

**NÚCLEO
GRUPOS HUMANOS,
SUS FORMAS DE VIDA
Y ACONTECIMIENTOS RELEVANTES**

**MAPA
CONOCIMIENTO
DEL ENTORNO
SOCIAL**

ÁMBITO RELACIÓN CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL

Núcleo de Aprendizaje Grupos Humanos, sus Formas de Vida y Acontecimientos Relevantes

Introducción

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 la capacidad de la niña y del niño de:

Comprender y apreciar progresivamente las distintas formas de vida, instituciones, creaciones y acontecimientos que constituyen y dan sentido a la vida de las personas.

Mapas de Progreso del Aprendizaje

Los logros de aprendizaje del Núcleo de Grupos humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes para el primer y segundo ciclo se presenta en un Mapa de Progreso: 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.



MAPA CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL

LOGROS DE APRENDIZAJE

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.

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.

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 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 II Hacia los 18 meses

Reconoce a personas cercanas, objetos familiares y lugares cotidianos. Manifiesta interés por explorar diferentes objetos tecnológicos y por utilizarlos en sus juegos.

TRAMO I Hacia los 6 meses

Reconoce a los adultos significativos expresándolo a través de interacciones simples. Se manifiesta de manera distinta frente a personas desconocidas.



Mapa Conocimiento del Entorno Social

TRAMO I

*Hacia
los
6 meses*

LOGRO DE APRENDIZAJE

Reconoce a los adultos significativos expresándolo a través de interacciones simples. Se manifiesta de manera distinta frente a personas desconocidas.

¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?

Cuando el niño y la niña han alcanzado este logro de aprendizaje, se pueden observar algunos de los siguientes ***ejemplos de desempeño:***

- Cambia su expresión facial o corporal cuando escucha o ve a la mamá (Ej.: sonríe, vocaliza, patalea).
- Mira atentamente a personas que llegan de visita.





Mapa Conocimiento del Entorno Social

TRAMO II

*Hacia
los
18 meses*

LOGRO DE APRENDIZAJE

Rec conoce a personas cercanas, objetos familiares y lugares cotidianos. Manifiesta interés por explorar diferentes objetos tecnológicos y por utilizarlos en sus juegos.

¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?

Quando el niño y la niña han alcanzado este logro de aprendizaje, se pueden observar algunos de los siguientes ***ejemplos de desempeño:***

- Muestra a la mamá, papá, hermanos, abuelos y otras personas significativas, al preguntarle por ellas.
- Responde con gestos o palabras sencillas, cuando se le pregunta: cuál es su cama, su pieza, lugar donde come, etc.
- Se detiene frente a su vivienda, al volver de un paseo.
- Juega a hablar por teléfono, a cocinar con las ollas, a trasladar objetos en una carretilla, etc.





Mapa Conocimiento del Entorno Social

TRAMO III

*Hacia
los
3 años*

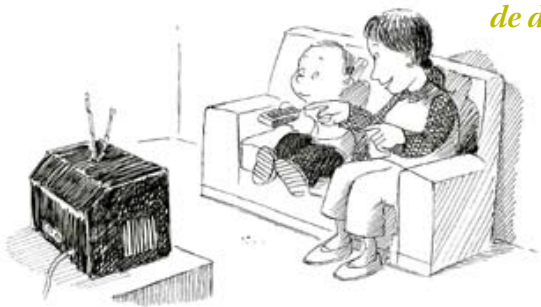
LOGRO DE APRENDIZAJE

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.

¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?

Cuando el niño y la niña han alcanzado este logro de aprendizaje, se pueden observar algunos de los siguientes ***ejemplos de desempeño:***

- Comenta algunas actividades o hechos de interés que ocurrieron en: cumpleaños, visitas, asistencia a templos, etc.
- Responde con gestos y palabras sencillas cuando se le pregunta, durante un paseo por los lugares e instituciones: almacén, panadería, consultorio, plaza, jardín infantil, iglesia.
- Juega a ser enfermera(o), profesora(or), papá, mamá, hijo(a), conductor(a).
- Hace funcionar aparatos como: radio, televisor, teléfono, con la guía del adulto.
- Responde a preguntas sencillas sobre las características de algunos objetos tecnológicos, por ejemplo: cómo se llama, cuál es su utilidad.





Mapa Conocimiento del Entorno Social

TRAMO IV

*Hacia
los
5 años*

LOGRO DE APRENDIZAJE

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.

¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?

Quando el niño y la niña han alcanzado este logro de aprendizaje, se pueden observar algunos de los siguientes ***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.
- Describe las actividades que realizan algunos miembros de su familia dentro y fuera del hogar.
- Nombra algunas actividades que realizan 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.
- Señala algunos atributos de una persona relevante para Chile o el mundo, como por ejemplo: las actividades que realiza, sus aportes o un hecho significativo de su vida.
- Dice la utilidad que prestan cosas tales como: televisor, computador, lámpara, lápiz, etc.
- Describe algunas características de diseño de algunos medios de transporte, por ejemplo: tipo de materiales para su elaboración, partes que lo 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.



Mapa Conocimiento del Entorno Social

TRAMO V

Hacia
los
6 años

LOGRO DE APRENDIZAJE

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.

¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?



Cuando el niño y la niña han alcanzado este logro de aprendizaje, se pueden observar algunos de los siguientes **ejemplos de desempeño**:

- Describe algunas similitudes y diferencias de diversas formas de vida, como por ejemplo: alimentación, vestimenta, celebraciones.
- Dice que es chileno y en qué ciudad o localidad vive, cuando se le pregunta.
- Participa como miembro de diferentes agrupaciones como por ejemplo: su curso, su escuela, su grupo de amigos y amigas cercanos, sus primas y primos, etc.
- Predice algunas dificultades que se podrían presentar al no existir ciertas instituciones claves de la comunidad.
- Da a conocer algunas razones de por qué se celebran determinados hechos tales como: Fiestas Patrias o natalicio de algunas personas relevantes para la historia del país o del mundo.
- Compara objetos tecnológicos que cumplen la misma función, por ejemplo: mobiliario para sentarse, medios de transporte, artefactos audiovisuales; artefactos para comunicarse.
- Realiza algunas predicciones sobre las posibilidades de uso de algunos objetos tecnológicos, por ejemplo: una hoja de papel, una botella de plástico, un tarro de conserva.
- Comenta algunas diferencias entre computadores al practicar sencillas operaciones como por ejemplo: teclear, seguir pasos, dibujar, pintar, arrastrar el mouse, digitar letras y números.



MAPA CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL

CUADRO DE ARTICULACIÓN

BCEP / MAPAS

APRENDIZAJES ESPERADOS
BASES CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA

0-3 AÑOS

3-6 AÑOS

<ul style="list-style-type: none"> Identificarse a sí mismo, sus familiares, objetos y situaciones cotidianas en imágenes, fotos, dibujos y modelos. N° 1 (GH) Descubrir, mediante relatos, imágenes, objetos y visitas, algunas de las principales características de las personas y grupos que conforman su comunidad. N° 2 (GH) Comprender cómo funcionan y qué efectos producen en el ambiente cotidiano algunos objetos y artefactos, experimentando diferentes estrategias tales como la exploración, la formulación de preguntas y el intercambio con otros. N° 3 (GH) Comunicar, mediante algunas representaciones, cómo son las personas, situaciones, rutinas y el entorno que caracterizan su vida familiar. N° 4 (GH) Reconocer algunos símbolos, relacionándolos con los objetos, situaciones y mensajes que representan, para avanzar en la identificación de las instituciones, servicios y formas de organización de su comunidad. N° 5 (GH) Apreciar que algunas celebraciones personales, familiares y comunitarias son hechos relevantes para las personas: cumpleaños, aniversarios, santos, entre otros. N° 6 (GH) Identificar algunas funciones de las organizaciones e instituciones presentes en la comunidad. N° 7 (GH) 	<ul style="list-style-type: none"> 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, videocas, colecciones de cassettes y CD, procesadores de textos e Internet. N° 3 (GH) Reconocer sucesos y personas relevantes de la historia del país y del mundo, mediante relatos, narraciones, vistas, 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 respuestas a necesidades y necesidades de las personas y grupos. N° 13 (GH)
---	--

<p>TRAMO I (HACIA LOS 6 MESES)</p> <p>Reconoce a los adultos significativos expresándolo a través de interacciones simples. Se manifiesta de manera distinta frente a personas desconocidas.</p>	<p>TRAMO II (HACIA LOS 18 MESES)</p> <p>Reconoce a personas cercanas, objetos familiares y lugares cotidianos. Manifiesta interés por explorar diferentes objetos tecnológicos y por utilizarlos en sus juegos.</p>	<p>TRAMO III (HACIA LOS 3 AÑOS)</p> <p>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.</p>	<p>TRAMO IV (HACIA LOS 5 AÑOS)</p> <p>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.</p>	<p>TRAMO V (HACIA LOS 6 AÑOS)</p> <p>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.</p>
---	--	--	--	--

LOGROS DE APRENDIZAJES

NÚCLEO GRUPOS HUMANOS, SUS FORMAS DE VIDA Y ACONTECIMIENTOS RELEVANTES