

<b>APRENDIZAJES FUNDANTES DE LAS NIÑAS Y NIÑOS ENTRE 5 Y 6</b> <b>Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) Grado Transición</b>		
#	DBA GRADO TRANSICION	EVIDENCIAS
1	Reconoce que es parte de una familia y de una comunidad.	Describe características del lugar donde vive.
		Menciona algunas de las tradiciones de su comunidad por ejemplo, platos típicos, vestuario, historia, entre otros.
		Describe roles de personas importantes de su familia o entorno cercano.
		Nombra algunos sus deberes y derechos.
2	Identifica características corporales y emocionales que lo distinguen de otras personas.	Menciona algunas similitudes y diferencias que encuentra entre él y sus compañeros.
		Describe algunos de sus rasgos corporales.
		Manifiesta sus gustos y disgustos frente a algo.
3	Toma decisiones anticipando algunas de sus consecuencias.	Explica las razones por las que hace una elección.
		Predice algunas consecuencias que sustentan las decisiones que toma.
4	Practica hábitos que le son enseñadas por los adultos, para su cuidado y el del entorno.	Practica hábitos de higiene y alimentación saludables
		Identifica situaciones que ponen en riesgo su salud y seguridad.
		Contribuye a mantener el aseo y organización de los espacios físicos que utiliza.
		Identifica sus pertenencias y las de los demás.
5	Participa con los otros en la construcción colectiva de acuerdos, objetivos y proyectos comunes.	Reconoce que los demás pueden tener un punto de vista diferente al suyo y los escucha.
		Acepta sus equivocaciones y repara el daño ocasionado cuando por alguna razón transgrede las normas.
		Propone su punto de vista en las discusiones para el establecimiento de normas.
		Muestra respeto por los acuerdos de convivencia que se construyen en su familia y entorno.
		Practica acciones individuales y colectivas que ayudan a prevenir problemas ambientales

6	Identifica distintos sonidos e intenciones comunicativas en el lenguaje hablado.	Cuando juega narra en voz alta lo que sucede.
		Construye juegos de segmentación de palabras orales en los que a través de las palmas, las rondas y otras estrategias se marcan las sílabas.
		Participa en juegos en los que se le propone que al hablar evite el uso de la primera o última letra de cada palabra (ej. Camino a casa-amino a asa).
		Crea historias, personajes y roles diversos durante juegos dramáticos y simbólicos.
7	Identifica nombres de letras y sus sonidos.	Asocia sonidos correspondientes a las letras que conoce y forma palabras con ellas.
		Pregunta por las relaciones entre sonidos y letras que son desconocidas para él.
		Identifica letras conocidas en los textos y palabras que inician o finalizan con la misma letra.
8	Establece relaciones e interpreta imágenes, objetos, personajes que encuentro en distintos tipos de textos.	Explora diferentes tipos de texto según su interés (recetas, libro álbum, cuento, diccionarios ilustrados, entre otros).
		Formula ideas y anticipa el contenido o el final de los textos.
		Relata con sus palabras lo que entendió.
		Establece relaciones sobre lo que le leen y las situaciones de su vida cotidiana.
9	Expresa ideas, intereses y emociones a través de sus propias grafías y formas semejantes a las letras convencionales.	Se interroga sobre cómo se escriben las palabras.
		Discrimina sonidos que escucha en las lecturas que otros hacen, para escribir lo que quiere o necesita expresar.
		Utiliza distintos signos gráficos, dibujos y pseudoletras para comunicar sus emociones, opiniones o ideas (por ejemplo, escribe su nombre con las letras que conoce o pseudoletras).
10	Utiliza su disposición corporal y juega con el tono de su voz en la comunicación con los otros.	Indica a través de sus gestos confianza o incomodidad cuando habla sobre un tema.
		Resuelve situaciones de juego con otros en espacios reducidos.
		Diferencia cuando le llaman la atención, le felicitan, le dan instrucciones o le explican.
		Modifica el volumen, el ritmo y el tono de voz cuando habla con diferentes personas.
		Maneja cercanía y distancia corporal en la comunicación con los otros, según el volumen de voz que use.

11	Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina, a través del juego, la música, el dibujo, los gestos y el movimiento.	Entona, reproduce y participa en canciones, rondas y juegos tradicionales.
		Imita personajes e historias a través del uso de títeres
		Dramatiza monólogos con sus juguetes.
		Interpreta juegos para representar y simbolizar diferentes roles y actividades de su cotidianidad.
		Dibuja, arma o construye muñecos, les asigna roles e inventa diálogos para ellos.
		Crea producciones artísticas, explica en qué consisten y les da un nombre.
12	Utiliza procedimientos de enumeración para determinar (¿cuántos hay?) y comparar la cantidad de elementos de dos o más colecciones (hay más, hay menos, hay la misma cantidad).	Enumera los elementos que conforman una colección y responde a la pregunta ¿cuántos hay?
		A partir de conocer el número que expresa la cantidad de elementos de dos o más colecciones determina si se pueden poner en correspondencia uno a uno o si sobran o faltan elementos de una colección y cuántos sobran o faltan.
		Comprende situaciones de la vida no escolar que implican agregar y quitar y propone procedimientos basados en la manipulación de objetos concretos o representaciones gráficas.
13	Compara, ordena y clasifica elementos de acuerdo con uno o dos criterios, los cuales pueden ser color, forma, cantidad, peso, ubicación y tamaño.	Identifica entre uno y dos criterios para construir una secuencia.
		Describe, compara y clasifica objetos atendiendo a sus formas, longitud, peso y ubicación.
		Identifica el patrón de orden que conforma una serie y pueda continuarla atendiendo a atributos como forma, longitud u otros.
		Participa en juegos de descubrir un objeto a partir de pistas (tiene alas, tiene 6 patas, etc.)
		Crea criterios de clasificación atendiendo a una o dos características de los objetos de una colección.
14	Construye nociones de espacio, tiempo y medida a través de experiencias cotidianas.	Mide objetos utilizando unidades no convencionales (número de pasos que hay entre un lugar y otro, la palma de la mano)
		Identifica posiciones de los objetos y de otras personas tomando como punto de referencia su cuerpo.
		Reconoce el antes, el ahora y el después de un evento.
		Sitúa acontecimientos relevantes en el tiempo, como la fecha de cumpleaños o las vacaciones.
		Reconoce y establece relaciones espaciales (izquierda-derecha, arriba-abajo, delante-detrás, parte superior-parte inferior o base, parte derecha-parte izquierda, cerca-lejos) al escribir, dibujar y para participar en actividades grupales como juegos, danzas y rondas.

15	Establece relaciones entre las causas y consecuencias de los acontecimientos que le suceden a él o a su alrededor.	Anticipa las posibles consecuencias que pueden tener sus actos.
		Realiza preguntas sobre acontecimientos de su alrededor.
		Nombra las causas que conoce para explicar lo que sucede.
		Explora posibles explicaciones para aquello que sucede a su alrededor.
		Resuelve situaciones cotidianas usando sus saberes, experiencias y habilidades.
16	Establece posibilidades y usos de diferentes de herramientas y objetos.	Arma, desarma y transforma objetos de su entorno para descubrir, comprender su funcionamiento y darle otros usos según sus intereses.
		Participa en juegos de transformaciones y construcción de juguetes con materiales cotidianos y bloques de construcción.
		Identifica características de las cosas y cómo funcionan.
17	Propone soluciones no convencionales a un problema.	Formula usos alternativos para objetos con funciones cotidianas.
		Hace preguntas sobre temas que son de su interés y busca explicaciones sobre los mismos.
		Ofrece distintas posibilidades a un problema.
		Experimenta con diversos elementos hasta encontrar un sentido a su creación.
		Demuestra su creatividad e imaginación en la construcción de juegos, personajes, historias y objetos.