



Aprendemos con nuestros juegos tradicionales

Proyecto para Niveles de Transición

Nombre del Proyecto Aprendemos con nuestros juegos tradicionales
Tipo de Proyecto
Interdisciplinario: Por medio de este proyecto se busca promover un proceso de aprendizaje integral, articulado en torno al conocimiento y participación en diversos juegos tradicionales de Chile. De esta manera, se busca favorecer aprendizajes pertenecientes a los núcleos Ciudadanía y convivencia, Corporalidad y movimiento, Lenguaje verbal y Pensamiento matemático.
Antecedentes Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018) definen el juego como uno de los principios pedagógicos que fundan y articulan los procesos educativos durante la primera infancia, constituyendo en sí mismo un medio y un fin. Los niños y niñas juegan, en primera instancia porque es una necesidad. requieren desplazarse, moverse, imaginar e interactuar, ya sea con su entorno como con otras personas. Al jugar, cada niño(a) “pone en escena toda su realidad psíquica [psicológica], sus anhelos, sus deseos, sus temores. A través del juego se traslada sus vivencias a un espacio delimitado y concreto. (...) Jugar es desarrollarse, es crecer” ¹ . De acuerdo con lo anterior, a través del juego, los niños(as) conocen y comprenden su entorno, aprenden a interactuar con otros y construyen distintas formas de relacionarse. Al mismo tiempo, constituye una fuente de actividad colectiva que conduce a la identidad cultural. “Cada pueblo expresa, a través de sus juegos, el carácter de su gente, su apreciación de la infancia, del uso del tiempo libre y de la fiesta como irrupción divertida y alegre del tiempo cotidiano ² . Desde esta perspectiva, la participación en actividades y juegos colectivos representa las bases de la interacción social y la convivencia, dado que el niño está motivado desde el nacimiento para actuar y percibir el mundo y para implicarse en las acciones rítmicas y en la conciencia de otras personas, y así entrar a formar parte de propósitos elaborados y a entenderse con ellas ³ (Trevvarthen, 2003). Por otra parte, a través del juego los niños(as) canalizan su necesidad innata de movimiento, poniendo en juego sus habilidades de equilibrio, fuerza, resistencia y coordinación. La coordinación de habilidades para superar obstáculos resulta esencial, dado que implica juego, corporeidad y motricidad. Estos tres conceptos constituyen principios para la adquisición de actitudes de autonomía, cooperación, participación y otras, que se constituyen en elementos indispensables para la acción educativa y la participación de los niños ⁴ . Dado el contexto de emergencia sanitaria actual, resulta fundamental promover alternativas que favorezcan el movimiento de los niños(as) cada día, aspecto que se ha visto restringido en un porcentaje importante de la población, dadas las limitaciones espaciales. Se requiere ofrecer múltiples oportunidades de movimiento y desplazamiento que sean posibles de implementar tanto en aquellos niños(as) que retornen al sistema educacional presencial, como en aquellos que se mantengan participando en procesos educativos a distancia. De igual forma, el desarrollo de la conciencia fonológica, habilidad metalingüística que permite identificar y manipular tanto las sílabas como los fonemas que constituyen una palabra, se ha visto afectado por la suspensión

¹ Cádiz, O. (2018). Juegos tradicionales y populares en Chile. Ediciones universitarias de Valparaíso. Chile.

² Museo histórico nacional. Juegos tradicionales chilenos. Chile.

³ Trevvarthen, C. (2011). La Psicobiología Intersubjetiva del Significado Humano: El aprendizaje de la cultura depende del interés en el trabajo práctico cooperativo y del cariño por el gozoso arte de la buena compañía. Clínica e Investigación Relacional, 5 (1): 17-33.

⁴ Lení, V. (2015). Movimiento y expresión corporal en educación infantil. Narcea ediciones. Madrid.

de procesos de enseñanza y aprendizaje presenciales, dado que constituye una habilidad de mayor complejidad que requiere de mediación de un adulto. La conciencia del fonema cumple un rol fundamental en el aprendizaje de la decodificación lectora porque permite comprender que los fonemas están representados en grafemas y la manera en que esta representación se manifiesta en las palabras. También, contribuye a utilizar la correspondencia fonema-grafema para decodificar los términos impresos en el texto. Además, se ha demostrado que existe una fuerte relación recíproca entre esta habilidad metafonológica y el aprendizaje de la lectura. Una de las consecuencias de esta asociación es que los niños con dificultades en el aprendizaje lector evidencian problemas en la conciencia fonológica⁵.

Problema central

Efecto negativo de la interrupción de experiencias educativas presenciales en la adquisición de aprendizajes y en el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, conciencia fonológica y resolución de problemas lógico-matemáticos producto de la emergencia sanitaria.

Propósito

Favorecer de manera integral las habilidades para participar en juegos y actividades colaborativas, planificando, definiendo estrategias y asumiendo responsabilidades que permitan superar un desafío común, poniendo en juego el control, equilibrio y coordinación corporal para lograrlo. Al mismo tiempo, se espera promover el desarrollo de la conciencia fonológica y el pensamiento lógico, por medio de la participación en juegos tradicionales que involucran conformación de rimas, segmentación silábica, conteo, adición, sustracción, clasificación y seriación de elementos representativos de la cultura chilena.

Objetivos de Aprendizaje

Núcleo Convivencia y ciudadanía	Núcleo Corporalidad y movimiento	Núcleo Lenguaje verbal	Núcleo Pensamiento matemático
OA 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.	OA 7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.	OA 3. Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.	OA 2. Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener. OA 8. Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Preguntas guías

- ¿Qué juegos tradicionales conocemos?, ¿qué reglas debemos seguir para participar en ellos?
- ¿Cómo nos podemos organizar para participar en estos juegos?, ¿qué funciones te gustaría cumplir en esta oportunidad?
- ¿Qué movimientos o desplazamientos te gustaron más?, ¿por qué?, ¿qué te resultó más difícil?

⁵ Coloma, J; Cobarrubias, I; De Barbieri, Z. (2007). Conciencia fonológica en niños preescolares de 4 y 5 años. Revista chilena de fonoaudiología.

- ¿En qué se parecen estas palabras?, ¿qué sonidos tienen en común?
- ¿Cuántos puntos lograste en el primer juego?, ¿y en el segundo?, ¿cuántos puntos ganaste en total?

Producto público

Registro audiovisual de participación en diversos juegos tradicionales.

Difusión Final

Exposición de juegos tradicionales de Chile, que incluya fotografías de niños, niñas y familias participando en juegos, además de diversos elementos que utilizaron al jugar. Por ejemplo, dibujo de un luche, trompos, tiro al blanco, etc.

Cronograma semanal para aprendizaje en el hogar

Etapa 1

- En familia, reúnanse para conversar sobre sus juegos favoritos. Compartan recuerdos de la infancia y comenten los juegos que realizaban cuando eran pequeños. Destaquen aquellos juegos tradicionales de Chile, por ejemplo, el trompo, el luche, la payaya, tiro al blanco, el emboque, entre otros.
- Si es posible, observen fotografías familiares en que se observen estos u otros juegos tradicionales, ya sea de Chile o del país de origen de la familia.
- Inviten al niño(a) a conocer un juego tradicional llamado “Luche”. Comenten de qué se trata y juntos observen uno de los videos sugeridos en la sección de recursos.
- Animen al niño(a) a realizar el juego y pídanle ayuda para organizar la actividad. Pueden plantear preguntas como: ¿Qué reglas tendremos que respetar para jugar?, ¿quién se encargará de dibujar la cancha?, ¿quién puede escribir los números?, etc.
- En conjunto, organicen el juego y participen en él. Animen al niño(a) a recordar algunas normas importantes, cuando sea necesario. Por ejemplo, respetar turnos.
- Al finalizar el juego, comenten sus opiniones e indiquen qué movimientos o posturas les resultaron más difíciles. Por ejemplo, saltar en un pie, mantener el equilibrio, agacharse, etc. Inviten al niño(a) dibujarse jugando en la ficha “El luche” (ver material complementario).

Etapa 2

- En familia, recuerden el juego que realizaron el día anterior. Comenten cómo lo pasaron jugando y recuerden las normas que debieron respetar para participar.
- Inviten al niño(a) a conocer un nuevo juego tradicional, llamado “Los tarros”. Comenten que este juego consiste en formar una pirámide usando tarros (pueden reemplazarlos por latas de bebida, cajas de cartón, botellas plásticas u otros recursos reciclables que se puedan apilar), que luego deberán tratar de derribar lanzando pelotas.
- Pidan ayuda al niño para definir los materiales que necesitan. En familia, reúnan los elementos necesarios para preparar el juego, considerando 10 tarros (u otro elemento similar) y dos pelotas medianas. Si no cuentan con pelotas medianas, pueden elaborar algunas enrollando calcetines.
- Expliquen al niño(a) que el juego consiste en lo siguiente: cada jugador tendrá dos oportunidades de lanzar la pelota para tratar de derribar la mayor cantidad de tarros que pueda. Después de cada lanzamiento, deben contar en voz alta los tarros que ha botado y registrar la cantidad usando la ficha “Los tarros”. Al finalizar ambos lanzamientos, deben descubrir cuántos tarros lograron botar en total.
- Pueden plantear preguntas como: ¿Cuántos tarros botaste con la primera pelota?, ¿cuántos botaste con la segunda?, ¿cómo podemos saber cuántos botaste en total?
- Animen al niño(a) a descubrir que puede contar para saber cuántos tarros pudo botar.
- Continúen el juego en familia y descubran quién logra botar más cantidad de tarros.

Etapa 3

- Inviten al niño(a) a conversar sobre los diferentes juegos tradicionales que conocen y que han podido realizar en los días anteriores.
- En familia, observen el video “¿A qué juegas?: Punta Arenas”, programa infantil que muestra diferentes juegos tradicionales, como “el elástico” y “el teléfono”. Comenten lo que saben acerca de estos juegos y animen al niño(a) a realizar el juego del teléfono.
- Preparen los materiales necesarios y juntos construyan un teléfono. Comiencen el juego diciendo una rima sencilla que conozcan. Por ejemplo: “Soy chitito(a) como una pepita de ají, pero tengo el corazón grande para quererte a ti”; “amarillo es el patito, amarillo es el limón, amarillo es el pollito que sale del cascarón”; etc.
- Anímenlo(a) a repetir distintas rimas que conozcan, usando el teléfono como forma de comunicación. Para facilitar el proceso, pueden comenzar diciendo en voz alta una rima, y luego repetirla omitiendo la última palabra de cada frase. Pidan al niño(a) que las complete diciendo las palabras que faltan y desafíenlo(a) a pensar en otras palabras que podrían rimar. Por ejemplo: “amarillo es el patito, amarillo es el _____, amarillo es el pollito que sale del _____”. Pueden preguntar: ¿Qué otras palabras riman con limón?, ¿qué palabras riman con pollito?, etc.
- Jueguen a proponer otras palabras para crear nuevas rimas. Para esto, pueden jugar a completar la siguiente frase: “Traigo mi canasta llena de palabras que riman con...”.

Etapa 4

- En familia, recuerden el juego del teléfono. Conversen sobre las rimas que crearon y las palabras que usaron.
- En familia, observen el video “Robot”, de la serie infantil El perro Bartolo (ver sección de recursos). Comenten la forma en que el robot separa las palabras en sonidos al hablar.
- Invítenlo(a) a pensar en los sonidos que forman las palabras. Elijan algunas de las palabras que dijeron en las rimas y jueguen a separarlas por sílabas. Por ejemplo: “a-ma-ri-llo”, “po-lli-to”, “pa-ti-to”, “li-món”, etc.
- A medida que juegan, propongan variaciones para marcar cada sílaba, por ejemplo, dar un aplauso, un salto o un paso de robot por cada sílaba que tenga una palabra.
- En familia, usen las tarjetas con palabras (ver material complementario) y jueguen a separarlas en sílabas. Pueden usar estas tarjetas para realizar distintos juegos: agrupar las palabras que tienen la misma cantidad de sílabas, ordenarlas desde la palabra más corta a la más larga, etc.

Etapa 5

- En familia, conversen sobre los juegos que han conocido en los días anteriores e inviten al niño(a) a participar de un nuevo juego llamado “Juego de pesca”.
- Usando recursos que tengan disponibles, elaboren fichas que representen peces, estrellas de mar, cangrejos u otros elementos, considerando cinco tamaños diferentes para cada tipo. En la sección de recursos complementarios podrán encontrar tarjetas con peces que pueden usar.
- Observen con atención los elementos y pidan al niño que juegue a ordenarlos de acuerdo con su tamaño, desde el más pequeño hasta el más grande, y luego, desde el más grande hasta el más pequeño.
- Pídanle que diga en qué se parecen y diferencian estos elementos.
- Si usan papel para las tarjetas de peces, se sugiere usar cinta adhesiva u otro elemento que ayude a proteger el papel del agua. Con cuidado, perforen las tarjetas para que puedan pescarlas.
- Luego, busquen palos que puedan usar para elaborar cañas de pescar (en conjunto, verifiquen que sean seguros), como ramas de árbol, palos de helado, palos de brocheta u otros. A un extremo del palo, aten un trozo de lana. Para elaborar el anzuelo, pueden usar un clip, abrirlo para darle forma y unirlo a la lana.
- Pongan los peces en un recipiente con agua y ¡a jugar!

Cronograma semanal para Educación Presencial

Etapa 1

- El equipo educativo invita a los niños y niñas a reunirse en círculo para conversar sobre sus juegos favoritos. Recuérdeles la importancia de mantener la distancia requerida para prevenir contagios. Formulan preguntas como las siguientes: ¿Cuáles son sus juegos favoritos?, ¿qué juegos realizaban sus

familiares cuando eran niños(as)?, ¿qué juegos tradicionales de Chile conocen? Atienda a sus respuestas y destaque aquellos juegos tradicionales de Chile, por ejemplo, el trompo, el luche, la payaya, tiro al blanco, el emboque, entre otros.

- Si es posible, pida a las familias que envíen fotografías en que se observen estos u otros juegos tradicionales, ya sea de Chile o del país de origen de la familia.
- La educadora invita a los niños(as) a conocer un juego tradicional llamado “Luche”. Pregunte: ¿Qué saben de este juego? Comenten de qué se trata e invítelos a observar uno de los videos sugeridos en la sección de recursos.
- A continuación, invita a los niños y niñas a ubicarse en un sector despejado de la sapa patio para realizar el juego. Pida ayuda para organizar la actividad y distribuir distintas tareas. Plantean preguntas como: ¿Qué reglas tendremos que respetar para jugar?, ¿quién se encargará de dibujar la cancha?, ¿quién puede escribir los números?, ¿qué números tenemos que escribir?, ¿qué número viene después del 4?, etc.
- En conjunto, organicen el juego y participen en él. Anime al niño(a) a recordar algunas normas importantes, cuando sea necesario. Por ejemplo, respetar turnos.
- Al finalizar el juego, anime a los niños y niñas a comentar sus opiniones. Pídales que indiquen qué movimientos o posturas les resultaron más difíciles. Por ejemplo, saltar en un pie, mantener el equilibrio, agacharse, etc. Inviten al niño(a) dibujarse jugando en la ficha “El luche” (ver material complementario).

Etapa 2

- Invite a los niños y niñas a reunirse en círculo, manteniendo la distancia social, para recordar el juego que realizaron el día anterior. Anímelos(as) a comentar cómo lo pasaron jugando, de qué manera se organizaron para participar y pídales que recuerden las normas del juego.
- Anímelos(as) a conocer un nuevo juego tradicional, llamado “Los tarros”. Comenten que este juego consiste en formar una pirámide usando tarros (pueden reemplazarlos por latas de bebida, cajas de cartón, botellas plásticas u otros recursos reciclables que se puedan apilar), que luego deberán tratar de derribar lanzando pelotas.
- Sugiera que se reúnan en grupos pequeños y disponga los elementos necesarios para jugar, considerando para cada grupo 10 tarros y dos pelotas medianas. Pídales ayuda para decorar los tarros que usarán en el juego.
- Coménteles que el juego consiste en lo siguiente: cada jugador tendrá dos oportunidades de lanzar la pelota para tratar de derribar la mayor cantidad de tarros que pueda. Después de cada lanzamiento, deben contar en voz alta los tarros que ha botado y registrar la cantidad usando la ficha “Los tarros”. Al finalizar ambos lanzamientos, deben descubrir cuántos tarros lograron botar en total.
- Se sugiere plantear preguntas como: ¿Cuántos tarros botaste con la primera pelota?, ¿cuántos botaste con la segunda?, ¿cómo podemos saber cuántos botaste en total? Incentívelos(as) a descubrir que necesitan contar para descubrir la respuesta.
- A medida que juegan, oriéntelos para que resuelvan distintos problemas relacionados con agregar o quitar elementos. Por ejemplo, si tenías 10 tarros y botaste 4, ¿cuántos quedaron?; en el primer juego botaste 2 tarros y después botaste 2 más. ¿Cuántos lograste botar en total?
- Anime a los niños(as) a continuar jugando e incentívelos(as) a buscar diferentes formas para registrar los resultados del juego. Indíqueles que los tarros estarán disponibles en la sala o patio para cuando quieran jugar nuevamente.

Etapa 3

- Invite a los niños(as) a conversar sobre los diferentes juegos tradicionales que conocen y que han podido realizar en los días anteriores.
- Muestre el video “¿A qué juegas?: Punta Arenas”, programa infantil que muestra diferentes juegos tradicionales, como “el elástico” y “el teléfono”. Comenten lo que saben acerca de estos juegos y animen al niño(a) a realizar el juego del teléfono.
- Preparen los materiales necesarios y juntos construyan un teléfono. Comiencen el juego diciendo una rima sencilla que conozcan. Por ejemplo: “Soy chitito(a) como una pepita de ají, pero tengo el corazón

grande para quererte a ti”; “amarillo es el patito, amarillo es el limón, amarillo es el pollito que sale del cascarón”; etc.

- Anime a los niños(as) a repetir distintas rimas que conozcan, usando el teléfono como forma de comunicación. Para facilitar el proceso, puede comenzar diciendo en voz alta una rima, y luego repetirla omitiendo la última palabra de cada frase. Anime a algunos voluntarios(as) a completar las frases diciendo las palabras que faltan y desafíelos(as) a pensar en otras palabras que podrían rimar. Por ejemplo: “amarillo es el patito, amarillo es el _____, amarillo es el pollito que sale del _____”. Pueden preguntar: ¿Qué otras palabras riman con limón?, ¿qué palabras riman con pollito?, etc.
- Anímelos(as) a proponer otras palabras para crear nuevas rimas. Para esto, pueden jugar a completar la siguiente frase: “Traigo mi canasta llena de palabras que riman con...”.

Etapa 4

- Invite a los niños(as) a sentarse en círculo para comentar los juegos tradicionales que han conocido. Pídales que comenten qué les pareció el juego del teléfono y anímelos a continuar jugando con palabras. Conversen sobre las rimas que crearon y las palabras que usaron para lograrlo. Pregunte: ¿En qué se fijaron para crear sus rimas?
- Invítelos(as) a observar el video “Robot”, de la serie infantil El perro Bartolo (ver sección de recursos). Comenten la forma en que el robot separa las palabras en sonidos al hablar.
- Invítelo(a) a pensar en los sonidos que forman las palabras. Elijan algunas de las palabras que dijeron en las rimas y jueguen a separarlas por sílabas. Por ejemplo: “a-ma-ri-llo”, “po-lli-to”, “pa-ti-to”, “li-món”, etc.
- A medida que juegan, propongan variaciones para marcar cada sílaba, por ejemplo, dar un aplauso, un salto o un paso de robot por cada sílaba que tenga una palabra.
- A continuación, muestre tarjetas con palabras (ver material complementario) y anímelos(as) a usarlas para jugar a separarlas en sílabas. Pueden usar estas tarjetas para realizar distintos juegos: agrupar las palabras que tienen la misma cantidad de sílabas, ordenarlas desde la palabra más corta a la más larga, etc.

Etapa 5

- Invite a los niños y niñas a recordar el tema que han trabajado durante la semana e invítelos(as) a participar de un “Juego de pesca”. Pregunte: ¿De qué se trata la pesca?, ¿conocen algún juego parecido?, ¿de qué creen que se trata?
- Atienda a sus respuestas y coménteles que podrán jugar a pescar usando diversos recursos. Disponga materiales variados (goma eva, cartón, envases en desuso, etc.) e incentívelos(as) a crear representaciones o fichas de peces, estrellas de mar, cangrejos u otros elementos, considerando cinco tamaños diferentes para cada tipo. En la sección de recursos complementarios podrán encontrar tarjetas con peces que pueden usar.
- Invite a los niños y niñas a observar atentamente los elementos y desafíelos(as) a ordenarlos de acuerdo con su tamaño, desde el más pequeño hasta el más grande, y luego, desde el más grande hasta el más pequeño. Pida a algunos voluntarios que describan en qué se parecen y diferencian estos elementos. Atienda a sus respuestas y destaque que corresponden a un mismo elemento que varía en su tamaño.
- Aliéntelos(as) a verbalizar la serie que han armado. Si es necesario, modele las verbalizaciones diciendo: “Veo que primero pusiste el pez más grande de todos, luego pusiste uno grande, uno mediano, uno pequeño, y finalmente, aquí está el más pequeño de todos”.
- Una vez que han explorado los elementos, anímelos(as) a construir las cañas de pescar usando palos de helado, palos de brocheta u otros. A un extremo del palo, aten un trozo de lana. Para elaborar el anzuelo, pueden usar un clip, abrirlo para darle forma y unirlo a la lana.
- Pongan los peces en un recipiente con agua y ¡a jugar!
- Se sugiere realizar este juego en distintas oportunidades, variando algunos detalles para promover distintos aprendizajes. Por ejemplo, resolver problemas de agregar o quitar elementos (adición y sustracción), pescar solo peces de un mismo tipo o tamaño (clasificación), pescar peces desde el más

pequeño hasta el más grande (seriación), etc. También es posible identificar los peces con números o cantidades para aumentar las opciones de juego.

Estrategias de evaluación formativa:

Estrategias de evaluación formativa:

- Plantear preguntas: ¿qué tuviste que hacer para mantener el equilibrio al jugar al luche?, ¿qué tienes que hacer para descubrir cuántos tarros botaste en total?, ¿qué palabra rima con...?
- Registrar nuestros resultados: pedir a los niños y niñas que propongan diferentes formas de registrar los puntos que han ganado durante sus juegos. Animarlos a usar elementos concretos, dibujos o números, de acuerdo con sus preferencias.

Al realizar el seguimiento y acompañamiento de los aprendizajes involucrados en este proyecto, se sugiere considerar la siguiente escala de apreciación:

Aspecto a observar	Logrado en forma autónoma	Logrado con mediación	Logrado parcialmente	Por lograr
Propone estrategias para lograr el propósito definido en juegos colaborativos en los que participa.				
Mantiene el equilibrio al combinar distintos movimientos, posturas y desplazamientos.				
Identifica (nombrando o pareando) palabras que riman, a partir de juegos verbales, canciones y textos escuchados.				
Separa (apuntando, aplaudiendo, graficando, nombrando, utilizando material concreto) las sílabas de las palabras, en situaciones de juego.				
Describe algunas semejanzas y diferencias al comparar objetos.				
Ordena una serie sistemática según tamaño, usando material concreto y pictórico.				
Usa material concreto y pictórico para resolver un problema de adición o sustracción.				

Recursos

NT1:

En la [Guía Didáctica del Docente](#) podrá encontrar experiencias de aprendizaje donde se favorece de manera transversal:

- Experiencia 10: ¿Cuántas palabras son? (página 126)
- Experiencia 19: ¿Dónde acudo para cuidar mi salud? (página 148)
- Experiencia 21: ¿Qué ave es esta? (página 156)
- Experiencia 26: ¿Cómo son estos animales? (página 166)
- Experiencia 30: ¿Dónde estamos? (página 174)
- Experiencia 33: ¿Cuántas son? (página 184)
- Experiencia 41: ¿Qué nave espacial tiene más astronautas? (página 200)
- Experiencia 43: ¿Cuál es su sonido final? (página 214)
- Experiencia 48: ¿Qué sabes sobre la letra A? (página 224)
- Experiencia 61: ¿Cómo se baila cueca? (página 254)
- Experiencia 62: ¿Cuántos plátanos necesita Hoku? (página 256)

En el [Cuaderno de Actividades](#) de los niños puede encontrar las siguientes experiencias de aprendizaje:

- Experiencia: ¿Qué ave es esta? (página 25)
- Experiencia: ¿Cómo son estos animales? (página 29)
- Experiencia: ¿Qué nave espacial tiene más astronautas? (página 43)
- Experiencia: ¿Qué sabes sobre la letra A? (página 49)
- Experiencia: ¿Cuántos plátanos necesita Hoku? (página 63)

NT2:

En la [Guía Didáctica del Docente](#) podrá encontrar experiencias de aprendizaje donde se favorece de manera transversal:

- Proyecto 1 Experiencia 10: ¿Cómo es el lugar donde vivimos? (página 90)
- Proyecto 2 Experiencia 1: ¿Cómo cuidar nuestro entorno? (página 104)
- Proyecto 2 Experiencia 3: ¿Cómo armar una coreografía? (página 108)
- Proyecto 2 Experiencia 4: ¿Cómo separamos los residuos? (página 110)
- Proyecto 3 Experiencia 2: ¿Cuántas sílabas tienen? (página 136)
- Proyecto 3 Experiencia 6: ¿En qué se parecen y por qué? (página 144)
- Proyecto 3 Experiencia 7: ¿Dónde y cómo buscamos más información? (página 146)
- Proyecto 4 Experiencia 13: Juguemos al circo (página 180)
- Experiencia de Aprendizaje 9: ¿Cuántos elementos agrego o quito? (página 202)
- Experiencia de Aprendizaje 13: ¿Dónde vive, cómo se mueve y cuál es su textura? (página 210)
- Experiencia de Aprendizaje 28: ¿Cómo los ordenamos? (página 240)
- Experiencia de Aprendizaje 29: Construyamos una ciudad 3D (página 242)
- Experiencia de Aprendizaje 32: ¿Qué le pasa si le aplicamos fuerza, calor o agua? (página 248)
- Experiencia de Aprendizaje 37: ¡Un día de parque! (página 258)

En el [Cuaderno de Actividades](#) de los niños puede encontrar las siguientes experiencias de aprendizaje:

- Experiencia ¿Cómo separamos los residuos? (página 13)
- Experiencia ¿Dónde y cómo buscamos más información? (página 22)
- Experiencia ¿Cuántos elementos agrego o quito? (página 37)
- Experiencia ¿Dónde vive, cómo se mueve y cuál es su textura? (página 41)
- Experiencia ¿Cómo los ordenamos? (página 54)
- Experiencia Construyamos una ciudad 3D (página 55)
- Experiencia ¿Qué le pasa si le aplicamos fuerza, calor o agua? (página 58)
- Experiencia ¡Un día de parque! (página 63)

NT1 y NT2

- Video “Luche” de la serie infantil Yo lo puedo hacer. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=YfabQUw2n5A>
- Video: “El luche” de la serie infantil Uno, dos, tres ¡a jugar!, disponible en https://www.youtube.com/watch?v=jSL__N5dpO8&t=237s
- Documento “El luche” de Chile para niños. Disponible en http://www.chileparaninos.gob.cl/639/articles-589189_archivo_01.pdf
- Video “¿A qué juegas?: Punta Arenas”, disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/punta-arenas/>
- Video “¿A qué juegas?: Villa Cerro Dorotea”, disponible en <https://cntvinfantil.cl/videos/villa-cerro-dorotea/>
- Video “Robot”, de la serie infantil El perro Bartolo, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=uX0Erb8tgzI>

Referencias

- Cádiz, O. (2018). Juegos tradicionales y populares en Chile. Ediciones universitarias de Valparaíso. Chile.
- Coloma, J; Cobarrubias, I; De Barbieri, Z. (2007). Conciencia fonológica en niños preescolares de 4 y 5 años. Revista chilena de fonoaudiología.
- Mineduc (2018). Bases Curriculares para la Educación Parvularia. Chile.
- Museo histórico nacional. Juegos tradicionales chilenos. Chile.
- Lení, V. (2015). Movimiento y expresión corporal en educación infantil. Narcea ediciones. Madrid.
- Trevarthen, C. (2011). La Psicobiología Intersubjetiva del Significado Humano: El aprendizaje de la cultura depende del interés en el trabajo práctico cooperativo y del cariño por el gozoso arte de la buena compañía. Clínica e Investigación Relacional, 5 (1): 17-33.