COMPONENTES PROGRAMA
PEDAGÓGICO 1° NT**

- Aprendizajes esperados B CEP
- Logros de aprendizaje de los Mapas de Progreso
- Aprendizajes esperados 1° NT
- Ejemplos de desempeño
- Ejemplos de experiencias de aprendizaje

RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS Y CUANTIFICACIÓN

Núcleo de Aprendizaje Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación (BCEP)

Se refiere a los diferentes procesos de pensamiento de carácter lógico- matemático a través de los cuales la niña y el niño intentan interpretar y explicarse el mundo. Corresponden a este núcleo los procesos de desarrollo de las diferentes dimensiones de tiempo y espacio, de interpretación de relaciones causales y aplicación de procedimientos en la resolución de problemas que se presentan en su vida cotidiana.

Objetivo general

Se espera potenciar la capacidad de la niña y el niño de:
Interpretar y explicarse la realidad, estableciendo relaciones lógico-matemáticas y de causalidad; cuantificando y resolviendo diferentes problemas en que éstas se aplican.

Ejes de Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo de Relaciones lógico-matemáticas y cuantificación para el primer y segundo ciclo se presentan en dos ejes o dominios específicos que se derivan de los Mapas de Progreso del Aprendizaje, los cuales distinguen: razonamiento lógico-matemático y cuantificación.

» Razonamiento lógico-matemático

Se refiere a la capacidad de descubrir, describir y comprender gradualmente la realidad, mediante el establecimiento de relaciones lógico-matemáticas y la resolución de problemas simples.

» Cuantificación

Se refiere a la capacidad de describir y comprender gradualmente la realidad, mediante la cuantificación y la resolución de problemas simples, avanzando en la construcción del concepto del número y su uso como cuantificador, identificador y ordenador.



EJE DE APRENDIZAJE » RAZONAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

Establecer relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección, distancia y posición respecto a objetos, personas y lugares, nominándolas adecuadamente. N° 1 (RLM y C).

Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, utilizando diferentes nociones y relaciones tales como: secuencias (antes-después; mañana y tarde; día y noche; ayer-hoy-mañana; semana, meses, estaciones del año); duración (más-menos) y velocidad (rápido-lento). N° 2 (RLM y C).

Establecer relaciones cada vez más complejas de semejanza y diferencia mediante la clasificación y seriación entre objetos, sucesos y situaciones de su vida cotidiana, ampliando así la comprensión de su entorno. N° 3 (RLM y C).

Reconocer algunos atributos, propiedades y nociones de algunos cuerpos y figuras geométricas en dos dimensiones, en objetos, dibujos y construcciones. N° 4 (RLM y C).

Comprender que los objetos, personas y lugares pueden ser representados de distinta manera,

según los ángulos y posiciones desde los cuales se los observa. N° 5 (RLM y C).

Descubrir la posición de diferentes objetos en el espacio y las variaciones en cuanto a forma y tamaño que se pueden percibir como resultado de las diferentes ubicaciones de los observadores. N° 6 (RLM y C).

Identificar y reproducir patrones representados en objetos y en el medio, reconociendo los elementos estables y variables de las secuencias. N° 7 (RLM y C).

Reconocer relaciones de causa-efecto estableciendo asociaciones cada vez más complejas entre las acciones y los efectos que ellas producen sobre los objetos y el medio. N° 11 (RLM y C).

Establecer asociaciones en la búsqueda de distintas soluciones, frente a la resolución de problemas prácticos. N° 12 (RLM y C).

Interpretar hechos y situaciones del medio empleando el lenguaje matemático y el conteo para cuantificar la realidad. N° 14 (RLM y C).

BASES CURRICULARES

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO



TRAMO III

Hacia los 3 años

Realiza comparaciones entre dos elementos, en función a su tamaño. Clasifica elementos similares utilizando un atributo. Identifica algunas secuencias temporales breves ligadas a sus rutinas habituales. Distingue algunos conceptos espaciales básicos de ubicación como: dentro/fuera, encima/debajo; cerca/lejos.

TRAMO IV

Hacia los 5 años

Realiza comparaciones entre elementos que varían en algunos de sus atributos de: tamaño, longitud, forma, color y uso. Clasifica elementos considerando dos atributos a la vez. Ordena secuencia de objetos que varían en su longitud o tamaño. Emplea algunas nociones temporales y establece relaciones simples de secuencia y frecuencia para describir y ordenar sucesos cotidianos. Establece relaciones espaciales de ubicación, dirección y distancia respecto a la posición de objetos y personas. Reproduce patrones que combinan al menos dos elementos. Reconoce el nombre y algún atributo de tres figuras geométricas y dos cuerpos geométricos.

TRAMO V

Hacia los 6 años

Realiza diferentes comparaciones entre elementos que varían en sus atributos de: tamaño, longitud, forma, color; uso, grosor; peso, capacidad para contener. Clasifica elementos por tres atributos a la vez. Ordena secuencia de objetos que varían en su longitud, tamaño o capacidad. Establece relaciones temporales simples de secuencia, frecuencia y duración para describir y ordenar sucesos cotidianos. Utiliza nociones espaciales de izquierda y derecha en relación a su propio cuerpo. Reproduce patrones que combinan al menos tres elementos. Reconoce el nombre y algunos atributos de cuatro figuras geométricas y tres cuerpos geométricos.

MAPAS DE PROGRESO

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 1 Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (antes-después; día-noche; mañana-tarde-noche; hoy-mañana) y frecuencia (siempre-a veces-nunca).
- 2 Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).
- 3 Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por dos atributos a la vez y la seriación de algunos objetos que varían en su longitud o tamaño.
- 4 Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.
- 5 Reconocer el nombre y algún atributo de tres figuras geométricas bidimensionales y dos tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.
- 6 Identificar los atributos estables y variables de sencillos patrones al reproducir secuencias de dos elementos diferentes y secuencias de un elemento que varía en una característica.
- 7 Resolver problemas prácticos y concretos que involucran nociones y habilidades de razonamiento lógico-matemático y cuantificación (del Primer Nivel de Transición).

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

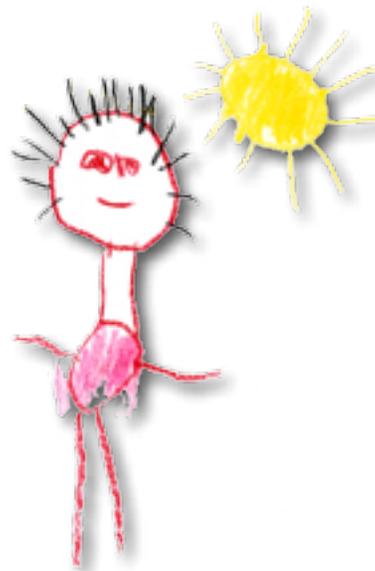
Orientarse temporalmente en hechos o situaciones cotidianas mediante la utilización de algunas nociones y relaciones simples de secuencia (antes-después; día-noche; mañana-tarde-noche; hoy-mañana) y frecuencia (siempre-a veces-nunca).

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Describe sucesos usando las palabras: antes-después; día-noche; mañana-tarde-noche; hoy-mañana.
- Ordena ilustraciones utilizando conceptos de: día-noche; mañana-tarde-noche; antes- después.
- Ordena secuencialmente sucesos o hechos de una historia, de un cuento o de una experiencia real de al menos tres escenas, utilizando nociones de antes y después.
- Da respuestas a preguntas relacionadas con las actividades cotidianas, empleando conceptos de frecuencia, tales como: siempre, a veces, nunca.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Comparten en círculos de conversación, las actividades y juegos realizados en familia y con amigos, destacando lo que realizaron, por ejemplo, en la mañana o en la noche.
- Organizan juegos de carreras con diferentes elementos y comparan los resultados. ¿Quién llegó antes y quién después?
- Confeccionan cuentos, historietas o cómics, con actividades o sucesos que realizan los personajes en diferentes momentos, destacando el antes y el después.
- Juegan a la mímica dramatizando acciones de la vida diaria y luego comentan las secuencias, respondiendo a preguntas relacionadas con secuencia, por ejemplo: ¿Qué sucedió antes?
- Escuchan episodios de cuentos, anécdotas y chistes y cuentan siguiendo la secuencia.
- Escuchan cuentos y responden a sencillas preguntas como: ¿Qué sucedió antes? ¿Cuándo sucedió? ¿Cuántas veces ocurría un evento o se repetía una determinada acción?



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

2

Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Dice, cuando se le pregunta, la diferencia de forma o tamaño al observar objetos que se le presentan.
- Comenta las diferencias de uso, color y tamaño que presentan dos o tres objetos que pertenecen a una misma categoría, por ejemplo: servicios para comer (cuchara, tenedor, cuchillo); prendas de vestir (calcetines, camisa, gorro); artículos de aseo (jabón, pasta de dientes, champú).
- Muestra, al observar en láminas, objetos similares en su forma, cuando se le pregunta, por ejemplo, neumático/plato; televisor/cuadro; teléfono celular/control remoto.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan a la bolsa mágica, por turno: sacan dos objetos similares y comentan las diferencias o semejanzas de forma, color o tamaño.
- Realizan fichas de trabajo, completando, marcando, pintando o dibujando el objeto diferente de una colección de tres elementos similares, de acuerdo a las orientaciones entregadas por el adulto.
- Completan colecciones seleccionando los objetos similares de un conjunto de diferentes elementos.
- Juegan por equipos a buscar en láminas objetos similares, comentando y marcándolos cada vez que los encuentran.
- Juegan con dados y circuitos de láminas que involucran el conocimiento de diversos temas; por turno deben avanzar en los casilleros, según respondan a las preguntas sobre similitudes y diferencias entre objetos, animales o personas.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**3**

Establecer semejanzas y diferencias entre elementos mediante la clasificación por dos atributos a la vez y la seriación de algunos objetos que varían en su longitud o tamaño.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Junta objetos de una colección (autos, botones, fichas, tapas), considerando atributos de color y tamaño, por ejemplo: botones rojos y chicos; botones grandes y azules.
- ☞ Agrupa lápices de acuerdo a dos atributos simultáneos: color y tamaño. Por ejemplo: lápices "rojos y chicos" o lápices "verdes y largos", etc.
- Separa objetos de una colección, considerando atributos de color y forma. Por ejemplo: de una colección de botones saca todos los redondos de color verde.
- Selecciona ilustraciones de una lámina, considerando atributos de tamaño y forma, por ejemplo, marca o encierra en círculos todos los baldes chicos.
- ☞ Ordena de mayor a menor o viceversa una colección de al menos cuatro objetos, que varían en su tamaño, por ejemplo: grupo de botones, tapas, fichas de distinto tamaño.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en juegos colectivos (para llegar a la meta) con tableros, fichas y dados en los cuales responden a sencillas preguntas relacionadas con la comparación de tamaños y longitudes de objetos.
- Salen de paseo a plazas u otros lugares que les proporcionen oportunidades para recoger diferentes elementos: palitos, hojas, piedras; comparan por color y tamaño.
- Recortan diferentes elementos, comparan y ordenan de acuerdo a tamaño o longitud.
- Juegan por equipos a ordenar de mayor a menor elementos de una colección, en el menor tiempo posible.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**4**

Identificar la posición de objetos y personas, mediante la utilización de relaciones de orientación espacial de ubicación, dirección y distancia.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- ☞ Señala la dirección adelante/atrás que toma un objeto que se desplaza en relación a puntos concretos de referencia, por ejemplo: una pelota, un auto.
- Muestra la ubicación (dentro-fuera, encima-debajo) y distancia (cerca-lejos) de objetos y personas observadas en láminas o fotografías en relación a puntos concretos de referencia.
- ☞ Describe la ubicación de un objeto o animal en relación a puntos concretos de referencia, por ejemplo: el perro está cerca o lejos de la casa, la pelota está dentro o fuera del arco.
- Dice dónde hay mayor o menor distancia al desplazarse, en relación a puntos concretos de referencia como, por ejemplo: al trasladar objetos a distintos puntos de la sala.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan con diferentes objetos o aparatos que se desplazan, por ejemplo: pelotas, autitos, carros de arrastre, neumáticos y relatan la trayectoria con sus propias palabras.
- Realizan paseos, observan diferentes puntos de atracción como: monumentos, edificios, árboles y describen la posición en que estos se encuentran, tomando como referencia un punto.
- Juegan a las adivinanzas, utilizando pistas concretas para encontrar objetos escondidos.
- Observan láminas y fotografías, y describen la posición, distancia y ubicación de personas, objetos, construcciones.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

5

Reconocer el nombre y algún atributo de tres figuras geométricas bidimensionales y dos tridimensionales, asociándolas con diversas formas de objetos, dibujos y construcciones del entorno.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Describe una figura, señalando uno o dos atributos (forma, color; tamaño, lados), por ejemplo: el cuadrado tiene cuatro lados.
- Nombra, de un conjunto, tres figuras geométricas que se le muestran.
- Asocia cuerpos geométricos que conoce con elementos del entorno, por ejemplo: pelota/esfera; tarro de conserva/cilindro; caja de pañuelos desechables/cubo.
- Reproduce una figura compuesta por varias figuras bidimensionales, siguiendo indicaciones orales.
- Distingue algunas figuras geométricas en una ilustración, por ejemplo: dice a qué se parecen las mesas, los platos, los planetas, las ventanas.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Recortan objetos de una revista cuyas formas sean similares a círculos y cuadrados, los pegan en hojas.
- Juegan a reconocer las figuras geométricas a través del tacto, utilizando una bolsa que contiene figuras de diversos materiales y tamaños, toman la figura y dicen cuál es.
- Confeccionan diferentes personajes u objetos con figuras geométricas, por ejemplo, autos, robots.
- Dibujan objetos de su entorno a partir de figuras geométricas, por ejemplo: marcos de fotos (cuadrado), lentes (dos círculos), helados (triángulo invertido).
- Observan diferentes figuras y comentan sus características.
- Juegan a reproducir, mediante el modelado, cuerpos geométricos, por ejemplo: esferas de distintos tamaños.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

6

Identificar los atributos estables y variables de sencillos patrones al reproducir secuencias de dos elementos diferentes y secuencias de un elemento que varía en una característica.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Sigue patrón que combina dos elementos, por ejemplo: triángulo, cubo / triángulo, cubo / triángulo, cubo.
- Sigue patrón de un objeto que cambia de color, por ejemplo: botón rojo, botón azul / botón rojo, botón azul / botón rojo, botón azul.
- Reproduce patrones de posiciones corporales, observando a sus pares que lo modelan, por ejemplo: niña o niño con manos en los hombros, niña o niño con las manos en la cintura, niña o niño con manos en los hombros, niña o niño con las manos en la cintura.
- Continúa un patrón gráfico de dos elementos, por ejemplo: flor naranja, volantín rosado / flor naranja, volantín rosado / flor naranja, volantín rosado.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Exploran diferentes objetos y materiales y luego reproducen patrones que cambian en color y forma de acuerdo a modelos entregados.
- Juegan a imitar las posiciones corporales que realizan sus compañeros y compañera en sencillos juegos coreográficos.
- Realizan fichas de trabajo, completando secuencias de figuras similares que cambian de color.
- Observan patrones y señalan cuál es el elemento que continúa en la secuencia.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**7**

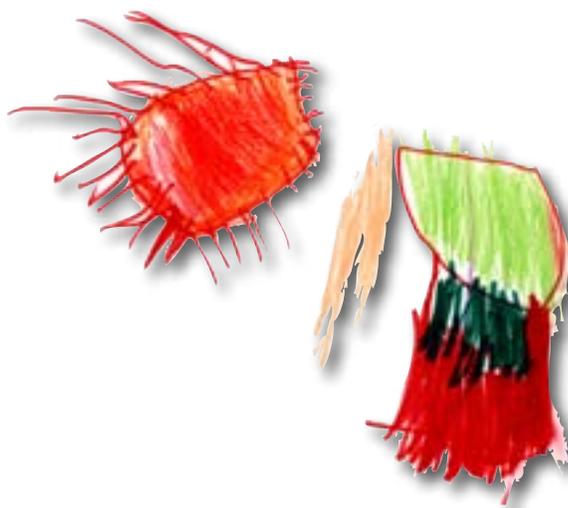
Resolver problemas prácticos y concretos que involucran nociones y habilidades de razonamiento lógico-matemático y cuantificación (del Primer Nivel de Transición).

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Propone formas para ordenar materiales de la sala, por ejemplo, agrupar lápices por colores y longitud, papeles por tamaño y color.
- Responde a preguntas relacionadas con la visita al supermercado, usando cuantificadores tales como: más que / menos que.
- Completa cuentos utilizando términos de secuencia temporal, por ejemplo: antes-después; día-noche; mañana-tarde-noche; hoy-mañana.
- Completa fichas gráficas sobre informaciones solicitadas, tales como: cuántas personas asistieron, si el lugar estaba cerca- lejos, si fue en la mañana o en la tarde.
- Selecciona elementos de un conjunto, considerando dos atributos a la vez, por ejemplo, para una fiesta de cumpleaños se necesitan solo los globos amarillos grandes.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Participan en sesiones de títeres que ilustran situaciones problemáticas cotidianas como, por ejemplo: ordenar y clasificar prendas de vestir o servicios para comer.
- Participan en juegos que requieren solucionar situaciones cotidianas como, por ejemplo: buscar servilletas para cada uno de los platos que hay en la mesa, realizando un solo viaje.
- Buscan objetos de acuerdo a ciertas características: comentan, hacen preguntas y reúnen lo solicitado.
- Realizan fichas de trabajo que presentan sencillos problemas que involucran la clasificación por dos atributos: seleccionan los elementos, comentan cómo lo realizaron.
- Visitan diferentes lugares del entorno; responden a preguntas sobre los atributos de algunos de sus elementos, describen los lugares, personas y objetos, utilizando lenguaje matemático básico.
- Observan láminas, fotografías, maquetas de diferentes situaciones y lugares: responden preguntas y plantean soluciones a problemas presentados en torno a ubicación de elementos, desplazamiento, etc.
- Efectúan sencillos inventarios de sus objetos preferidos de algunas áreas o recintos de su hogar; completando fichas con marcas, números o dibujos, luego comentan y responden algunas preguntas.



EJE DE APRENDIZAJE » CUANTIFICACIÓN

¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el segundo ciclo?

3 a 6 años

APRENDIZAJES ESPERADOS BCEP

BASES CURRICULARES

Emplear los números para identificar, contar, clasificar, sumar, restar, informarse y ordenar elementos de la realidad. N° 8 (RLM y C).

Reconocer y nominar los números, desarrollando el lenguaje matemático para establecer relaciones, describir y cuantificar su medio y enriquecer su comunicación. N° 9 (RLM y C).

Iniciarse en experiencias de observación experimentación registrando, midiendo y cuantificando elementos y fenómenos de su entorno. N° 10 (RLM y C).

Representar gráficamente cantidades, estableciendo su relación con los números para organizar información y resolver problemas simples de la vida cotidiana. N° 13 (RLM y C).

Iniciarse en la comprensión de la adición y sustracción, empleándolas en la resolución de problemas cotidianos y en situaciones concretas. N° 15 (RLM y C).

Conocer y utilizar instrumentos y técnicas de medición y cuantificación tales como: relojes, termómetros, balanzas y otros instrumentos que le permiten expandir un conocimiento más preciso del medio. N° 16 (RLM y C).

¿Cómo progresan los aprendizajes de niños y niñas en el segundo ciclo?

MAPAS DE PROGRESO

LOGROS DE APRENDIZAJE DE LOS MAPAS DE PROGRESO

TRAMO III

Hacia los 3 años

Utiliza algunos cuantificadores simples al describir elementos en situaciones cotidianas (mucho-poco; todo-ninguno; más-menos). Emplea algunos números para representar y contar (al menos hasta el 5) en contextos cotidianos.

TRAMO IV

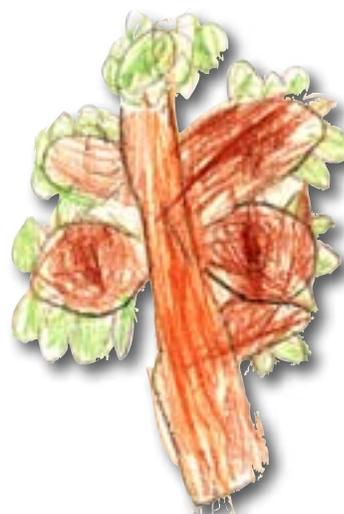
Hacia los 5 años

Utiliza los cuantificadores “más que” y “menos que” al comparar cantidades de objetos. Emplea los números para identificar, ordenar, representar cantidades y contar uno a uno, al menos hasta el 10, reconociendo que la última “palabra-número” es la que designa la cantidad total de objetos.

TRAMO V

Hacia los 6 años

Utiliza diversos cuantificadores al comparar cantidades de objetos: “más que”, “menos que”, “igual que”. Emplea los números para identificar, ordenar, representar cantidades y contar uno a uno, al menos hasta el 20, reconociendo que la última “palabra-número” es la que designa la cantidad total de objetos. Utiliza los números para indicar el orden o posición de algunos elementos. Resuelve problemas de adición y sustracción simples con procedimientos concretos y en un ámbito numérico cercano al 10.



¿Qué se espera que aprendan niños y niñas en el Primer Nivel de Transición?

APRENDIZAJES ESPERADOS 1° NT

- 8 Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.
- 9 Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 10.
- 10 Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.
- 11 Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.
- 12 Resolver problemas simples de adición en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 5.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**8****Reconocer los números del 1 hasta al menos el 10 en situaciones cotidianas.****EJEMPLOS DE DESEMPEÑO**

- Muestra el número que se le solicita (al menos hasta el 10).
- 👉 Nombra los números que identifican su vivienda.
- 👉 Muestra en el control remoto los números de sus canales preferidos de televisión.
- Menciona los números que aparecen en diferentes contextos tales como: etiquetas, control remoto, radio, relojes, computador, buses, etc.
- Lee números al menos hasta el 10.
- 👉 Señala o marca (uno a uno) los números que identifican su teléfono o de algún familiar.
- 👉 Asocia una cantidad de objeto, hasta el 10, con el nombre del número y su símbolo.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Observan diferentes materiales con números (láminas, dibujos, fotografías, calendarios), comentan, marcan y copian los números que conocen.
- Exploran relojes en desuso, comentan los números y los reproducen en volumen, utilizando diferentes materiales. Observan, comentan y reproducen números que aparecen en artefactos como: control remoto, radio, teléfono celular o los que observan en paseos por el entorno cercano.
- Realizan fichas asociando cantidad de elementos con el número, por ejemplo, une la cantidad de elementos de un dibujo con el correspondiente número (hasta al menos el 10).
- Llevan a cabo fichas de trabajo en que asocian la cantidad de elementos con un número.
- Exploran teléfonos en desuso y juegan a marcar los números de sus familiares.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**9****Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 10.****EJEMPLOS DE DESEMPEÑO**

- Dice secuencia numérica en orden ascendente hasta al menos el 10.
- Dice secuencia numérica en orden descendente.
- Recita secuencia de números en forma grupal (junto con sus pares).
- Completa secuencia de números que no necesariamente parta del 1 (hasta al menos el 10).
- Completa secuencia con el número correspondiente en una serie ordenada en forma ascendente o descendente.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan en subgrupos a contar los elementos de diferentes contenedores (cajas con materiales).
- Cuentan en grupo, los elementos de una lámina, las piezas de algunos objetos, las sillas de la sala, las frutas de un canasto.
- Reproducen canciones y rimas en las cuales se presentan los números en forma secuenciada.
- Juegan a completar o seguir secuencia numéricas (ascendente o descendente) a partir de un número que no necesariamente sea el 1, por ejemplo: al ordenar los materiales, pasar la lista, repartir las carpetas.



APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

10

Emplear los números hasta al menos el 10, para contar, cuantificar, ordenar y comparar cantidades.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Muestra la colección de elementos que representan una menor o mayor cantidad.
- Señala cuál grupo tiene “más elementos que” o “menos elementos que” al compararlos, por ejemplo: más niños que niñas presentes, menos lápices celestes que amarillos.
- Distingue que el último número de la secuencia representa la cantidad total de objetos de una colección, por ejemplo: dice el número total de lápices de un recipiente.
- Cuenta uno a uno los objetos hasta 10, diciendo cuántos hay.
- Usa números en sus juegos, por ejemplo, cuenta los saltos que da.
- Ordena de mayor a menor, colecciones de objetos.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Juegan a contar diferentes elementos de colecciones y registran la cantidad total, por ejemplo: los libros de la sala, las fichas de los juegos.
- Juegan con colecciones de objetos, los agrupan de acuerdo a algunos atributos y los cuantifican.
- Participan en juegos de preguntas que involucran la cantidad de elementos, por ejemplo: ¿cuántas ruedas tiene un auto?, ¿cuántas personas viven en tu hogar?, ¿cuántos dedos tiene tu mano?
- Participan en trabajos de investigación, en los que se requiere cuantificar los elementos y luego comparar, por ejemplo: contar las patas de algunos insectos y ver cuál tiene más.
- Confeccionan inventarios de diferentes áreas, zonas, juegos de la sala, baño, hogar, patio, etc., indicando la cantidad de elementos, mediante registros o dibujos.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT

11

Representar gráficamente cantidades y números, al menos hasta el 10, en distintas situaciones.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Escribe números intentando seguir su forma hasta al menos el 10 de acuerdo a la cantidad de elementos.
- Completa la forma de los números, respetando trayectorias y punto de inicio y final, en diferentes soportes, por ejemplo, cartulinas, pizarra, cuadernos.
- Copia números de diversos tamaños, intentando seguir su forma de acuerdo a modelos entregados en tarjetas, tableros, calendarios.
- Dibuja la cantidad de elementos, estableciendo relación con el número.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Confeccionan diferentes textos escritos donde puedan registrar dígitos, como calendarios, tarjetas de saludos, recetas.
- Experimentan con diferentes soportes (cartulinas, pizarra, cuadernos) para el registro de números intentando seguir su forma.
- Realizan fichas de trabajo donde dibujan cantidades de elementos y recorren, completan y escriben los números con lápices de diferentes grosores, con apoyos graduados y especificados como, por ejemplo: delinear con puntos, indicar el recorrido con flechas, etc.
- Elaboran etiquetas para rotular los materiales de la sala, registrando la cantidad y el número correspondiente, por ejemplo: palas, libros, instrumentos musicales, etc.

APRENDIZAJE ESPERADO 1° NT**12**

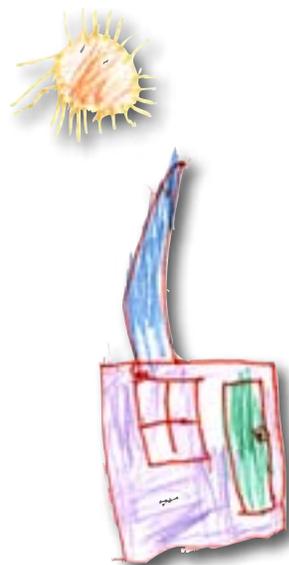
Resolver problemas simples de adición en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 5.

EJEMPLOS DE DESEMPEÑO

- Resuelve problemas simples de adición, por ejemplo: agrega mediante el dibujo, un elemento más en una lámina, señalando la cantidad total.
- Dice el resultado, en un ámbito menor que 5, al agregar dos elementos más a un conjunto (fichas, manzanas, autos, etc.).
- Completa una cantidad solicitada, agregando un elemento cada vez.
- Agrega un elemento a un conjunto e identifica la cantidad total de objetos que quedan de una colección.

Ejemplos de Experiencias de Aprendizaje

- Realizan fichas de trabajo que consideran ilustraciones y casilleros para completar los resultados en un ámbito numérico hasta 5.
- Juegan a desplazarse en circuitos delimitados, realizando pasos de avance y retroceso para llegar a la meta, siguiendo las orientaciones de la educadora.
- Juegan a resolver problemas simples que involucran el agregar fichas o monedas. Por ejemplo, para hacer llamadas telefónicas se requiere un número de monedas.
- Juegan al supermercado resolviendo problemas simples de adición, por ejemplo, si llevan dos cajas de leche se requiere dos monedas o fichas.
- Juegan a juntar y agregar elementos de una colección, por ejemplo: ramitas, piedras, hojas.
- Participan en una feria de diversiones organizada por el grupo, adquieren sus entradas según el número de actividades que van a realizar en las diferentes áreas de juego, por ejemplo: solicitan tres tickets y entregan las monedas o fichas correspondientes.
- Juegan a preparar recetas con varios ingredientes, agregando elementos según la cantidad de participantes.



GLOSARIO



Glosario

AUTONOMÍA

Coordinación motriz:

Se refiere a la capacidad del cuerpo para integrar armónicamente la acción de los músculos con el propósito de realizar determinados movimientos.

Coordinación motriz gruesa:

Considera el progresivo control y adecuado movimiento de los grandes grupos musculares del cuerpo: ponerse de pie, caminar, correr, subir y bajar escaleras, saltar.

Coordinación motriz fina:

Se refiere al uso de los músculos más pequeños con el propósito de realizar movimientos específicos y precisos.

Entramado:

Es el conjunto de láminas o tiras de papel, cartón o género que se cruzan entre sí, como un tejido de telar.

Esquema corporal:

Es la toma de conciencia global que cada uno tiene de su cuerpo permitiendo regular la posición y uso de determinadas partes. Considera la imagen y conocimiento corporal y la relación que establecemos con el espacio y los objetos que nos rodean.

Equilibrio:

Se refiere a la capacidad de adoptar, ajustar y mantener una posición corporal, utilizando o resistiendo la fuerza de gravedad.

Flexibilidad:

Se refiere a un tipo de habilidad corporal, que tiene como propósito central, la elongación de los músculos. En los primeros años de vida, se promueve a través de una variedad de juegos motrices que involucran la coordinación de diversas posturas, movimientos y desplazamientos.

Guirnaldas de papel:

Son un tipo de cadenas que se realizan con tiras de papel. Cada eslabón, se elabora uniendo sus puntas con pegamento. En general, se utilizan en eventos o celebraciones para ambientar los espacios.

Implementos livianos:

Se refieren a todos aquellos elementos de bajo peso (de pequeños o grandes volúmenes) que favorecen las habilidades de flexibilidad, fuerza y resistencia. Los más adecuados para estos tramos de edad son: balones, cintas, cuerdas, aros, pañuelos, cajas de cartón, conos, globos, botellas plásticas, canastos, figuras rellenas con espuma, etc.

Instrumentos punzantes, cortantes, de carpintería y jardinería:

Son aquellos implementos que permiten al niño y la niña desarrollar destrezas específicas. Los más adecuados para estos tramos de edad son: palas, rastrillos, cedazos, baldes, martillos de madera, destornilladores de plástico, tarugos de madera, alicates, tijeras, agujas con punta redonda, etc.

Lateralidad o dominancia lateral:

Se refiere a la preferencia o predominio funcional en el uso del lado izquierdo o derecho del cuerpo por sobre otro. Por ejemplo, para realizar acciones específicas tales como dibujar, comer, cepillarse los dientes, se utiliza preferentemente una mano.

Planos inclinados:

Son superficies planas naturales o fabricadas, que presentan distintos niveles de inclinación. Estas pendientes favorecen la posibilidad de realizar una variedad de desplazamientos, mediante juegos motrices, por ejemplo: ascender

y descender; deslizarse, caminar; rodar, saltar, arrastrar carros, etc. Algunos de estos planos son: resbalín, rampa, cerro con pendiente.

Tomar adecuadamente el lápiz:

Implica sostener suavemente el lápiz entre el índice y el pulgar, utilizando el dedo mediano como apoyo y manteniendo la muñeca sobre la mesa.

Tonicidad muscular:

Se refiere a la contracción parcial de los músculos, lo que permite realizar diferentes movimientos y adoptar diversas posturas corporales. Por ejemplo, para manejar algunos instrumentos de carpintería y jardinería, se requiere coordinar movimientos de manipulación fina, con un determinado control tónico.

Tracción o empuje:

Es la acción de tirar algo para arrastrarlo o moverlo hacia un punto determinado. Un ejemplo concreto es el juego con la cuerda, donde dos grupos tiran de sus extremos.

Troquelar:

Implica perforar papel o cartulinas delgadas, utilizando con precisión un instrumento con punta como, por ejemplo: aguja de lana con punta redonda. Una forma de experimentar el troquelado, consiste en perforar los contornos de figuras dibujadas o recortadas con el propósito de poder desprenderlas y luego emplearlas para confeccionar un collage.

Voltereta simple:

Es un tipo de vuelta ligera sobre las manos con apoyo dorsal, desarrollada en una superficie plana o inclinada, con o sin la ayuda del adulto, en la que utiliza como base una colchoneta.

IDENTIDAD

Atributo:

Se refiere a una cualidad propia de las personas, por ejemplo: "Valentina es muy simpática", "Lucas es muy divertido".

Autorregulación emocional:

Capacidad de las personas para regular la expresión de sus emociones y acciones, lo que favorece el establecimiento de vínculos sanos y positivos con los otros.

Empatizar:

Se refiere a la capacidad de apertura hacia los otros: escuchando e intentando entender las emociones, los sentimientos, las necesidades y problemas de los demás.

Género:

Es el conocimiento de las funciones y características que la sociedad asigna como propias de la niña o el niño.

Identidad sexual:

La adquisición gradual de la identidad se realiza mediante la construcción de la conciencia de sí mismo como sujeto independiente de los otros, en este proceso, los niños y niñas van construyendo su identidad sexual que es el juicio sobre su figura corporal (ser hombre o ser mujer).

CONVIVENCIA

Prácticas democráticas:

Conjunto de acciones que contribuyen al logro de la participación de todos los integrantes de un grupo, en igualdad de condiciones. En esta etapa, el ejercicio de estas prácticas se desarrolla en distintos momentos de la jornada y con propósitos muy sencillos como, por ejemplo, definir cuáles serán los juegos de rincones que tendrá la sala.

LENGUAJE VERBAL

Aliteración:

Repetición notoria al inicio o al medio, de un mismo fonema, especialmente consonántico, en palabras o frases, por ejemplo: casa, cama; árbol, ardilla. Se diferencian de las rimas, ya que éstas contienen sonidos finales iguales.

Conciencia fonológica:

En su perspectiva amplia, significa tomar conciencia, en forma paulatina, del sistema de sonidos del habla a través de la captación de las funciones diferenciales de las palabras, la rima, la aliteración, las sílabas y los fonemas. En la comunicación oral implica darse cuenta de los sonidos y otras realidades sonoras (sílabas, acentuación) que existen dentro de las palabras. En la lectura y la escritura está dirigido a comprender que un sonido o fonema está representado por un grafema o signo gráfico que a su vez, si se lo combina con otro, forman unidades sonoras y escritas que permiten construir una palabra que posee un determinado significado.

Fonema:

Es la unidad fonológica mínima de una lengua. Dado que la fonología investiga las diferencias fónicas ligadas a la significación en una lengua, el fonema es la unidad estructural mínima en su sistema de sonidos que hace posible diferenciar las significaciones. Un fonema, como tal, no tiene significado, pero permite diferenciar una unidad lingüística significativa de otra. Por ejemplo, la diferencia entre los fonema /f/ y /p/ posibilita la distinción entre poca y foca.

Grafema:

Es la unidad mínima de la escritura de una lengua no susceptible de ser dividida. Los grafemas pueden ser: letras, números, signos de puntuación, símbolos matemáticos y aparecer de

diferentes formas: mayúscula, minúsculas, manuscritas, impresas, etc.

Interrogación de textos:

Estrategia metodológica, que se basa en la tendencia natural de los niños y niñas hacia la indagación de los textos escritos y que se evidencia en los intentos previos a la lectura, con el propósito de extraer el significado. Los niños y niñas poseen diversas informaciones previas acerca del lenguaje escrito, que les permiten percibir distintas claves relacionadas con la situación que rodea al texto, sus características físicas, tipo de diagramación, ilustraciones, tipos de letra y otras claves lingüísticas. Estas claves les permiten formular hipótesis acerca del significado de los textos, aunque no sepan decodificar.

Lectura compartida:

La lectura compartida en la educación parvularia es un tipo de estrategia metodológica, en la cual un grupo de niñas y niños van mirando un texto visible para todos, que es leído por la educadora en voz alta, con fluidez y expresión. Ofrece la oportunidad de vivir una experiencia gratificante de lectura en voz alta, a través de un lector competente y donde además se realizan una serie de estrategias como predicciones, preguntas, distinciones de letras, etc.

Palabras figurativas:

Palabras concretas y visualizables que representan personas, animales u objetos familiares para los niños y niñas. Por ejemplo: gato, mesa, casa.

Relación fonema-grafema:

Relación que se establece entre los sonidos del habla (fonema) con los símbolos impresos que los representan (grafema).

Textos no literarios:

Cualquier texto que no tenga elementos de ficción o de intención

artística. Se diseñan para informar, argumentar, explicar o describir, a diferencia de los textos literarios, destinados a entretener.

Vocabulario visual:

Incluye palabras que la niña y el niño reconocen visualmente a primera vista por sus características gráficas, sin necesidad de decodificar fonema a fonema.

MODELOS DE APRENDIZAJES PARA LA INICIACIÓN A LA LECTURA Y ESCRITURA

Modelo de destrezas:

Modelo que conceptualiza la lectura como un conjunto de mecanismos ordenados, desde los más simples hasta los más complejos, que deben ser aprendidos de manera secuenciada.

Modelo holístico:

Modelo que conceptualiza la lectura como un proceso que se construye sobre la base de la inmersión de los niños y niñas dentro de un ambiente letrado que les sea significativo e interesante.

Modelo equilibrado o integrado:

En este modelo se integran los aportes del modelo de destrezas y el modelo holístico. Con este enfoque se facilitan dos modos de aprendizaje: el que precede paso a paso, desde lo más fácil a lo más difícil (modelo de destrezas) y el que apela a la inmersión en situaciones globales contextualizadas y significativas (modelo holístico). La utilización del modelo de destrezas, sin descuidar la búsqueda del sentido, favorece el dominio gradual de los aspectos convencionales de la lectura y la escritura (dominio del código). El modelo holístico, a su vez, utiliza todos los elementos en juego en una situación comunicativa para construir el sentido, acercándose así a modos naturales de aprender.

LENGUAJES ARTÍSTICOS

Acentuación binaria:

Es el tipo de acentuación musical caracterizada por una estructura métrica regular cuyo tiempo fuerte se percibe cada dos o cuatro pulsos. Ejemplo: tango, marcha, cumbia, etc.

Acentuación ternaria:

Es el tipo de acentuación musical caracterizada por una estructura métrica regular cuyo tiempo fuerte se percibe cada tres pulsos. Ejemplo: vals, minuet, etc.

Altura:

Propiedad acústica del sonido relacionada con la cantidad de vibraciones por segundo que permite distinguir si un tono es más o menos agudo (alto) o grave (bajo).

Carácter:

Cualidad de afecto, sentimiento o emoción que puede expresar un estímulo musical.

Collage:

Composición plástica realizada pegando distintos trozos de materiales (del francés colle = pegamento o cola).

Coreografías sencillas:

Esquema de movimientos y desplazamientos corporal en respuesta a un estímulo musical que comprende pocos y básicos elementos kinésicos.

Cuantía:

Relativo a la cantidad o dimensión.

Diaporama:

Secuencia de diapositivas acompañadas de audio.

Dígito pinturas:

Pinturas que se aplican con los dedos.

Duración:

Lapso de tiempo posible de medir en términos de pulsos regulares.

Emisiones sonoras:

Sonidos originados por una fuente cualquiera.

Esbozos de figura humana:

Dibujos no acabados, intentos de representar figuras humanas.

Fuentes sonoras:

Elemento originador de estímulo sonoro.

Frottage:

Texturas que se obtienen frotando con una barra de color sobre un papel delgado que se encuentra, a su vez, sobre una superficie rugosa. Luego, se pueden recortar trozos de papel y se hace un collage.

Intensidad:

Volumen del sonido.

Materiales sonoros:

Cuerpo o elemento que produce o transmite sonido al vibrar.

Melodías:

Sucesión de sonidos de diversas alturas y duraciones que producen un diseño sonoro coherente.

Mosaicos:

Trabajos confeccionados con trocitos de papel u otro material formando un conjunto.

Orquesta rítmica:

Agrupación musical formada por instrumentos de percusión que interpretan fundamentalmente material sonoro rítmico.

Patrones rítmicos:

Esquemas o modelos rítmicos repetitivos simples que estructuran una composición o fragmento musical.

Pinturas “corridas”:

Trabajos hechos con pinturas líquidas que pueden chorrear.

Pintura gestual:

Pintura que nace de movimientos amplios y dejan rastro de gestos generosos por su intensidad.

Recrear:

Hacer una versión propia de una obra famosa, innovar a partir de algo ya conocido, crear sobre la base de algo similar ya existente.

Recursos expresivos:

Elementos que favorecen la expresión a través de rastros de gestos, preferencia para usar ciertos colores, desproporciones o exageraciones, desdoblamiento del espacio (abatimiento), elementos representados por medio de la transparencia.

Recursos fónicos:

Posibilidades de emisión vocal disponibles.

Recursos corporales:

Posibilidades y elementos de expresión corporal.

Repertorio contemporáneo:

Obras artísticas de creación reciente que conforman la cultura en la que estamos insertos, emplea lenguaje de vanguardia no tradicional.

Repertorio local:

Universo o conjunto de piezas musicales vocales o instrumentales de diversa función, originarias de una región geográfica o cultural específica.

Repertorio tradicional:

Universo o conjunto de piezas musicales transmitidas fundamentalmente de manera oral que por su permanencia en el tiempo identifica a una comunidad o sociedad específica.

Secuencia rítmica simple:

Esquema, célula o patrón rítmico breve y simple.

Soporte bidimensional:

Superficie sobre la cual se aplica la pintura, que sostiene una obra.

Soporte tridimensional:

Material del cual está constituida una obra tridimensional.

Técnicas:

Conjunto de materiales, medios y herramientas que determinan cómo se aplican los pigmentos sobre una superficie o cómo se da volumen a un objeto tridimensional.

Timbre o color:

Propiedad o característica del sonido que permite reconocer e identificar su fuente sonora.

Velocidad:

Mayor o menor frecuencia o rapidez del pulso que estructura un estímulo musical.

SERES VIVOS Y SU ENTORNO**Indagación:**

Es un tipo de estrategia didáctica que busca ampliar los conocimientos sobre una determinada situación o fenómeno, mediante la exploración activa que involucra la observación y el contacto directo con objetos y elementos, la formulación de preguntas y predicciones, la búsqueda de información en fichas, libros, láminas y recursos audiovisuales y la experimentación de manera que le permita contrastar sus respuestas o explicaciones, todo ello, con el propósito de reflexionar, cuestionar y reconstruir activamente sus propios conocimientos.

Propiedades de los elementos de la naturaleza:

Se refiere a las características o atributos de un elemento de la naturaleza como: piedras, carbón, conchitas, hojas, etc., que nos permite clasificarla como igual o distinta a otra. Por ejemplo: color, olor, dureza, textura, brillo.

Predicción:

Se refiere al hecho de anticiparse a resultados de ciertos fenómenos o situaciones problemáticas mediante procesos de indagación.

GRUPOS HUMANOS, SUS FORMAS DE VIDA Y ACONTECIMIENTOS RELEVANTES**Formas de vida:**

Expresiones culturales propias de un determinado grupo, tales como: valores, creencias, diversiones, viviendas, comidas, vestuarios, etc.

Objetos tecnológicos:

Objetos materiales diseñados para facilitar la satisfacción de los deseos y necesidades de las personas.

Patrimonio cultural:

Conjunto de objetos materiales y herencias culturales que constituyen un legado para una comunidad determinada y que se vinculan con su identidad.

Urbano y rural:

Conceptos que se utilizan para diferenciar las formas de vida entre la ciudad y fuera de ella. Técnicamente se diferencian por la densidad de la población, por la concentración de viviendas y por las actividades económicas características.

RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS Y CUANTIFICACIÓN

Cara:

Cada una de las superficies planas que delimitan un cuerpo geométrico.

Cuantificar:

Expresar a través de números una magnitud.

Esquina o vértice:

Es el punto donde concurren dos rayos de un ángulo, dos o más semirrectas de una figura plana o tres o más aristas de un cuerpo geométrico.

Figuras geométricas bidimensionales:

Figuras que tienen dos dimensiones (por ejemplo, largo y ancho) y, por lo tanto, pueden ser representadas en el plano como, por ejemplo, cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo.

Figuras geométricas tridimensionales:

Son figuras que tienen tres dimensiones (cuerpos geométricos) y, por lo tanto, pueden ser representadas en el espacio. Por ejemplo: cubo, cilindro, esfera, cono.

Número cardinal:

Número que representa la cantidad de objetos o elementos que hay en un conjunto.

Número ordinal:

Número que indica la posición o el orden de un elemento perteneciente a una sucesión ordenada.

Patrón:

Modelo que sirve de muestra para continuar o reproducir una secuencia igual.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Bitácora:

Es un texto escrito, como cuaderno, libreta de apuntes o carpeta, donde se registran impresiones, acciones, necesidades y comentarios respecto a determinados temas. Este recurso puede ser trabajado con la colaboración de los niños y niñas, utilizando para ello, los distintos tipos de registros gráficos que pueden realizar como: dibujos, palabras, letras, números, etc.

Debate:

Se refiere en esta etapa al intercambio de opiniones contrapuestas o posiciones diferentes sobre un tema determinado, en el que no necesariamente se busca que triunfe un grupo. En estas primeras experiencias de debate, es muy importante generar un espacio de respeto en el cual se puedan escuchar las distintas posiciones y que los temas elegidos reflejen el interés de los niños y niñas.

Ferias lúdicas:

Son un conjunto de instalaciones separadas, que se realizan en espacios amplios con diferentes aparatos y materiales de juegos para que los niños y niñas participen en forma simultánea.

Juegos de dilema:

En esta etapa se refiere a aquellos juegos, en que se pueden optar por varias soluciones posibles con el propósito de favorecer el pensamiento divergente. La idea central es que se problematizen determinadas situaciones para que los niños y niñas levanten respuestas posibles, tomando como referencia, por ejemplo: anécdotas personales, episodios de un cuento o relatos.

Juegos digitales:

Son juegos en formato digital, conocidos también como juegos de video; son interactivos, se desarrollan en una realidad virtual y requieren de implementos tecnológicos como un P.C., una consola, un celular, un flipper u otros para poder ser usados.

Juegos teatrales:

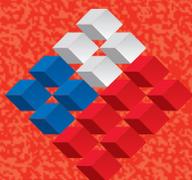
Son juegos que consideran dimensiones de la expresión como: la mímica, la dramatización y la expresión corporal.

Registro de preguntas:

Es un tipo de texto escrito como cuaderno, carpeta, papelógrafo u otros, donde quedan consignadas preguntas que realizan los niños y niñas con el propósito de analizarlas e integrarlas al trabajo pedagógico.

Sesiones o círculos de conversación:

Espacio de intercambio para expresar ideas, emociones, sentimientos, en torno a diferentes temáticas de interés. Se organiza generalmente en torno a un círculo.



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACIÓN