



## MAPA CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL

### LOGROS DE APRENDIZAJE

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

#### **TRAMO V** Hacia los 6 años

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

#### **TRAMO IV** Hacia los 5 años

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

#### **TRAMO III** Hacia los 3 años

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

#### **TRAMO II** Hacia los 18 meses

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

#### **TRAMO I** Hacia los 6 meses

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



# Mapa Conocimiento del Entorno Social

## TRAMO I

*Hacia  
los  
6 meses*

### LOGRO DE APRENDIZAJE

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

### *¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?*

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

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





## Mapa Conocimiento del Entorno Social

### TRAMO II

*Hacia  
los  
18 meses*

#### LOGRO DE APRENDIZAJE

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

#### *¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?*

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

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





# Mapa Conocimiento del Entorno Social

## TRAMO III

*Hacia  
los  
3 años*

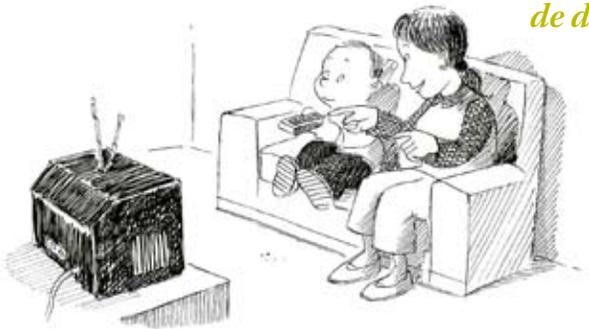
### LOGRO DE APRENDIZAJE

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

### *¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?*

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

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





# Mapa Conocimiento del Entorno Social

## TRAMO IV

*Hacia  
los  
5 años*

### LOGRO DE APRENDIZAJE

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

### *¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?*

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

- Responde a preguntas sobre fiestas, celebraciones o ritos que se realizan en su familia, como por ejemplo: las canciones que interpretan, preparativos de un cumpleaños, tipo de vestuario.
- Expresa que se siente querido por sus familiares más cercanos, por ejemplo: que lo cuidan, lo protegen, le hacen regalos.
- Dice el nombre de algunos miembros de su familia y el parentesco que tiene con ellos.
- Describe las actividades que realizan algunos miembros de su familia dentro y fuera del hogar.
- Nombra algunas actividades que realizan personas que trabajan en su escuela por ejemplo: personal de cocina, directora, educadores.
- Dramatiza en sus juegos las actividades que realizan personas de su comunidad como por ejemplo: artistas, vendedores, pescadores, doctoras, etc.
- Señala algunos atributos de una persona relevante para Chile o el mundo, como por ejemplo: las actividades que realiza, sus aportes o un hecho significativo de su vida.
- Dice la utilidad que prestan cosas tales como: televisor, computador, lámpara, lápiz, etc.
- Describe algunas características de diseño de algunos medios de transporte, por ejemplo: tipo de materiales para su elaboración, partes que lo componen, formas en que están hechos, etc.
- Hace funcionar aparatos, realizando algunos de sus mecanismos básicos como: encender, apagar; cambiar de canal, colocar un CD, aumentar volumen, mover el mouse del computador; marcar números de teléfono.





# Mapa Conocimiento del Entorno Social

## TRAMO V

*Hacia  
los  
6 años*

### LOGRO DE APRENDIZAJE

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

### *¿Cómo se puede reconocer este logro de aprendizaje?*

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



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



# MAPA CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL

## APRENDIZAJES ESPERADOS BASES CURRICULARES DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA

**0-3 AÑOS**

- Identificarse a sí mismo, sus familiares, objetos y situaciones cotidianas en imágenes, fotos, dibujos y modelos. N° 1 (GH)
- Descubrir, mediante relatos, imágenes, objetos y visitas, algunas de las principales características de las personas y grupos que conforman su comunidad. N° 2 (GH)
- Comprender cómo funcionan y qué efectos producen en el ambiente cotidiano algunos objetos y artefactos, experimentando diferentes estrategias tales como la exploración, la formulación de preguntas y el intercambio con otros. N° 3 (GH)
- Comunicar, mediante algunas representaciones, cómo son las personas, situaciones, rutinas y el entorno que caracterizan su vida familiar. N° 4 (GH)
- Reconocer algunos símbolos, relacionándolos con los objetos, situaciones y mensajes que representan, para avanzar en la identificación de las instituciones, servicios y formas de organización de su comunidad. N° 5 (GH)
- Apreciar que algunas celebraciones personales, familiares y comunitarias son hechos relevantes para las personas: cumpleaños, aniversarios, santos, entre otros. N° 6 (GH)
- Identificar algunas funciones de las organizaciones e instituciones presentes en la comunidad. N° 7 (GH)

**3-6 AÑOS**

- Apreciar su vida personal y familiar y las formas de vida de otros, identificando costumbres, tradiciones y acontecimientos significativos del pasado y el presente. N° 1 (GH)
- Comprender las funciones que cumplen diversas personas, organizaciones e instituciones presentes en su comunidad. N° 2 (GH)
- Identificar diversas fuentes de información, estrategias de exploración, instrumentos y tecnologías producidos por las personas, que aumentan la capacidad para descubrir y comprender el mundo, tales como bibliotecas, videotecas, colecciones de cassettes y CD, procesadores de textos e internet. N° 3 (GH)
- Reconocer sucesos y personas relevantes de la historia del país y del mundo, mediante relatos, narraciones, visitas, objetos y otros elementos representativos y significativos para su vida. N° 4 (GH)
- Identificar las características y funciones que tienen diferentes aparatos, instrumentos y construcciones para la vida diaria en distintos lugares y épocas. N° 5 (GH)
- Apreciar diversas obras e invenciones creadas en los ámbitos tecnológicos y científicos, distinguiendo las funciones que cumplen para las personas. N° 6 (GH)
- Distinguir que las obras artísticas representan expresiones culturales de diversos períodos de la historia. N° 7 (GH)
- Representar diferentes hechos de su historia personal, familiar y comunitaria a través de diversas formas de expresión. N° 8 (GH)
- Distinguir características de las diferentes formas de vida urbana y rural en sus distintas manifestaciones. N° 9 (GH)
- Resolver problemas prácticos derivados de su vida cotidiana y juegos, utilizando diferentes artefactos tecnológicos. N° 10 (GH)
- Reconocer las invenciones de los seres humanos para cuantificar, registrar, pesar y medir, apreciando su aporte para la vida diaria de las personas. N° 11 (GH)
- Aplicar diferentes técnicas y estrategias para preservar, conservar y desarrollar ambientes y estilos de vida saludables. N° 12 (GH)
- Reconocer cambios en la tecnología como respuestas a necesidades de las personas y grupos. N° 13 (GH)

TRAMO I (HACIA LOS 6 MESES)	TRAMO II (HACIA LOS 18 MESES)	TRAMO III (HACIA LOS 3 AÑOS)	TRAMO IV (HACIA LOS 5 AÑOS)	TRAMO V (HACIA LOS 6 AÑOS)
Reconoce a los adultos significativos expresándolo a través de interacciones simples. Se manifiesta de manera distinta frente a personas desconocidas.	Reconoce a personas cercanas, objetos familiares y lugares cotidianos. Manifiesta interés por explorar diferentes objetos tecnológicos y por utilizarlos en sus juegos.	Reconoce eventos familiares y algunos lugares y/o instituciones de su entorno. Identifica algunas actividades cotidianas que realizan miembros de su familia y algunas personas de su entorno cercano, representándolas en sus juegos. Identifica algunos objetos tecnológicos de su vida cotidiana, comunica información sencilla de estos, los manipula e intenta utilizarlos.	Reconoce características y hechos significativos de su historia personal y de su grupo familiar. Se identifica como miembro de un grupo y muestra satisfacción por pertenecer a este. Conoce algunas actividades que realizan distintas personas de la comunidad. Expresa información sencilla sobre algunos sucesos y personas relevantes para la historia del país y del mundo. Identifica características de uso, diseño y utilidad de algunos objetos tecnológicos y se interesa por denominarlos y explorar algunas formas de uso.	Reconoce su nacionalidad, algunas costumbres, roles, acontecimientos y lugares significativos y representativos de su propia cultura y de otras. Se identifica como miembro de diferentes grupos. Reconoce la importancia de algunas instituciones y organizaciones de la comunidad. Comprende el significado de algunas conmemoraciones de la historia del país y del mundo. Establece comparaciones sencillas entre objetos tecnológicos que cumplen la misma función y se interesa por conocer sus diferentes posibilidades de uso.