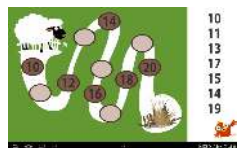


EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Ámbito de experiencia para el aprendizaje:	Relación con el medio natural y cultural
Núcleo de aprendizaje:	Razonamiento lógico matemático y cuantificación
Eje de aprendizaje:	Cuantificación
Aprendizaje esperado Programa pedagógico NT 2	Emplear los números para completar o continuar secuencias numéricas de uno en uno hasta al menos el 20.
Aprendizaje esperado específico	Emplear los números para completar secuencia numérica de uno en uno hasta el 5
Nivel:	NT2
Competencias TIC:	Reconocer zonas activas de la oda 2: Jugando con los números Reconocer iconografía de navegación Seguir instrucciones de los juegos
Recursos de Apoyo requeridos:	Mat 2 Jugando con los números – Tercer Juego: Completar la secuencia numérica. Tablet, familias lógicas, mazos de naipes, piezas de encaje, contenedores.
Tiempo:	45 Minutos

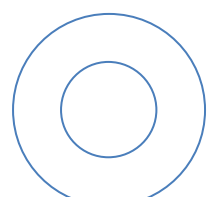
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: JUGANDO CON LOS NÚMEROS – COMPLETANDO EL CAMINO

INICIO – 10 minutos	DESARROLLO – 25 minutos	CIERRE – 10 minutos
<p>Disponga de una pelota por niño/a en el aula. Anímelos a elegir una y a intentar dar 5 rebotes, contando en voz alta. Si algún niño/a presenta algún impedimento para realizarlo, cambie el movimiento, por ejemplo, a realizar 5 lanzamientos.</p> <p>Para complementar, puede invitarlos a formar parejas y a alternar los rebotes de la pelota, contando hasta el 5.</p>	<p>Estación con Tablet: Completando el camino Muestre a los niños/as la imagen de la oveja y el camino. Consúlteles a qué creen que refiere el desafío planteado, e invítelos a establecer la secuencia de acciones a realizar para que la oveja llegue al lugar final, mientras anota en el pizarrón (y con viñetas) las acciones en secuencia, mientras las enuncia en voz alta. Para introducir el elemento referido a la “búsqueda de los números perdidos”, invítelos/as a proponer qué deben hacer para descubrir cuál es el antecesor y el sucesor que falta, para luego identificar, seleccionar y arrastrar el número al lugar que corresponde.</p> <p>Estación 2 material concreto: ¿Cuántas cartas hay? Pida a los niños/as que se organicen en subgrupos de 5 niños/as. Disponga para cada subgrupo 2 mazos de naipes y piezas de encaje. Invite a los niños/as a “contar juntos” cuántas cartas hay en total en el mazo. Luego explíqueles que cada uno debe tener una cantidad igual de cartas. Consúlteles cómo podría procederse para lograr esto y apoye el descubrimiento del procedimiento en particular, a partir de preguntas (por ejemplo ¿cómo podemos lograr que cada niño/a tenga el mismo número de cartas?, ¿de qué forma podemos repartirlas para que cada niño/a tenga el mismo número de cartas?, ¿qué crees tú?, ¿de qué otra forma se puede realizar?, ¿quién tiene otra idea?) Luego de consensuado el procedimiento, repítalo con los niños/as, con el aporte de un niño/a por acción que incluye. Invite a uno de los integrantes del grupo que reparta las cartas de una en una, hasta que se terminen. A continuación cada niño/a deberá contar cuántas cartas recibió y debe poner sus cartas “boca abajo”. Al azar, cada integrante va escogiendo una de sus cartas y las va dando vuelta, de manera que los otros niños/as puedan verlas. Cada niño /a deberá escoger el n° de cubos multiencaje correspondiente a la</p>	<p>Para finalizar las experiencias de aprendizaje, invite a los niños/as a organizarse formando un círculo, en donde compartirán su opinión frente a las siguientes interrogantes: ¿Qué realizaron en cada estación de aprendizajes?, ¿qué problemas resolvieron? ¿qué aprendieron? ¿qué dificultades se presentaron? Los adultos que orientan, preguntan a los niños/as por ejemplos de la vida cotidiana, en que es necesario contar para resolver algún problema.</p> 


	cantidad expresada en la carta. Posteriormente, debe "guardarlas" en un recipiente mientras las cuenta en voz alta.	
--	---	--

Estrategias metodológicas y de mediación:
Estrategias trabajo con Familias:
Recuerde en reunión de apoderados, el juego digital "este dedito compó un huevito, este lo hecho a cocer, este lo revolvió y este pequeñito se lo comió". Pídale que lo jueguen con los niños/as y que comenten con ellos cuántos dedos tenemos, en general las personas. Consensuen que son 5 dedos y luego inventen una adaptación (por ejemplo, pintando caras a los dedos, cambiando las palabras del juego, agregando algún movimiento alusivo, entre otros).
Evaluación de los contextos de aprendizaje involucrados:
Se sugiere como procedimiento aplicar un registro de observación que recoja las opiniones de los niños y niñas con preguntas tales como: ¿Qué han realizado?, ¿cómo resolvieron el desafío?, ¿qué aprendieron? ¿qué les gustaría aprender? Además se sugiere completar la bitácora de la educadora como un instrumento de reflexión y mejora de las prácticas pedagógicas con TIC.
Experiencias de aprendizaje de Extensión:
<ul style="list-style-type: none"> • Implementar con los niños/as la sala numerada hasta 5 (con todos los objetos que puedan constituirse en subgrupos de 5). • Suba y baje escalas con los niños/as, contando hasta 5. • Busque o invente poemas, canciones u otros recursos que incluyan conteo hasta 5 (pertinentes a la etapa de desarrollo y aprendizajes de los niños/as y en consonancia con el contexto sociocultural local).

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Ámbito de experiencia para el aprendizaje:	Relación con el medio natural y cultural	
Núcleo de aprendizaje:	Razonamiento lógico matemático y cuantificación	
Eje de aprendizaje:	Cuantificación	
Aprendizaje esperado Programa pedagógico NT 1	Resolver problemas simples de adición en situaciones concretas, en un ámbito numérico hasta 5.	
Aprendizaje esperado específico	No corresponde	
Nivel:	Segundo Ciclo, NT2. 2do semestre	
Competencias TIC:	Reconocer zonas activas de la oda 3: Vamos a contar y jugar Reconocer iconografía de navegación Seguir instrucciones de los juegos	
Recursos de Apoyo requeridos:	MAT 3 Vamos a contar y jugar – Tercer juego: Agregando y quitando	
Tiempo:	45 Minutos	
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: VAMOS A CONTAR Y JUGAR		
INICIO – 10 minutos	DESARROLLO – 25 minutos	CIERRE – 10 minutos
<p>Para introducir la temática que aborda el juego, leales un cuento o reláteles una historia relacionada con los animales que aparecen en la oda, y que se ven enfrentados a un problema. Para resolverlo, lo animales deben llegar a consenso y trabajar juntos, en forma colaborativa. Una vez finalizado el relato, promueva el diálogo con preguntas que les permita a los niños/as compartir sus opiniones respecto de la solución a la que llegaron los animales, el procedimiento para ello, y el resultado obtenido.</p>	<p>Estación con Tablet: Agregando y quitando Proponga a los niños/as que observen la interfaz de la tablet y luego escuchen el problema que se les presenta en la ODA. Formule preguntas para que entre los mismos/as niños/as comenten diversas estrategias para resolver la situación de conteo para los problemas aditivos asociados a la acción de quitar y agregar. Realice una demostración con los niños/as respecto de agregar y quitar utilizando material concreto (les pregunta a ellos/as qué debe hacer, y luego cómo continuar, etc.) Intencione que un par de niños/as realicen la acción de quitar o agregar, a la vista de los demás compañeros/as del subgrupo, con algún material concreto que se ha puesto a su alcance. Invitelos a ayudarse entre todos, para seguir el procedimiento.</p> <p>Dibuje los signos más y menos en el pizarrón, pregúnteles para qué creen que se usan, y consensúen entre todos su significado, dando ejemplos (uno corresponde a la acción de agregar y el otro a quitar).</p> <p>Estación 2 material concreto: Juntar, agregar y quitar El desafío consiste en resolver un problema aditivo simple, con material concreto, aplicando la acción de agregar y quitar. Es decir, a una colección de "X" piezas se le agrega una, o se le quita una. Luego de hacerlo se consulta cuántos quedan, y se pide a los niños/as que decidan cómo registrarlo en un formato amplio (si es necesario oriente</p>	<p>Para finalizar, invite a los niños/as a jugar a "la reina manda¹". Colóquese la corona de reina y pida a los niños/as que se organicen en el patio en dos subgrupos: uno de 10 niños/as en el círculo central y los demás niños/as en el círculo más amplio, de los círculos concéntricos que están previamente marcados según esquema:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Explique que comenzará dando un ejemplo de agregar y quitar, y que</p>

¹ Adaptación de "Simón manda". También puede realizar otro juego similar, propio de la localidad.

	<p>alguna posibilidad, por ejemplo, usando números o dibujando los elementos en la cantidad correspondiente y luego los que se agregan o quitan).</p> <p>Para el desarrollo de la experiencia, se orienta a los niños/as, para que utilicen la técnica de conteo de 1 en 1, con el propósito de determinar la cantidad que queda luego de agregar o quitar.</p>	<p>luego continuarán los niños/as dando la consigna: "la reina manda" que se agregue (o quite) al grupo que está en el círculo central, 2 niños (o niñas)... Luego cuenten entre todos, cuántos niños/as quedan en cada círculo.</p> <p>Finalice comentando si el juego es difícil o fácil para ellos/as, por qué, si les es más difícil agregar o quitar, por qué creen que es lo que más les cuesta...entre otros aspectos.</p> 
<p>Estrategias metodológicas y de mediación:</p>		
<p>Durante la etapa de desarrollo de la experiencia de aprendizaje, es importante que un adulto apoye a los niños/as de ambas estaciones de aprendizaje. Su función es orientar y facilitar el proceso de aprendizaje, realizando acciones previas de familiarización con los recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Estación con Tablet y material concreto: En un inicio propiciar que interactúen y manipulen el recurso digital, luego enfatice en las preguntas claves que les permitan a los niños y niñas intercambiar opiniones sobre la secuencia de acciones a realizar, y utilizar el conteo para afianzar y comprender la acción de quitar y agregar a partir de una colección dada. a) Estación con Material concreto: En esta estación, promover la aplicación de las diversas estrategias de resolución de problemas a través del agregar y quitar, a través de: sugiriendo acciones, comentando respecto de las acciones, incentivando el apoyo e intercambio entre pares, modelando algún aspecto en particular, ejemplificando con elementos concretos, entre otros. 		
<p>Estrategia trabajo con Familias:</p>		
<p>Informe a las madres, padres o apoderados respecto de las experiencias de aprendizaje implementadas. Promueva que junto a sus hijos/as jueguen a agregar y quitar elementos de su hogar, como por ejemplo: platos en la mesa, peluches en el dormitorio, polcas (bolitas o canicas) que posee el hermano mayor, entre otros.</p> <p>Pídales que comenten con los niños/as los animales involucrados en el juego, e investiguen al respecto: cuántos años viven, cantidad de alimentos que consumen diariamente, hábitat, costumbres etc. Como fuente bibliográfica, pueden utilizar alguna enciclopedia de animales de la biblioteca de aula del curso. Posteriormente intencione que comenten su investigación entre ellos/as.</p>		
<p>Evaluación (de aprendizajes y contextos de aprendizaje involucrados):</p>		
<p>Se sugiere como procedimiento aplicar un registro de observación que recoja las opiniones de los niños y niñas con preguntas tales como: ¿qué procedimiento/pasos siguieron para resolver el desafío?, ¿qué creen que han aprendido y que les falta aún comprender mejor?</p>		



Además se sugiere completar la bitácora, señalando los avances y dificultades de algunos niños/as del curso.

Experiencias de aprendizaje de Extensión:

- Jugar al supermercado asumiendo roles de reponedor, que agrega o quita productos de las estanterías.
- Ir a la biblioteca CRA y agregar o quitar libros que son parte de una colección específica, "imaginariamente", registrando estas acciones en formatos abiertos.



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Ámbito de experiencia para el aprendizaje:	Relación con el medio natural y cultural	
Núcleo de aprendizaje:	Razonamiento lógico matemático y cuantificación	
Eje de aprendizaje:	Cuantificación	
Aprendizaje esperado Programa pedagógico NT 1	Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).	
Aprendizaje esperado específico	Establecer algunas semejanzas y diferencias entre elementos mediante la comparación de sus atributos (forma, color)	
Nivel:	Primer Nivel Transición	
Competencias TIC:	Reconocer zonas activas Reconocer iconografía de navegación Seguir instrucciones de los juegos	
Recursos de Apoyo requeridos:	Mat 4.2: Pongamos todo en orden: Segundo Juego – Familias lógicas – recursos del aula	
Tiempo:	45 Minutos	
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Pongamos todo en orden		
INICIO – 10 min	DESARROLLO – 25 minutos	CIERRE – 10 minutos
<p>Invite a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo para participar en el juego “descubriendo semejanzas y diferencias en nuestra aula”. Para ello, formule preguntas tales como: ¿En qué se parecen los objetos y personas presentes en nuestra sala?, ¿en qué se diferencian?, ¿por qué? Promueva que distingan en su descripción, atributos tales como: forma, color, tamaño, utilidad o función.</p>	<p>Estación con Tablet: Organice parejas de trabajo, acordando con los niños/as un sistema de turnos. Explique y presente el juego, precisando que deberán reconocer en una colección dada, atributos de forma y color, trasladando al plato la colección de galletas geométricas solicitadas. Invítelos a seguir las instrucciones, realizando preguntas que les permitan saber si comprendió el mensaje o si es necesario demostrar con ejemplos, para facilitar la comprensión. Al momento de escuchar la instrucción del juego, promueva que los niños(as) observen, comenten e indiquen cuales de los elementos cumplen con los atributos solicitados. Luego, ínstelos a realizar la acción de arrastrar y comprobar con el mensaje que provee el juego, si la acción es correcta complemente el mensaje que entrega el recurso, si hay algún elemento que no corresponde, invítelos a realizar la acción de retroalimentación, para ampliar la comprensión.</p> <p>Estación con material concreto: Mensajes lógicos: Proponga que se agrupen de 4 integrantes, invítelos a participar del juego mensajes lógicos, explique que este juego consiste en utilizar las tarjetas de atributos para decir las características de una o varias piezas del material con el que se trabajará. Promueva que por turno lean el mensaje de las tarjetas para seleccionar la(s) pieza de las familias lógicas que corresponde a ese mensaje. Compartan las diferencias y similitudes de las piezas seleccionadas, designando las características de dicha pieza (color, sexo y tamaño). El niño realiza correspondencia entre los</p> 	<p>Para finalizar las experiencias de aprendizaje organice un círculo de dialogo para que los niños y niñas compartan su opinión frente a las siguientes interrogantes: ¿En qué estaciones participaron?, ¿Qué hicieron en cada una de ellas?, ¿Qué aprendieron o ejercitaron al resolver los problemas presentados?, ¿qué dificultades se presentaron?</p> <p>Los adultos que conducen pueden recordar lo importancia que tiene usar los números para resolver problemas en la vida cotidiana.</p>

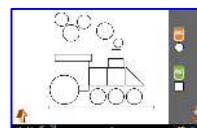
atributos
Estrategias metodológicas y de mediación:
<p>Durante la etapa de desarrollo de la experiencia de aprendizaje, es importante intencionar las dos estaciones en paralelo, considerando el apoyo y acompañamiento de un adulto en cada una de ellas. La función es orientar y facilitar el proceso de aprendizaje, realizando acciones previas de familiarización con las estaciones:</p> <p>Estación con tablet y material concreto: En un inicio permitir que los niños(as) interactúen y manipulen el recurso digital para familiarizarse con la aplicación. Como estrategia de mediación es importante problematizar para que los niños(as) busquen la solución al problema planteado, formulado preguntas que creen un conflicto cognitivo, ampliando de este modo las posibilidades de la aplicación, como por ejemplo, ¿cuáles son los atributos de selección que indica el juego?, ¿En que se parecen y diferencian la colección de galletas geométricas?, etc. Es importante no dar la respuesta al niño o niña, "el error", es una oportunidad de aprendizaje, en esa situación es necesario buscar nuevas vías para que desplacen sus estrategias de solución.</p> <p>Estación con material concreto: Para facilitar la comprensión es aconsejable utilizar la estrategia de modelamiento, participando en un inicio activamente en el desarrollo de la experiencia, mostrando a través de la acción, cómo participar y utilizar el material.</p>
Estrategias de trabajo con Familias:
Explique a los padres las experiencias de aprendizajes para sugerir que durante el trayecto, o en el hogar jueguen a construir diferentes colecciones, considerando como atributos (forma, color, tamaño, longitud, uso).
Evaluación de los contextos de aprendizaje involucrados:
<p>Se sugiere como procedimiento aplicar un registro de observación que recoja las opiniones de los niños y niñas con preguntas tales como: ¿En qué estaciones participaron?, ¿Qué tuvieron que hacer en cada una de ellas?, ¿Qué aprendieron o ejercitaron al resolver los problemas presentados?, ¿qué dificultades se presentaron?</p> <p>Además se sugiere completar la bitácora, como un instrumento de reflexión y mejora de las prácticas pedagógicas con TIC.</p>
Experiencias de aprendizaje de Extensión:
<p>Pedir a los niños y niñas que constituyan grupos, de acuerdo a algún criterio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los que tienen pelo largo. • Los que tienen ojos café. • Los que usan zapatos negros, etc. • Formar parejas de acuerdo a una regla: "tener diferente altura", "tener diferente color" etc. • Formar cadenas con algún material para juegos lógicos, estableciendo alguna regla (tener diferente forma, tamaño, color, etc.)

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Ámbito de experiencia para el aprendizaje:	Relación con el medio natural y cultural
Núcleo de aprendizaje:	Razonamiento lógico matemático y cuantificación
Eje de aprendizaje:	Razonamiento lógico matemático
Aprendizaje esperado Programa pedagógico NT2	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.
Aprendizaje esperado específico	Reconocer el nombre y atributo de dos figuras geométricas: círculos y cuadrados.
Nivel:	Primer Nivel Transición
Competencias TIC:	Reconocer zonas activas Reconocer iconografía de navegación Seguir instrucciones de los juegos
Recursos de Apoyo requeridos:	Mat 5.1: Las formas que nos rodean: Primer juego – rompecabezas de figuras geométricas – figuras geométricas de cartulina
Tiempo:	45 Minutos

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Las Formas que nos rodean

INICIO – 10 min	DESARROLLO – 25 minutos	CIERRE – 10 minutos
<p>Juego simón manda:</p> <p>Ubique en el suelo del patio, cuatro figuras geométricas muy grandes elaboradas en cartulina de colores.</p> <p>Invite a los niños/as a seguir las instrucciones del juego: Simón manda que todos los niños/as se ubiquen en el cuadrado y luego se trasladen al círculo. Simón manda que todas las niñas se ubiquen en el rectángulo y que luego vayan al triángulo, etc.</p>	<p>Estación con Tablet:</p> <p>Invite a los niños/as a organizarse en duplas de trabajo, acordando un sistema de turnos. Anímelos/as a descubrir los desafíos que se presentan en el juego (pintar con los colores designados los círculos y cuadrados).</p> <p>Como primera instancia, promueva que observen la imagen distinguiendo en ella las figuras geométricas que están presentes en el dibujo del tren y que señalen cuántos cuadrados, círculos, triángulos y rectángulos aparecen en ella. Solicíteles que observen en su sala la presencia de figuras geométricas. Luego invítelos a elegir un color y a pintar siguiendo el patrón que indica el juego, se turnan en esa actividad.</p> <p>Estación con material concreto:</p> <p>Organice el aula en grupos de 5 niños(as), solicite a un integrante de cada grupo que elija un set de piezas de rompecabezas de las figuras geométricas, para que luego, lo armen en equipos. Posteriormente puede plantear algunas preguntas como: ¿qué figura les eligieron?, ¿porqué dicen que es esa figura?, ¿qué características tiene?, ¿se parece con esta figura?, ¿en qué se diferencian?, etc.</p>	<p>Para finalizar las experiencias de aprendizaje organice un círculo de diálogo para que los niños y niñas compartan su opinión frente a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿En qué estaciones participaron?, ¿Qué hicieron en cada una de ellas?, ¿Qué aprendieron o ejercitaron al resolver los problemas presentados?, ¿qué dificultades se presentaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué figuras geométricas encontraron? ¿qué características tenían?, entre otras.</p>



Estrategias metodológicas y de mediación:		
<p>Durante la etapa de desarrollo de la experiencia de aprendizaje, es importante intencionar las dos estaciones en paralelo, generando la condición para que en lo posible los niños(as) participen de ambas, decisión que significa cautelar el manejo de los tiempos. Como segunda alternativa, en la jornada siguiente, puede implementar el cambio de estación con quienes no hayan alcanzado a vivenciar ambas estaciones. Considere el apoyo y acompañamiento de un adulto en cada una de ellas. La función es orientar y facilitar el proceso de aprendizaje, realizando acciones previas de familiarización con las estaciones:</p> <p>Estación con tablet y material concreto: En un inicio permitir que interactúen y manipulen el recurso digital y los materiales concretos para familiarizarse con ellos. Como estrategia de mediación, es importante guiar y sugerir diversas alternativas de solución para resolver los problemas planteados. Es importante que los niños y niñas, en primera instancia busquen los caminos de solución, para posteriormente, abrir el marco de posibilidades cautelando no dar la respuesta ni la solución.</p>		
Estrategias trabajo con Familias:		
<p>Solicite a los niños(as) que comenten a los miembros de su familia las experiencias de aprendizaje realizadas. Sugiera que junto al niño/a elaboren objetos que utilicen de base figuras geométricas, para presentar a sus compañeras(os).</p>		
Evaluación de los contextos de aprendizaje involucrados:		
<p>Se sugiere como procedimiento aplicar un registro de observación que recoja las opiniones de los niños y niñas con preguntas tales como: ¿En qué estaciones participaron?, ¿Qué realizaron en cada una de ellas?, ¿Qué aprendieron o ejercitaron al resolver los problemas presentados?, ¿qué dificultades se presentaron?, ¿cómo lo hicieron? Además se sugiere completar la bitácora, como un instrumento de reflexión y mejora de las prácticas pedagógicas con TIC.</p>		
Experiencias de aprendizaje de Extensión:		
<p>Juegos con tarjetas lógicas: Descubrir las características que cumplan algunos dibujos u objetos: Todos son... Observar objetos, personas, animales, naturaleza que no cumplen la característica descubierta: Ninguno es... Nombrar los que cumplen características descubiertas: algunos son... Inventar juegos similares con materiales conocidos.</p>		

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Ámbito de experiencia para el aprendizaje:	Relación con el medio natural y cultural
Núcleo de aprendizaje:	Razonamiento lógico matemático y cuantificación
Eje de aprendizaje:	Razonamiento lógico-matemático
Aprendizaje esperado Programa pedagógico NT 2	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.
Aprendizaje esperado específico	Identificar los atributos estables y variables de sencillos patrones al reproducir secuencias de dos elementos diferentes.
Nivel:	Primer Nivel de Transición
Competencias TIC:	Reconocer zonas activas Reconocer iconografía de navegación Seguir instrucciones de los juegos
Recursos de Apoyo requeridos:	Mat 6.1: Jugando con Patrones : Primer juego – juego de encaje – familias lógicas
Tiempo:	45 Minutos

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Jugando con patrones

INICIO – 10 min	DESARROLLO – 25 minutos	CIERRE – 10 minutos
<p>Invite a los niños/as a ubicarse en semicírculo para escuchar una historia. Relate el cuento de un país, en que no conocían las frutas. Luego comente que un campesino encontró una naranja en un árbol extraño para él, la sacó con cuidado y la probó por primera vez. Repita lo mismo con frutas que a los niños/as les gusten y den sus nombres, las describan, etc. Jueguen a imaginar que comen frutas, comentando su saber, su aroma, color, forma, entre otros.</p> <p>Invítelos/as a preparar brochetas, comenten entre todos lo que son, y enfatice que a través de ésta experiencia, formarán patrones.</p>	<p>Estación con Tablet: Ayúdame a preparar unas deliciosas brochetas</p> <p>Pida a los niños/as que se organicen en parejas. Invítelos a observar la imagen para que distingan cuál es el problema que deben resolver en la aplicación. Amplíe el diálogo preguntado: ¿Qué fruta hay que colocar primero, y cuál vendrá después?, ¿por qué?, ¿cuál es el patrón que debemos seguir para elaborar la brocheta?, ¿cómo lo supiste?, ¿quién puede ayudarte a definirlo?, ¿qué fruta va antes y cuál va después en la elaboración de la brocheta?</p> <p>Luego, promueva que elaboren las brochetas siguiendo el patrón dado. Resguarde que se respete el sistema de turnos entre las parejas, para interactuar con el dispositivo.</p> <p>Para ampliar las oportunidades de aprendizaje, facilite a los niños y niñas un set de familias lógicas para que puedan organizar a la familia estableciendo patrones a partir de criterios de color o tamaño.</p> <p>Estación 2 material concreto:</p> <p>Solicite a los niños/as organizarse en grupos de 5 o 6 integrantes. Entregue a los grupos un set cubos multiencaje de diferentes colores, con el propósito de crear y reproducir patrones que combinen dos elementos. Pídales que definan el criterio que usarán para formar el patrón y que den un ejemplo. Si es necesario, apoye a algún niño/a sugiriéndole un criterio (forma o color por ejemplo). Con el fin de modelar la experiencia, muestre un ejemplo: 2 cubos multiencaje rojos/un cubo multiencaje amarillo/2 cubos multiencaje rojos/un cubo multiencaje amarillo/. Luego verbalice le estructura del patrón.</p> <p>Puede armar una tercera estación, para que los niños/as elaboren brochetas de fruta reales.</p>	<p>Para finalizar las experiencias de aprendizaje organice un círculo de diálogo para que los niños y niñas compartan su opinión frente a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿En qué estaciones participaron?, ¿Qué tuvieron que hacer en cada una de ellas?, ¿Qué aprendieron o ejercitaron al resolver los problemas presentados?, ¿qué dificultades se presentaron?, ¿cómo resolvieron el problema?, ¿quién les ayudó a resolverlo?, ¿qué idea puede ayudarlos en otra situación e este tipo?</p> <p>Cierre haciendo una síntesis de las ideas compartidas en el diálogo.</p>



Estrategias metodológicas y de mediación:

Durante el momento de desarrollo de la experiencia de aprendizaje, considere el apoyo y acompañamiento de un adulto en cada una de las estaciones. Como estrategia de mediación es importante identificar cuándo es necesario guiar y sugerir diversas alternativas de solución para resolver los problemas planteados. También es importante que los niños/as, en primera instancia busquen los caminos de solución y posteriormente abrir el marco de posibilidades, cautelando no dar la respuesta ni la solución antes.

Estrategias trabajo con Familias:

Solicite a los niños(as) que comenten a los miembros de su familia las experiencias de aprendizaje realizadas, invitándolos a crear una historia con la presencia de patrones, por ejemplo, dos gatos y un perro salieron de paseo, los dos gatos y el perro eran muy amigos y les gustaba pasear por la ciudad, luego los siguieron dos gatos y un perro más, y así sucesivamente...

Evaluación de los contextos de aprendizaje involucrados:

Se sugiere como procedimiento, aplicar un registro de observación que recoja las opiniones de los niños y niñas respecto de la organización de la estrategia. Puede formular preguntas tales como: ¿En qué estaciones participaron?, ¿Qué tuvieron que hacer en cada una de ellas?, ¿Qué aprendieron o ejercitaron al resolver los problemas presentados?, ¿qué dificultades se presentaron?

Además se sugiere completar la bitácora, como un instrumento de reflexión y mejora de las prácticas pedagógicas con TIC.

Experiencias de aprendizaje de Extensión:

Colocar objetos en el patio con diferentes tamaños pero con el mismo formato (iguales en forma y color por ejemplo). Hacer que los niños/as busquen objetos dispuestos en la sala, para continuar el patrón.