

Lo que se aprende en la escuela | Aprendizajes esperados

¿Qué es un diseño curricular?

El diseño curricular establece los contenidos y capacidades a desarrollar por los niños en los jardines de la Ciudad.



LENGUA

Al finalizar la sala de 3, se espera que los niños puedan:

- 1.** Comprender y responder a preguntas, indicaciones y comentarios, tanto de adultos como de pares, en el marco de las interacciones cotidianas.
- 2.** Participar en intercambios comunicativos breves, atendiendo a turnos y usando fórmulas de cortesía (por favor, gracias, hola, chau).
- 3.** Usar nuevo vocabulario para describir objetos, personas y situaciones o actividades cotidianas.
- 4.** Formar oraciones simples y comprensibles para el interlocutor, mostrando avances en la pronunciación de las palabras y el uso de la entonación.
- 5.** Participar activamente durante la lectura de cuentos u otros textos a cargo del docente, comentando y respondiendo preguntas sobre lo escuchado.
- 6.** Identificar palabras dentro de la cadena del habla y comenzar a jugar con rimas.
- 7.** Distinguir letras de dibujos y reconocer partes básicas del libro.



MATEMÁTICA

Al finalizar la sala de 3, se espera que los niños puedan:

- 1.** Reconocer colecciones pequeñas y comenzar a contarlas en situaciones cotidianas y de juego, indicando cuántos hay.
- 2.** Comparar cantidades pequeñas usando expresiones como “hay más”, “hay menos” o “hay la misma cantidad”, apoyándose en la observación y, progresivamente, en el conteo.
- 3.** Usar números oralmente para designar cantidades y para recordar posiciones u órdenes dentro de juegos o rutinas (por ejemplo, “primero”, “segundo”, “tercero”).
- 4.** Explorar objetos y agruparlos según una característica (color, forma o tamaño), mostrando cómo los organizan.
- 5.** Reconocer, continuar y reproducir patrones simples (por ejemplo, secuencias de dos colores o movimientos que se repiten).
- 6.** Ubicar y desplazar objetos o el propio cuerpo siguiendo referencias espaciales sencillas como arriba/abajo y adelante/atrás.
- 7.** Reconocer formas geométricas básicas en objetos del entorno y manipular objetos con esas formas en juegos y construcciones.