



FICHAS PEDAGÓGICAS PARA LA PRIORIZACIÓN CURRICULAR

Educación Parvularia

Nivel Medio

Núcleo Pensamiento Matemático

Departamento de Gestión Curricular y Calidad Educativa
Subsecretaría de Educación Parvularia

Desarrollo Curricular
Unidad de Currículum y Evaluación

El propósito de estas fichas es relevar estrategias didácticas pertinentes para abordar los objetivos de la priorización curricular. A su vez, ser una guía que propone experiencias de aprendizaje variables y constantes, recursos, sugerencias de evaluación formativa y otros recursos disponibles para favorecer los aprendizajes de niños y niñas de Educación Parvularia. Se ofrece a los equipos educativos como una ayuda para realizar su labor educativa, que sirva de guía para la planificación y organización de los objetivos de acuerdo con el tiempo disponible y las particularidades de su contexto educativo.

Al igual que la Priorización Curricular, estas fichas están organizadas por niveles como se describe en el cuadro a continuación:



Sugerencias generales para el trabajo pedagógico a distancia

Con el fin de mantener el vínculo con los niños, niñas y sus familias, a continuación, se presentan algunas sugerencias que pueden contribuir a mantener vías de comunicación eficientes durante los períodos en que las actividades en los establecimientos educacionales permanezcan suspendidas:

- Usar un correo electrónico o aplicaciones gratuitas de mensajería instantánea para:
 - Enviar recomendaciones destinadas a promover el autocuidado en adultos y niños durante el período de pandemia.
 - Sugerencias de juegos para realizar en familia, usando elementos propios del hogar.
 - Ideas para organizar rutinas diarias saludables en el hogar.
 - Sugerencias para favorecer el buen trato. Por ejemplo, enviar ideas para favorecer el proceso de control de esfínter, trato respetuoso de pataletas, rutinas de sueño, entre otros.

- Propuestas de enlaces para acceder a videos o canciones adecuados para los niños. Se sugiere revisar el material disponible en las diversas plataformas digitales institucionales¹.
 - Comunicarse directamente con las familias para retroalimentar los avances de los niños y recibir consultas o requerimientos individuales. Esta actividad puede establecerse de manera periódica, según la capacidad de los equipos educativos y la conectividad de las familias, o bien, de acuerdo con los requerimientos individuales.
 - Proponer el uso de diversos recursos dispuestos por el Ministerio de Educación para las familias. Por ejemplo, Educa TV Chile, Aprendo en línea, entre otras.
- Grabar videos o mensajes de audio breves dirigidos a familias y niños, considerando, por ejemplo:
 - Lectura o narración de cuentos. Esto puede cumplir una doble función: modelar la lectura en voz alta y las preguntas que se pueden plantear a partir de un texto; y para mantener un contacto directo con los niños.
 - Mensajes afectivos que permitan mantener vínculos con los niños y sus familias.
 - Explicaciones o actividades breves destinados a promover algunos de los Objetivos de Aprendizaje priorizados.

Sugerencias generales

La emergencia sanitaria actual ha desafiado a los equipos e instituciones educativas a rediseñar y resignificar sus prácticas pedagógicas, con el propósito de resguardar la seguridad de niños y adultos durante los procesos educativos. De esta manera, es importante considerar algunos aspectos que deberán ser implementados en forma transversal al momento de regresar al trabajo presencial:

- Eliminar los saludos con contacto físico y reemplazarlos por saludos afectuosos a distancia que permitan transmitir cariño (por ejemplo, usar gestos como lanzar un beso, abrazar, etc.).
- Disponer materiales de uso individual, que permitan la exploración libre por medio de todos los sentidos. Para esto, cada niño y niña podrá contar con un set personal de recursos que pueda manipular cuando lo requiera. Estos recursos deben ser sanitizados al final de la jornada.
- Los recursos ofrecidos deben ser de materiales lavables, que puedan ser sanitizados con facilidad.
- Implementar estrategias que favorezcan la distancia física (por ejemplo, marcar espacios de trabajo individual en el piso de la sala, demarcar espacios de espera a la entrada de baños).
- Crear estrategias para favorecer rutinas de lavado de manos frecuente, ya sea por medio de canciones, rimas, recursos visuales u otros.

¹ Plataforma Aprendo en Línea: <https://curriculumnacional.mineduc.cl/estudiante/621/w3-propertyname-822.html>; Plataforma Junji: <https://www.junji.gob.cl/educacion-parvularia/#temas-de-interes>; Plataforma Integra: <https://www.integra.cl/familias/3-meses-a-2-anos-actividades-para-que-los-ninos-aprendan-en-casa/>; Plataforma CNTV Infantil: <https://cntvinfantil.cl/>; Plataforma Unicef: <https://www.unicef.org/es/coronavirus/covid-19#familias>; Plataforma Crece Contigo: <http://www.crececontigo.gob.cl/covid19/>

NIVEL 1

FICHA 1

¿Qué aprenderán?	OA 1. Núcleo Pensamiento Matemático: Reproducir patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.	OAT 5. Núcleo Corporalidad y Movimiento: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios.
¿Qué estrategias utilizo?	<p>Para favorecer estos objetivos, se sugiere implementar la estrategia Juegos con patrones. Consiste en ofrecer a los niños y niñas diversas posibilidades para reproducir patrones de distintos tipos (visuales, gestuales, sonoros, corporales u otros). A través de esta estrategia los niños y niñas desarrollan habilidades propias del pensamiento lógico matemático y deductivo, en cuanto deben comparar, predecir, completar secuencias, resolver problemas, entre otras; asimismo, progresan en sus habilidades visomotoras finas al momento de recrear patrones de diferentes maneras.</p> <p>Esta estrategia puede desarrollarse tanto en momentos variables como constantes.</p> <p>Organización de la estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none">• Preparar el espacio resguardando las orientaciones sanitarias del contexto y favoreciendo el desplazamiento, movimiento y bienestar integral de los niños y niñas.• Disponer los recursos pedagógicos necesarios para que todos los niños y niñas participen activamente en los juegos.• Para variar las experiencias de esta estrategia, considere los conocimientos previos e intereses de los niños y niñas al momento de escoger los materiales y definir los juegos. Comenzar con juegos que requieran material concreto para recrear patrones visuales, para luego, aumentar la complejidad con juegos en los que deban reproducir patrones sonoros, corporales u otros. La complejidad también depende de la incorporación de dos o tres elementos.• Modelar lo que se espera que realicen los niños y niñas y retroalimentar el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla a lo largo del juego.• Escuchar atentamente las preguntas y comentarios que formulen los niños y niñas. Respóndalas, en lo posible, haciendo partícipe al grupo completo para favorecer el aprendizaje entre pares y el rol protagónico de los niños y niñas. <p>Ejemplo de experiencia variable:</p> <p>Inicie esta experiencia contándoles a los niños y niñas que en esta oportunidad jugarán a reproducir patrones; muéstreles un ejemplo simple (tarjeta con secuencia de círculos con el patrón amarillo – rojo o amarillo – rojo – verde) y formule preguntas que permitan activar conocimientos</p>	

previos: ¿qué observan en esta tarjeta?, ¿de qué colores son los círculos?, ¿cuántos colores hay?, ¿se repiten los colores? Pídeles que nombren el color de cada círculo en voz alta, a medida que usted los va señalando, de manera que verbalicen el patrón en 2 o 3 oportunidades; luego pregúnteles: ¿qué color debería tener el círculo que sigue? Dé tiempo suficiente para que respondan y observe atentamente el nivel de comprensión que evidencian los niños y niñas, lo que le permitirá adecuar los juegos a un nivel de complejidad acorde a sus conocimientos. Explíqueles en palabras simples qué es una secuencia y un patrón. Puede variar los patrones y pedirle a los niños y niñas, por turnos, que pasen a completarlos utilizando material concreto que tenga disponible (juguetes, cubos, formas geométricas u otros). También puede variar el nivel de complejidad incluyendo patrones corporales (aplaudir – saltar; aplaudir – saltar – saltar; agacharse – pararse – saltar, entre otros).

Para realizar el juego que se propone a continuación, previamente el equipo de aula debe preparar los materiales necesarios: hojas en las que se observe a un lado un animal y al lado opuesto la comida de ese animal, unidos por un camino que ejemplifica el patrón que deben reproducir los niños y niñas pegando bolitas de papel de los colores definidos en el patrón; es decir, en el inicio del camino se debe dar cuenta del patrón, que puede ser de dos o tres colores. Trozos pequeños de papel de 4 o 5 colores diferentes para variar el patrón que deben reproducir los niños y niñas al completar los caminos. Se sugiere entre 2 y 3 caminos diferentes para cada niño y niña (posibles patrones: AB; AAB; ABB; ABC; AABC; ABBC; entre otras combinaciones con dos y tres elementos).

Ejemplo de experiencia constante:

- En el momento de llegada o recepción de los niños y niñas, puede disponer en algunas mesas materiales para que recreen distintos patrones. Con el fin de que también perfeccionen sus habilidades visomotrices finas, debe resguardar que los recursos que disponga lo permitan. Por ejemplo; pueden hacer collares con fideos de colores siguiendo un patrón; colocar fichas pequeñas de distintos colores u otro material (como porotos, lentejas y garbanzos) en una caja de huevos u otro espacio acotado; utilizar plastilina o masa de colores para hacer bolitas y reproducir un patrón; entre otras opciones. Es importante que los niños y niñas tengan opciones de secuencias a su alcance, de dos y tres elementos, de manera que puedan identificar el patrón y replicarlo con los materiales disponibles.
- Durante el saludo, proponer juegos que impliquen seguir patrones de dos o tres elementos asociados a distintas temáticas que se estén abordando en el período. Por ejemplo; en septiembre pueden crear guirnaldas con los colores de la bandera chilena mientras conversan de las fiestas patrias; pueden colgar fotos o imágenes alusivas a algún tema relevante utilizando pinzas de ropa de distintos colores, los cuáles deben responder a un patrón dado; decorar la sala con

¿Cómo
puedo
verificar si
aprendió?

elementos naturales propios de cada estación del año o de su entorno cercano, también siguiendo un patrón; cantar canciones que permitan movimientos motrices finos junto la recreación de patrones variados, entre otros juegos que respondan a los intereses y características de los niños y niñas.

- En momentos de transición de un momento de la rutina a otro, invite a los niños y niñas a jugar con patrones que requieran ejercitar sus habilidades visomotoras finas. Por ejemplo, patrones corporales, visuales, rítmicos u otros en los que deban manipular objetos pequeños, simulando el movimiento de pinza.

Se sugiere utilizar registro anecdótico, lista de cotejo, registro fotográfico y/o audiovisual para realizar seguimiento a los aprendizajes a partir de situaciones auténticas. En este caso, es posible orientar la observación y elaborar instrumentos a partir de los siguientes criterios:

Núcleo Pensamiento Matemático:

- Señala (indica o nombra) el patrón en una serie de movimientos, gestos, sonidos, o material concreto.
- Extiende patrones de movimientos, gestos, sonidos o material concreto de dos o tres elementos.
- Elimina el elemento que no corresponde en un patrón de movimientos, gestos, sonidos, o de material concreto de dos o tres elementos.

Núcleo Corporalidad y movimiento:

- Realiza movimientos motrices finos al ejecutar libremente acciones como rasgar, arrugar papel, amasar, entre otros.
- Utiliza algunos instrumentos como lápices, plumones, pinceles, entre otros.
- Realiza movimientos motrices finos al dibujar libremente, colorear o rellenar dentro de algunos espacios sus propias creaciones, recortar líneas rectas, atornillar, entre otros.

Estrategias de evaluación formativa:

- **Registro audiovisual sistemático:** el equipo pedagógico hace un registro audiovisual de los niños, de manera sistemática, por ejemplo, cada 10 minutos. Es importante que los niños no detecten que están siendo grabados, procurando registrar un ambiente natural. Luego, la información se analiza en contraste con los objetivos planteados, prestando especial atención al uso de secuencias y patrones en juegos, bailes y situaciones espontáneas.

	<ul style="list-style-type: none">- Bailemos: el equipo educativo invita a los niños y niñas a elegir un estilo musical apropiado a su edad y los alienta a seguir un patrón de movimientos para crear una coreografía. <p>Estrategias de retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Círculo de apreciación: Se ubican en círculo, manteniendo la distancia requerida, y el adulto destaca algunos de los logros o principales descubrimientos adquiridos durante la experiencia. Además, pide ayuda para identificar otros logros que ellos hayan observado, ya sea en sí mismos o en sus compañeros.- Retroalimentación grupal: Se ubican en círculo, manteniendo la distancia requerida, y el adulto plantea los principales logros y dificultades que pudo observar durante la instancia de aprendizaje. Luego, pide que mencionen algunas ideas que podrían usar para continuar fortaleciendo sus logros.
<p>Recursos de apoyo</p>	<p>Para profundizar este aprendizaje, puede utilizar los siguientes recursos disponibles a través de los siguientes sitios:</p> <ul style="list-style-type: none">• El Mundo Divertido de PEEP: Patrones corporales, disponible en https://link.curriculumnacional.cl/http://www.peepandthebigwideworld.com/es/los-padres/activities/12/patrones-corporales/• Patrones de cuentas: disponible en https://link.curriculumnacional.cl/http://www.peepandthebigwideworld.com/es/los-padres/activities/6/patrones-de-cuentas/• Aprender Juntos: patrones AB: ¡A secuenciar elementos!, disponible en https://link.curriculumnacional.cl/https://www.aprenderjuntos.cl/patrones-ab-a-secuenciar-elementos/

FICHA 2

<p>¿Qué aprenderán?</p>	<p>OA 2. Núcleo Pensamiento Matemático: Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud.</p>	<p>OAT 1. Núcleo Convivencia y Ciudadanía: Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.</p>
<p>¿Qué estrategias utilizo?</p>	<p>Para favorecer los aprendizajes se sugiere implementar la estrategia Árbol de clasificación. Consiste en ofrecer a los niños y niñas, por medio de un diagrama, la posibilidad de establecer relaciones y agrupaciones por semejanzas entre los atributos. El diagrama presentado permite guiar el proceso de reflexión e identificación de atributos para, posteriormente, agrupar elementos según una o más características en común. Por medio de esta estrategia, los niños y niñas desarrollan habilidades socioafectivas, de pensamiento y valóricas al interactuar con sus pares y el entorno, favoreciendo con ello el pensamiento lógico y la construcción de aprendizajes significativos.</p> <p>Organización de la estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujar en el suelo de la sala o patio, con tiza o cinta de color, un diagrama grande. Puede ser el dibujo de un árbol cuyo tronco representa el punto de inicio, y sus ramas identifican cada uno de los atributos que se observarán. Por ejemplo, figuras geométricas (tronco), círculos (rama grande 1) y triángulos (rama grande 2), color amarillo (rama pequeña 1) y color rojo (rama pequeña 2). Otra alternativa es representar un camino como punto de inicio, y pequeñas bifurcaciones que conducen a casas identificadas con determinados atributos. Al elaborar el diagrama, es importante definir los atributos que se deben observar para llevar a cabo cada agrupación, dibujando tarjetas o etiquetas que sean fácilmente identificables para los niños. • Los caminos o ramas del diagrama dependerán de la cantidad de atributos que se esperan comparar a la vez. Se sugiere un atributo para Medio Menor y dos atributos para Medio Mayor. • Presentar la experiencia y el nuevo conocimiento, y luego proponer a los niños y niñas que recorran el diagrama. A medida que exploran, muestre una a una las tarjetas de atributos que se han dispuesto y pregunte: ¿qué vemos en esta tarjeta? ¿conoces algo parecido a esto? Una vez finalizada la exploración, invítelos a elegir una de ellas, la cual representará el o los dos atributos que deberán relacionar para ingresar al diagrama, pregunte: ¿qué aparece en tu tarjeta? Ejemplo: una niña; cuadrado rojo; auto grande, u otros. Dé tiempo para responder. • Modelar la experiencia, invite a uno de los niños o niñas a realizar con usted el recorrido que debe hacer para llegar al final del camino; el resto del grupo observa o, si lo desea, acompaña también este recorrido. Para la puesta en práctica, entregue una tarjeta, invite a que diga lo que aparece en la imagen, acompañe con preguntas como: ¿qué aparece 	

en tu tarjeta?, ¿de qué color es?, ¿qué camino debemos seguir?, ¿por qué?

- Dar tiempo para que respondan y anímelos para que avancen por el camino respectivo. Cada uno, al momento que le corresponda su turno, observará la tarjeta elegida y dirá lo que observa; por ejemplo: círculo rojo; para ello elige primero el camino correspondiente al primer atributo y luego, en la bifurcación, elige el camino correspondiente al segundo atributo. Su participación termina al llegar dentro del espacio final, donde se ubicarán todos los niños y niñas que tienen la tarjeta con iguales atributos. Durante el juego, acompañe a todos los niños e invite a autoevaluar y coevaluar. El juego finaliza cuando todos los niños se han ubicado dentro del diagrama correspondiente.

Ejemplo de la experiencia variable:

Se organizan en grupos de seis a ocho niños y niñas para jugar "Camino a casa". El equipo pedagógico prepara previamente el diagrama en el patio, dibujando casas y los caminos según la cantidad de atributos a relacionar. Para este juego se ha dispuesto establecer relaciones por dos atributos: color y forma. Invite a los niños y niñas a explorar el diagrama y plantee algunas preguntas para recoger aprendizajes previos como: ¿qué color hay en esta tarjeta?, ¿dónde lo han visto antes?, ¿qué característica nos muestra esta tarjeta?, ¿cómo lo sabes? Dé tiempo para que respondan y registre. Responda las preguntas que vayan planteando a medida que exploran y descubren el diagrama. Invítelos a elegir una tarjeta donde se encuentra una imagen de un auto o avión rojo o un auto o avión azul, siendo estos los criterios de color y forma a utilizar en la experiencia. Organicen turnos de participación. A quien le corresponda participar, indíquele se ubique en el inicio del recorrido, y nombre la imagen que aparece en su tarjeta, ejemplo: auto rojo.

Acompañe al niño y niña en la elección del camino preguntando: ¿qué camino vas a tomar?, ¿por qué crees que es este el camino? Dé tiempo para que responda. El primer atributo es el color: rojo o azul. Una vez que el niño o niña señala el color que aparece en la imagen de su tarjeta y lo relaciona con el camino correcto, avanza por él hasta llegar a la bifurcación, lugar donde deberá relacionar el segundo atributo (forma) con la imagen de su tarjeta. En este caso, deberá elegir el camino que lo conduce al auto. Si el niño o niña se equivoca, entregue pistas para que resuelva el desafío y pida a los otros niños y niñas que lo ayuden a encontrar el camino que conduce a la casa correspondiente. Una vez que elige el camino correcto, avanza hasta el final del camino, lugar donde termina su participación. El juego finaliza cuando todos los niños y niñas han llegado a la casa que les corresponde según los atributos de la imagen de su tarjeta. A modo de cierre, puede retroalimentar y realizar preguntas metacognitivas como: ¿Qué les pareció el juego?, ¿cómo descubrieron los caminos correctos?, ¿por qué se ubicaron en esa casa?

Ejemplo de la experiencia constante:

- En el momento del saludo y registro de asistencia diaria puede invitarles a jugar a "Buscar los iguales que..." donde, por medio de la estrategia del "Árbol de clasificación", se organizan y buscan respuestas para agruparse, relacionando atributos que les permitirán organizarse en grupos. El equipo pedagógico prepara previamente el diagrama de un árbol con la cantidad de ramas necesarias para la organización grupal, el cual debe ser grande para que los niños y niñas se ubiquen en su interior al relacionar el o los dos atributos que se definan. Se les invita a que cada uno se pare frente al tronco y elija el camino que le corresponda según el atributo acordado; por ejemplo, para dividir el grupo en dos, eligen el color de las zapatillas como atributo de clasificación. Para ello, en uno de los caminos se coloca la tarjeta de zapatillas blancas, y en las otras, zapatillas de diferentes colores. Los niños y niñas deben seguir la rama que les corresponde según el color de las zapatillas que calcen en ese momento. Diariamente puede ir variando el atributo para organizar grupos de trabajo, agregando un segundo atributo para complejizar la experiencia. Es importante acompañar y mediar cuando exista error en sus respuestas, planteando preguntas o pidiendo a los pares que aporten ideas para resolver este desafío colaborativamente, recordando que con el error también se aprende.

¿Cómo
puedo
verificar si
aprendió?

Se sugiere utilizar una escala de apreciación, una rúbrica, un video o registro fotográfico para realizar seguimiento a los aprendizajes a partir de situaciones auténticas. En este caso, es posible orientar la observación y elaborar instrumentos a partir de los siguientes criterios:

Núcleo Pensamiento Matemático:

- Indica (muestra, nombra) las semejanzas y diferencias que existen entre elementos.
- Agrupa elementos que tienen un atributo en común.
- Agrupa elementos que tienen dos atributos en común.
- Indica (muestra, nombra) las características que usó al agrupar elementos.

Núcleo Convivencia y Ciudadanía:

- Se involucra en actividades y juegos con sus compañeros, cuando lo invitan.
- Pide participar en actividades y juegos con sus compañeros.
- Mantiene conversaciones con sus compañeros.
- Comparte juguetes u otros elementos durante juegos y actividades grupales.
- Realizar tareas que son necesarias para el desarrollo de juegos y actividades grupales.

Estrategias de evaluación formativa:

- **El reflejo de mi árbol:** al cierre de la experiencia, animar a los niños y niñas a observar sus trabajos y el de sus compañeros, identificando las semejanzas y diferencias entre sus respuestas. El equipo educativo acompaña este proceso, orientándolos a descubrir las respuestas correctas y aquellas que requieren una revisión.
- **Plantear preguntas:** ¿en qué se parecen estos elementos?, ¿qué camino debes seguir ahora?, ¿cómo lo sabes?, si continúas por este camino, ¿todos los objetos serán iguales?, ¿por qué?, etc.

Estrategias de retroalimentación:

- **Preguntas movilizadoras:** en diferentes momentos de la experiencia plantear preguntas que desarrollen habilidades metacognitivas como: ¿necesitas ayuda?, ¿me quieres decir algo?, ¿cómo descubriste que estos son iguales? ¿cómo te diste cuenta de que estos no son iguales?, ¿puedes decirme por qué son iguales?, ¿cómo nos podemos ordenar en grupo?, ¿en qué te gustaría colaborar con el grupo?
- **Valorar logros y avances:** durante el desarrollo o al finalizar la experiencia, indique al niño o niña los avances alcanzados, además de apoyarlo para que identifique cómo avanzar en más aprendizajes.

Para profundizar este aprendizaje, puede utilizar los siguientes recursos disponibles a través de los siguientes sitios:

Plataforma Subsecretaría de Educación Parvularia:

- ¿Rueda o no rueda? (2 a 4 años). Disponible en <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2020/04/NM-Rueda-o-no-rueda-1.pdf>

Plataforma de JUNJI:

- ¿En qué ayudo hoy? Parte II" (3 a 6 años). Disponible en https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2020/05/Ficha_58_3_6anos_DAC.pdf

Plataforma de Integra:

- Tantos colores (2 a 5 años). Disponible en <https://www.integra.cl/familias/2-a-5-anos-actividades-para-que-los-ninos-aprendan-en-casa/>

Recursos de apoyo

- Juntos evitamos accidentes en casa (2 a 5 años). Disponible en <https://www.integra.cl/familias/2-a-5-anos-actividades-para-que-los-ninos-aprendan-en-casa/>

Biblioteca Digital Escolar:

- Libro: "Mi primer libro. Colores, formas, números". Disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://nubereader.odilo.us/#/12682fcf-68f5-4796-9d7b-d9aceeffd5a6/516860018066ddc264ad0fddc2e3d590aa107e11b574d48a51d186ae05b469db>

Otros sitios:

- Video "Llegan Colores" de Cantando Aprendo a Hablar. Disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=WfQqbLDkNg>

FICHA 3

<p>¿Qué aprenderán?</p>	<p>OA 6. Núcleo Pensamiento Matemático: Emplear progresivamente los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades, hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.</p>	<p>OAT 5. Núcleo Corporalidad y movimiento: Perfeccionar su coordinación visomotriz fina, a través del uso de diversos objetos, juguetes y utensilios</p>
<p>¿Qué estrategias utilizo?</p>	<p>Para favorecer estos objetivos, se sugiere implementar la estrategia de exploración matemática con objetos y situaciones cotidianas. Consiste en ofrecer a los niños y niñas, múltiples oportunidades para explorar elementos del entorno, pudiendo manipularlos para jugar con diversas cantidades de elementos a partir de situaciones familiares.</p> <p>Con esta estrategia, niños y niñas pueden obtener una comprensión más profunda del número y las cantidades, a través de la exploración y uso de diversos objetos en situaciones lúdicas, favoreciendo con ello, la construcción de aprendizajes significativos.</p> <p>Organización de la estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none">• Preparar el ambiente con los recursos y elementos de uso cotidiano, por ejemplo, lápices, juguetes, cajas, cuentos, bloques, botones, etc. Si es posible, se sugiere disponer de un rincón de “matemáticas” dentro del aula, con números de encaje, cubos multiencaje, cuerpos geométricos, cintas métricas, entre otros recursos.• Seleccionar elementos para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades, hasta el 10, a partir de actividades que los niños y niñas hacen cotidianamente. Por ejemplo, contar los diferentes pocillos de las colaciones, contar la cantidad de párvulos que se encuentran en el área de juegos, descubrir cuántos bloques hay en un cesto mientras se ordena, entre otras.• Durante la exploración, promover la indagación por parte de los niños, modelando el uso de los números, el conteo, la comparación de cantidades, entre otras actividades. Además, apoya el proceso por medio de preguntas como: ¿cuántos platos necesitamos para la hora del almuerzo?, ¿cuántos niños y niñas hay en este grupo?, ¿cuántos bloques pusiste en esta torre?, etc.• A medida que se presentan los distintos desafíos, orientar a los niños y niñas para que descubran qué acción realizaron para encontrar la respuesta necesaria. Por ejemplo: ¿cuántos colores usaste para tu pintura?, ¿cómo lo sabes?, ¿puedes contar nuevamente en voz alta? <p>Ejemplo de la experiencia variable:</p>	

Se organizan en grupos de 6 niños aproximadamente, para repartir los materiales que utilizarán en el proyecto que consiste en elaborar un mantel para cada mesa.

Los niños y niñas descubren cuántos papeles necesitan para cubrir la mesa, para ello, deberán contar con diferentes cuadrados de papeles dispuestos previamente por el equipo pedagógico (al menos 10 papeles de colores, tamaño carta). Los niños y niñas deberán medir y determinar cuántos papeles se necesitarán para cubrir su mesa, así como, qué cantidad de materiales necesitan para pegar y pintar (se puede utilizar un papelógrafo para usar de base).

Realice preguntas como: ¿Cuántos papeles necesitaremos para cubrir esta mesa?, ¿cuántos pegamentos necesitamos?, ¿quién necesitará más pegamentos, los niños o las niñas? Entregue tiempo suficiente para que respondan e incentívelos a descubrir que debieron contar para resolver los desafíos propuestos.

Ejemplo de la experiencia constante:

- Al iniciar cada jornada, incentivar a los niños y niñas a descubrir cuántas personas hay en la sala, diferenciando cantidades entre hombres y mujeres y estableciendo comparaciones entre ellas. Esta instancia puede ser acompañada por el uso de gráficos o pictogramas que favorezcan la comprensión de los niños y niñas al modelar el uso de conceptos como "más que", "menos que", etc.
- Durante la hora del almuerzo, relacionar la cantidad de niños con la cantidad de bandejas necesarias, realizando preguntas como: ¿cuántos niños y niñas asistieron hoy?, ¿cuántas bandejas con almuerzo necesitamos?

¿Cómo puedo
verificar si
aprendió?

Se sugiere utilizar un registro audiovisual, de observación o una rúbrica para realizar seguimiento a los aprendizajes a partir de situaciones auténticas. En este caso, es posible orientar la observación y elaborar instrumentos a partir de los siguientes criterios:

Núcleo Pensamiento Matemático:

- Dice los números en orden desde el 1 hasta el 10 en situaciones cotidianas o juegos.
- Cuenta de 1 en 1 hasta el 10 en situaciones cotidianas o juegos.
- Cuenta elementos concretos (entre 1 y 10) determinando la cantidad, en situaciones cotidianas o juegos.
- Lee algunos números hasta el 10, en situaciones cotidianas o juegos.
- Usa números para indicar el orden durante juegos o actividades (por ejemplo, para indicar quién llegó primero en una carrera).
- Indica cuál grupo tiene más, menos o la misma cantidad, al contar hasta 10 elementos concretos, en situaciones cotidianas o juegos.

Núcleo Corporalidad y movimiento:

- Realiza movimientos motrices finos al ejecutar libremente acciones como rasgar, arrugar papel, amasar, entre otros.
- Utiliza algunos instrumentos como lápices, plumones, pinceles, entre otros.
- Realiza movimientos motrices finos al dibujar libremente, colorear o rellenar dentro de algunos espacios sus propias creaciones, recortar líneas rectas, atornillar, entre otros.

Estrategias de evaluación formativa:

- **Registro sistemático:** Utilizar un video o una grabación de audio para analizar cómo fue la participación de los niños y niñas, el uso de números en situaciones cotidianas, etc.
- **Instancias de representación:** pedir a los niños que usen diversos recursos para construir o representar objetos usando una determinada cantidad de elementos. Por ejemplo, 5 cuadrados de papeles, 8 bloques, 10 palos de helado, etc.

Estrategias de retroalimentación:

- **Preguntas movilizadoras:** durante la experiencia plantear preguntas que desarrollen habilidades metacognitivas como: ¿quieres ayuda?, ¿cuántos objetos hay en el cesto?, ¿cuál de estos vasos tiene más lápices?, etc.
- **Círculo de apreciación:** Se ubican en círculo, manteniendo la distancia requerida, y el adulto destaca algunos de los logros o principales descubrimientos adquiridos durante la experiencia. Además, pide ayuda para identificar otros logros que ellos hayan observado, ya sea en sí mismos o en sus compañeros.

Recursos de apoyo

Para profundizar este aprendizaje, puede utilizar los siguientes recursos disponibles a través de los siguientes sitios/recursos:

Plataforma Subsecretaría de Educación Parvularia:

- Actividad "Contando con una caja de huevos", disponible en <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2020/04/NT-Contando-con-una-caja-de-huevos.pdf>
- Video "Patricia y María José nos enseñan la importancia de los números", disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://youtu.be/fEE3YgY4iHU>

Plataforma de JUNJI:

- Actividad "Construyendo con objetos cotidianos para niños de 0 a 3", disponible en https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2020/03/Ficha_95_0_3anos_DAC.pdf

- Actividad "Mis primeras colecciones" para niños de 0 a 3, disponible en https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2020/03/Ficha_81_0_3anos_DAC.pdf

NIVEL 2

FICHA 4

<p>¿Qué aprenderán?</p>	<p>OA 10. Núcleo Pensamiento Matemático: Identificar algunas acciones que se llevaron a cabo para resolver problemas.</p>	<p>OAT 5. Núcleo Convivencia y Ciudadanía: Iniciarse en la resolución pacífica de conflictos, dialogando respecto de la situación, escuchando, opinando y proponiendo acciones para resolver.</p>
<p>¿Qué estrategias utilizo?</p>	<p>Para favorecer estos aprendizajes, se sugiere implementar la estrategia Lluvia de ideas, que permite recabar información y opiniones variadas frente a una temática o problema determinado, incrementando la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.</p> <p>Organización de la estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar el ambiente asegurando la distancia social, la participación y el bienestar. • Definir cuál será el tema o problema específico que trabajarán. El adulto asume rol de moderador y facilitador del proceso, motivando la participación de los niños y niñas, y recogiendo sus aportes e ideas. Conduce y guía el desarrollo de la estrategia que permite a los niños y niñas identificar el problema. • Invitar a los niños y niñas a participar dando a conocer sus ideas y opiniones, las cuales serán registradas y organizadas en una lista por la educadora o adulto. Puede registrarla de manera gráfica para que los niños y niñas participen en la lectura de las ideas; generalmente las opiniones e ideas de los niños y niñas corresponden a experiencias o aprendizajes previos. • Acompañar la instancia a través de preguntas la participación como: ¿cómo lo podemos hacer? ¿qué se te ocurre para resolver este problema? ¿y si hiciéramos esto, qué pasará? Para tomar decisiones respecto a qué opción decidirán para la resolución del problema o desafío, la educadora lee junto a los niños y niñas (recordando que las imágenes se han representado de manera pictórica) una a una las propuestas y van decidiendo en conjunto cuál o cuáles serán las que responden, de mejor manera, a la pregunta o tema planteado, lo que puede acompañar con preguntas como: ¿qué les parece que hagamos lo que nos propone Constanza y probamos cómo nos resulta? ¿qué ocurrió? ¿y si ahora probamos con esta otra idea que dio Benjamín? ¿qué sucederá? En esta etapa deciden cuál es la mejor opción, desde el ensayo y error. • Dar la oportunidad de que todos los niños y niñas elegir cuál o cuáles son las ideas que desarrollarán para responder al problema planteado, experimentando las posibles soluciones, encontrando aquellas opciones que más le satisfagan y les permitan comprobar el resultado esperado. Al 	

finalizar, pueden comparar su resultado con el de sus pares, recordar los pasos seguidos, felicitándoles cuando hayan resuelto el problema.

Ejemplos de experiencias variables:

Se organizan en semicírculo, sentados de manera distanciada sobre las marcas que se ubican en el suelo. El/la educadora les presenta una caja con bloques ensamblables (tipo legos) y pregunta: ¿Quién sabe lo que hay en esta caja?, ¿los han visto antes?, ¿para qué sirven? El equipo registra la opinión de los niños y niñas. El/La educador/a les propone jugar a "somos constructores". Para ello, plantea la siguiente pregunta: ¿qué creen que podríamos construir con estos materiales? Por medio de una "lluvia de ideas", los niños proponen diferentes acciones posibles de realizar para resolver la interrogante planteada. El/la educador/a o algún otro adulto del equipo, registra las opiniones y propuestas de los niños. Una vez que todos han opinado, eligen una de las alternativas y pregunta: ¿y cómo lo vamos a hacer? Luego de que los niños y niñas opinan y deciden qué y cómo harán su construcción, se ubican en algún lugar de la sala o en el patio, según acuerden, y reciben una caja con bloques con los cuales construirán, individualmente, lo acordado; por ejemplo: una casa. Las personas del equipo pueden acompañar a los niños y niñas, preguntando y mediando en caso de ser necesario. Una vez que finalizan, se les invita a evaluar su trabajo de manera individual o en una puesta en común donde pueden presentar al resto del grupo sus creaciones, contando la manera cómo resolvió este desafío y los pasos seguidos para obtener este resultado. En el caso de Nivel Medio Menor, puede trabajar esta experiencia con grupos pequeños, no más de dos o tres niños, lo importante es que al finalizar el desafío cuenten qué y cómo lo resolvieron.

Ejemplos de experiencias constantes:

- En las instancias de colación, proponer desafíos simples que impliquen compartir ideas para resolver un problema, por ejemplo, al organizar una colación saludable, repartir los elementos para que todos puedan disfrutar de lo mismo, resolviendo conflictos de manera pacífica. Para esta experiencia se solicitará previamente colaboración a las familias, la que consistirá en frutas con cáscara, que puedan ser higienizadas, peladas y picadas por los adultos del nivel con el máximo de resguardo y cuidados sanitarios.

¿Cómo
puedo
verificar si
aprendió?

Se sugiere utilizar un registro fotográfico, audiovisual, de observación o una rúbrica para realizar seguimiento a los aprendizajes a partir de situaciones auténticas. En este caso, es posible orientar la observación y elaborar instrumentos a partir de los siguientes criterios:

Núcleo Pensamiento Matemático:

- Menciona o representa el problema que enfrenta.

- Responde preguntas sobre un problema que enfrenta, en situaciones cotidianas.
- Menciona o representa algunas acciones que realizó para resolver un problema.

Núcleo Convivencia y Ciudadanía:

Iniciarse en la resolución pacífica de conflictos, dialogando respecto de la situación, escuchando, opinando y proponiendo acciones para resolver.

- Señala (indica o nombra) el conflicto al que se enfrenta.
- Señala (indica o nombra) qué acciones son pacíficas y cuáles no al enfrentarse a un conflicto.
- Propone algunas acciones pacíficas que podrían ayudar a resolver un conflicto con sus pares.

Estrategias de evaluación formativa:

- **Palitos con nombre**²: es una estrategia de selección aleatoria posible de utilizar en diferentes momentos de la experiencia. Consiste en tener palos de helado con los nombres de los niños escritos en ellos. Al azar, el adulto plantea una pregunta o desafío para que propongan ideas que ayuden a buscar respuestas a la solución del problema planteado. Pide a uno de los niños sacar un palo con nombre para determinar quién de los niños responderá u opinará. Es importante respetar los tiempos de respuesta de cada niño, además de buscar otras alternativas cuando no se sientan cómodos al responder frente a sus compañeros. Una vez que resuelven el desafío, en conjunto con sus compañeros, retroalimentan el trabajo y destacan sus logros.
- **Autoevaluación**: al finalizar la experiencia, invite al niño a comentar su creación y la manera como resolvió este problema, respondiendo a preguntas como: ¿qué te pareció tu trabajo? ¿de qué manera resolviste los desafíos que enfrentaste? ¿qué te hubiera gustado hacer diferente? ¿por qué? Refuerce de manera positiva el trabajo realizado y felicítele por los logros alcanzados, así está favoreciendo su autoestima.

Estrategias de retroalimentación:

- **Pausa reflexiva**: cuando sea necesario, el adulto utiliza alguna señal o clave para llamar la atención de los niños y niñas (por ejemplo, un aplauso especial, una canción, otro) y los invita a opinar y reflexionar sobre las emociones y sentimientos que están experimentando, de manera que puedan buscar alternativas para resolver conflictos y problemas de manera pacífica.

² Agencia de Calidad de la Educación: <https://www.evaluacionformativa.cl/centro-de-recursos/centro-recursos/>

Para profundizar este aprendizaje, puede utilizar los siguientes recursos disponibles a través de los siguientes sitios:

Biblioteca digital escolar:

- Cuento "Vivir con Hilda (y sus inconvenientes)". Disponible en <https://bdescolar.mineduc.cl/info/vivir-con-hilda-y-sus-inconvenientes-00057838>

Plataforma Subsecretaría de Educación Parvularia:

- "Descubramos juntos", disponible en https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2020/05/Set-7-NM-E1-Descubramos-juntos_Hielo.pdf
- "¿Rueda o no rueda?". Disponible en <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2020/04/NM-Rueda-o-no-rueda-1.pdf>

Plataforma CNTV Infantil:

- Video "Las mascotas", de serie Plastilino. Disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/las-mascotas/>
- Video "Yo también puedo opinar" de serie Wikifí. Disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/yo-tambien-puedo-opinar/>
- Video "Vamos a jugar" de serie Wikifí. Disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/vamos-a-jugar/>
- Video "Desafío Explorador" de serie Las Aventuras de Muelin y Perlita. Disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/desafio-explorador/>
- Video "Armar y desarmar" de serie Flipos. Disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/armar-y-desarmar/>

Otros sitios:

- Video "Sésamo: Johanna Morales y Lola solucionan un problema"- Plaza Sésamo. Disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=awfLlFDnDo8>
- Video "Ayudando a los niños a resolver conflictos"- Plaza Sésamo. Disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=HbPGxL2Wjz0>
- Video "Simón dice con el perro Chocolo"- Serie Uno dos tres a jugar. Disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=vGb-V3xBmjA>
- "Figuras geométricas" de Cantando Aprendo a Hablar. Disponible en <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=UJYAkdcZYuw>

Para dudas ingresa a

curriculumnacional.mineduc.cl

www.mineduc.cl/ministerio/subsecretaria-educacion-parvularia/



Agosto 2020