

PENSAR EN

GRUPOS DE ALIMENTOS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1 - 5

Descubrir un plato saludable

Más
información
sobre granos,
verduras,
frutas, lácteos
y proteínas.

Tipos de Alimentos

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

¿Qué tipo de leche? • Arte de sándwiches • Arte de ensaladas • Menú vegetariano
Juego de ensaladas comunitario • Clasificación de cestas de frutas • Búsqueda de huevos



CONTENIDO

Prepárate para la semana 2

Introducción 2

Vista rápida: Materiales 4

Estaciones STEAM 6

Calendario de planificación semanal 8

Planificación de lecciones 10

Lección 1: Granos 10

Lección 2: Verduras 12

Lección 3: Frutas 14

Lección 4: Lácteos 16

Lección 5: Proteínas 18

Materiales de referencia 20

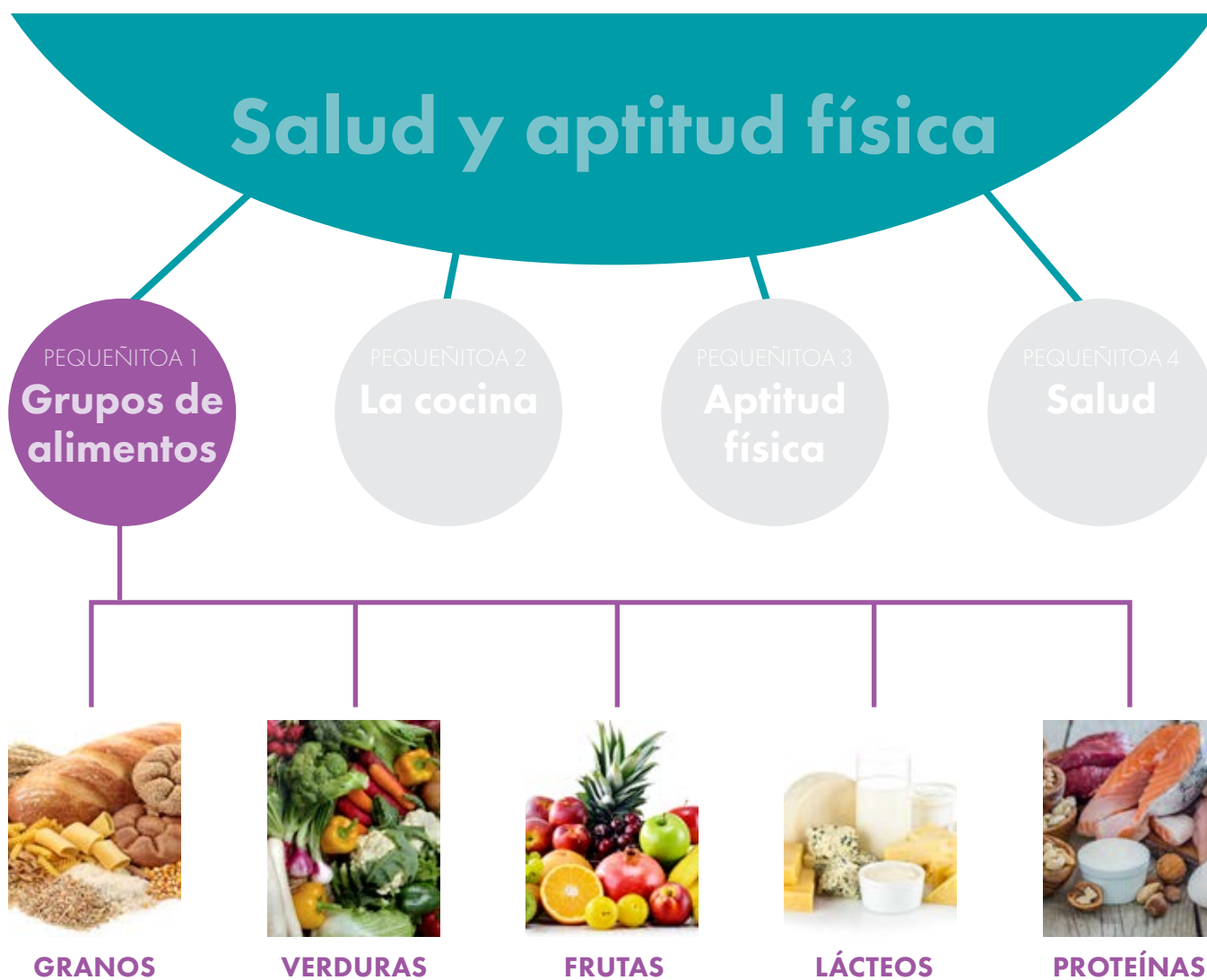
Adaptaciones 20

Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: GRUPOS DE ALIMENTOS

A medida que los niños crecen, necesitan alimentos nutritivos para mantener sus cuerpos en forma y saludables. Esto puede ser una tarea difícil debido a los comensales quisquillosos, las agendas ocupadas y los múltiples cuidadores. Sin embargo, al abordar la comida con una actitud positiva y sentido de la curiosidad, podemos criar niños felices y saludables. El juego del plato saludable puede ayudar a mostrar visualmente a los niños los diferentes tipos de alimentos. Enseñar a los niños a elegir alimentos saludables es la base de hábitos de salud y bienestar para toda la vida. Los cuidadores pueden ayudar exponiendo a los niños a una amplia variedad de alimentos, cocinando juntos y contándoles historias sobre dónde se cultivan los alimentos y cómo llegan a nuestra mesa.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
Granos, verduras, frutas, lácteos, panadería, ensalada, queso, legumbres.	Aa	apple, airplane, alligator (manzana, avión, caimán)	morado, corazón, justo



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 1	 <p>GRANOS Un grano es una semilla que se obtiene de una planta herbácea (como el trigo o el maíz). Crecen en todo el mundo y en diferentes tipos de climas. Entre los granos se encuentran el arroz, la avena, el pan y la pasta. Es importante asegurarse de que al menos la mitad de los granos que se consumen sean integrales. La recomendación diaria para los niños en edad preescolar es de 3 a 5 onzas.</p>	<p>Sacude esa hierba SED 2 Autorregulación</p>	<p>Nombres del maíz LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 2	 <p>VERDURAS Las verduras son cualquier parte comestible de una planta que no tiene semillas. Las hortalizas de raíz, como las zanahorias y las patatas, crecen bajo tierra. Las verduras de hoja, como la lechuga y el brócoli, crecen por encima del suelo. Las verduras tienen muchas vitaminas, minerales y fibra importantes que nuestro cuerpo necesita. La recomendación diaria para niños en edad preescolar es de 1 a 1½ taza.</p>	<p>Ensalada comunitaria SED 1 Autoconciencia</p>	<p>Huerto de verduras LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 3	 <p>FRUTAS Las frutas son las partes de una planta que contienen semillas, como las manzanas, la sandía y los limones. Las frutas son una fuente importante de fibra dietética, que es importante para mantener un sistema digestivo saludable. La recomendación diaria para niños en edad preescolar es de 1 a 1½ taza.</p>	<p>Búsqueda de frutas moradas SED 3 Atención y persistencia</p> 	<p>Mi fruta favorita LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 4	 <p>LÁCTEOS Los productos lácteos, como el queso y el yogur, se elaboran con leche. Los productos lácteos aportan calcio, proteínas, riboflavina, vitamina B12 y vitamina D. El calcio es importante porque ayuda a fortalecer y proteger los huesos. La recomendación diaria para los niños en edad preescolar es de 2 a 2½ tazas.</p>	<p>Huesos fuertes y móviles SED 4 Relaciones sociales</p>	<p>¿Qué tipo de leche? ★ LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 5	 <p>PROTEÍNAS Las proteínas son importantes para construir, mantener y reparar los tejidos de nuestro cuerpo. Las proteínas incluyen carne, aves, pescado, nueces, huevos, frijoles y semillas. La recomendación diaria para niños en edad preescolar es de 2 a 4 onzas.</p>	<p>Incorporando proteínas SED 4 Relaciones sociales</p>	<p>Juego del plato saludable ★ MR 7 Lógica y razonamiento</p> 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.

LIBROS RECOMENDADOS

Descubrimiento de granos

MR 6 Clasificación



Arte de sándwiches ★

PD 5 Nutrición



Alimentos a base de granos

PD 1 Motricidad gruesa



Panadería

SED 2 Educación cívica y Economía



¿Estás comiendo algo rojo?

LLD 6 Comprensión de lectura



Juego de lotería de verduras

MR 6 Clasificación



Arte de ensaladas

PD 2 Motricidad fina



Menú vegetariano

LLD 1 Escucha

Puesto de verduras ★

SS 2 Educación cívica y economía



¡Crece fuerte! Un libro sobre hábitos saludables

LLD 6 Comprensión de lectura



Clasificación de cestas de frutas ★

MR 4 Medición



Pequeño libro de cartas: Aa

LLD 3 Conciencia fonológica



Frutas divertidas

SED 2 Autorregulación

Plastilina de frutas

SCI 1 Investigación y averiguación



¡Acción de Apple!

LLD 6 Comprensión de lectura



Busca y encuentra comida

MR 2 Conciencia espacial



Marioneta de vaca

PD 2 Motricidad fina



¡El calcio es genial!

PD 1 Motricidad gruesa

Ordeñar la vaca

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



Linus el T-Rex vegetariano

LLD 6 Comprensión de lectura



Gota de frijol

MR 1 Sentido numérico

Atrapando peces

MR 1 Sentido numérico

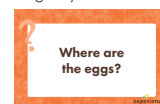


El poder de las proteínas

SCI 3 Ciencia física

Búsqueda de huevos

MR 7 Lógica y razonamiento



Huevos verdes con jamón

LLD 6 Comprensión de lectura



Prepare el entorno para alentar a los niños a probar nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al comienzo de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de manera continua y repetida.

OBRA DRAMÁTICA

Panadería

SS 2 Educación cívica y economía PD 5 Nutrición



Configuración

- Prepare algunos elementos para hornear (moldes para muffins, rodillos de cocina, cortadores de galletas, etc.), plastilina y tazones con cereales. Anime a los niños a explorar los diferentes utensilios para hornear y a simular que trabajan en una panadería. Prepare dinero de juguete y túrnense para representar diferentes trabajos.

Grandes preguntas

- ¿Qué hacen los panaderos? ¿Qué estás haciendo tú?
- ¿Qué necesitas para montar una panadería?
- ¿Cómo se pueden elaborar productos horneados con formas diferentes?



A

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones"

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Plastilina de frutas

SCI 1 Investigación y averiguación SCI 3 Ciencia física



Configuración

- Haga plastilina con sabor a frutas. Coloque palitos y hojas pequeñas para insertar en la "fruta" de plastilina. Incentive a los niños a explorar la posibilidad de hacer frutas con la plastilina. Muestre fotos de frutas o un recipiente con frutas reales para que los niños las observen mientras crean.

Grandes preguntas

- ¿A qué huelen las frutas?
- ¿Cuál es tu fruta favorita?
- ¿Qué pasa si mezclas dos olores de frutas diferentes?



CIENCIA Y NATURALEZA

Ordeñar la vaca

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra PD 2 Motricidad fina



Configuración

- Haga un pequeño agujero en un dedo de un guante de látex. Prepare un balde o un recipiente, una botella de agua y una toalla. Anime a los niños a llenar el guante con agua. Prepare herramientas como embudos, jeringas y jeringas para pavo. Cuelgue algunos guantes llenos de agua de manera que cuelguen como la ubre de una vaca. Explore diferentes formas de apretar el guante y rociar el agua.

Grandes preguntas

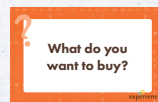
- ¿Qué sabes sobre las vacas?
- ¿Cómo hacer para que el agua salga rápido y luego lentamente?



BLOQUES

★ Puesto de verduras

SS 2 Educación cívica y economía PD 5 Nutrición



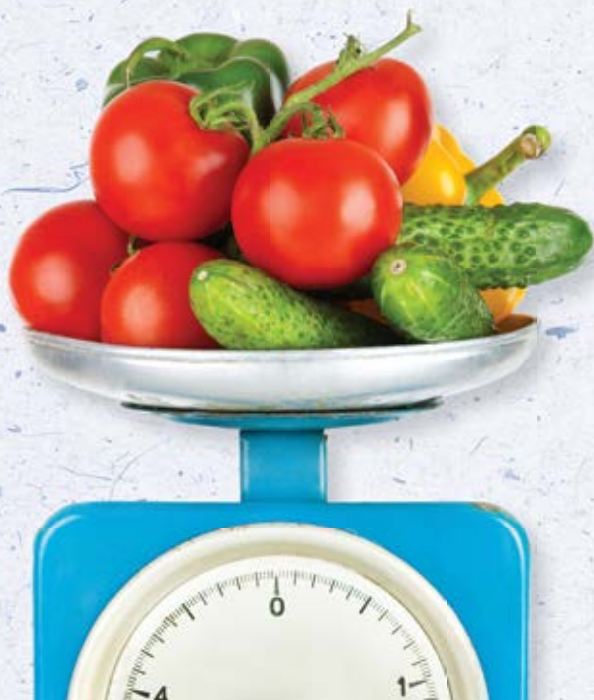
Configuración

- Prepare una balanza y cestas de bloques (o vegetales reales). Coloque el cartel y el póster, luego cree un puesto de verduras imaginario con dinero de juguete y bolsas. Juegue a llenar bolsas de bloques (o vegetales), pesarlas y pagarlas.

Grandes preguntas

- ¿Qué bloque (o verdura) pesa más?
- ¿Qué bolsa contiene más bloques?
- ¿Cuánto cuesta una bolsa de verduras?

OBSERVAR: ¿El niño juega a comprar y vender productos?
¿Identifica los tipos de alimentos?



Descubrimiento exterior

Búsqueda de huevos

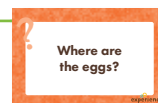
MR 7 Lógica y razonamiento CA 4 Drama

Configuración

- Esconda huevos de juguete afuera para que los niños los encuentren. Si lo desea, coloque objetos pequeños dentro de los huevos, como pompones o frijoles. Anime a los niños a trabajar juntos para encontrar y llevar los huevos.

Grandes preguntas

- ¿Quién pone huevos?
- ¿Cuál es un lugar seguro para los huevos?
- ¿Qué podrías usar para transportar los huevos?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

¡Ela! Empecemos! 

Granos

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué saben sobre los granos? ¿Cómo son?" "¿Granos similares o diferentes?" Guarde todos los carteles de conversación para uso posterior.
- Hable sobre los cereales como una fuente importante de nutrientes. Pregunte: "¿Qué tipos de cereales comen?" Converse sobre pan, arroz y cereales.

DESAFÍO COMUNITARIO

Sacude esa hierba

SED 2 Autorregulación SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 2 Danza y movimiento

Todos juntos

- ¿Dónde se pueden encontrar cereales? Explíqueles que los cereales crecen en todo el mundo. Son semillas que se cosechan de una hierba o de una planta.
- Invite a los niños a recitar la rima y seguir los movimientos sugeridos.

A

Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones"

SACUDE ESA HIERBA

Allá en los campos, la hierba crece,
(Inclínate y alcanza lo alto).

Ondeando en el viento, de un lado a otro.
(Mueve los brazos hacia adelante y hacia atrás).

Sacude la hierba y ¿qué sabes?
(Sacude el cuerpo).

¡El grano se cae y aterriza en mi dedo del pie!
(Mueve los brazos hacia el suelo).

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al escuchar y seguir los movimientos, de un juego de movimiento grupal.

RINCÓN CREATIVO

★ Arte de sandwiches

PD 5 Nutrición MR 2 Conciencia espacial LLD 2 Comunicación

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Pan de papel
- ☐ Papel decorativo
- ☐ Tejido
- ☐ Menú

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras (aptas para niños)

Conversar

- ¿Qué te gusta poner en un sándwich?

Hacer

- Anime a los niños a recortar los ingredientes del sándwich (queso, tomate y lechuga).
- Explore la construcción de diferentes sándwiches.
- Si lo desea, anime a los niños a crear tipos de sándwiches adicionales con otros materiales.

Jugar

- Anime a los niños a que simulen que piden y preparan sándwiches del menú. Hablen sobre alimentos e ingredientes saludables. ¿Qué ingredientes saludables pueden agregar a su sándwich?

OBSERVAR: ¿El niño habla de alimentos saludables? ¿Selecciona y apila los ingredientes del sándwich para que coincidan con la receta?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Nombres del maíz

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Etiquetas de nombre (guardar para uso posterior)

SUS MATERIALES

- ☐ Rosario
- ☐ Lápices de colores
- ☐ Pegamento
- ☐ Tijeras
- ☐ Papel

Discutir y explorar

- ¿Qué letras tiene tu nombre?
- Coloque “granos de maíz” (cuentas) y etiquetas con los nombres. Observe cómo los niños hacen letras o diseños con “granos de maíz” en sus etiquetas con los nombres.

Jugar juntos

- Invite a cada niño a escribir su nombre en una etiqueta de nombre.
- Anime a cada niño a pegar una cuenta en la primera letra de su nombre.
- **Simplificar:** Escriba la primera letra del nombre del niño en un papel. Invítelos a poner cuentas en el contorno.
- **Desafío:** Nombre una letra del alfabeto o una palabra reconocible a simple vista y anime al niño a hacerla con cuentas.

OBSERVAR: ¿El niño intenta formar las letras de su nombre? ¿Cuánta ayuda necesitan para escribir su nombre en la etiqueta?

HISTORIA SUGERIDA



¿Estás comiendo algo rojo?

por Ryan Sias

LLD 6 Comprensión de lectura

MR 6 Clasificación

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregúntelos qué ven en la portada.
- Señale cada uno de los alimentos y nómbralos a lo largo de la lectura. Pregúntelos a los niños cuál de los alimentos elegirían. Pregúntelos: “¿Cuál es tu comida favorita? ¿De qué color es?”
- Si lo desea, coloque alimentos para jugar y pida a los niños que los clasifiquen por color.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Descubrimiento de granos

MR 6 Clasificación MR 3 Formas SCI 1 Investigación y averiguación

MATERIALES

- ☐ Afiche de bloques de patrones
- ☐ Bloques de patrones*

SUS MATERIALES

- ☐ Papelera
- ☐ Cuchara
- ☐ Arena (grano, opcional)

Configuración

- Esconda todos los bloques de patrones dentro del recipiente con arena. Coloque el póster de bloques de patrones sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar sintiendo los “granos” (arena).
- Utilice una cuchara para buscar un bloque de patrón y sáquelo del recipiente.
- Colóquelo sobre una de las figuras correspondientes en el póster. Continúe hasta que todas las figuras hayan sido emparejadas.

OBSERVAR: ¿El niño hace coincidir el bloque de patrones con el póster de bloques de patrones?

* El asterisco indica que el artículo fue empaquetado en una bolsa diferente a las bolsas de materiales semanales.

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Preferirías comer pan o arroz? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Alimentos a base de granos

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Escuche “Pizza Dough Boogie”, pista 1 en el *Álbum Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a saltar hacia arriba y hacia abajo. Anímelos a seguir la letra y a extender la mano derecha y luego la izquierda, a mover las caderas y a levantar y bajar las piernas.

Verduras



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de verduras comes?"
- Haga una lista con las respuestas. Anime a los niños a elegir su favorita de la lista y a simular que la comen.

DESAFÍO COMUNITARIO

Ensalada comunitaria

SED 1 Autoconciencia SCI 3 Ciencia física

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Paracaídas o sábana
- ☐ Trozos de papel de colores

Todos juntos

- ¿Cómo se prepara una ensalada? Hable sobre qué tipos de verduras les gustaría a los niños para una ensalada.
- Coloque algunos trozos de papel en el suelo. Invite a los niños a turnarse y elegir uno.
- Extienda el paracaídas en el suelo. Invite a cada niño a arrojar su papel sobre el paracaídas y a decir qué verdura favorita pondrán en la ensalada comunitaria.
- Explore mover el paracaídas hacia arriba y hacia abajo para "mezclar" la ensalada. Explore otras formas de "mezclar" la ensalada, como hacer girar el paracaídas.

Esta actividad ayuda a desarrollar la autoconciencia al comunicar preferencias dentro de un grupo y también escuchar lo que desean los demás.

Invitation to create



RINCÓN CREATIVO

Arte de ensaladas

PD 2 Matricidad fina SCI 1 Investigación y averiguación CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración
- ☐ Confeti (para compartir)

PARA CADA NIÑO

- ☐ Lámina
- ☐ Papel de seda

SUS MATERIALES

- ☐ Pegamento
- ☐ Tijeras (aptas para niños)
- ☐ Marcadores

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la ensalada?
- ¿Qué colores ves?
- ¿Qué ingredientes te gustaría que tuviera tu ensalada? ¿Cómo cortarías o rasgarías y pegarías el papel para crearlos?
- ¿Qué tipos de verduras te gusta comer?

OBSERVAR: ¿El niño aplica pegamento en su plato y agrega piezas de collage, con o sin ayuda? ¿Habla sobre diferentes tipos de verduras e identifica colores?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Juego de lotería de verduras

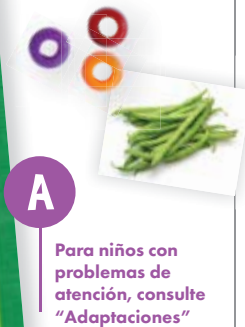
MR 6 Clasificación SED 3 Atención y persistencia LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- ☐ Tapetes para jugar a la lotería
- ☐ Tarjetas de llamada de lotería

SUS MATERIALES

- ☐ Rosario
- ☐ Cuenco de tierra
- ☐ Tijeras



Discutir y explorar

- ¿Cómo crees que crecen las verduras? Explique que crecen a partir de una semilla plantada en la tierra.
- Anime a los niños a “plantar” “frijoles” (cuentas) en el recipiente con tierra.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un tapete para jugar a la lotería. Hable sobre las verduras que conozca. ¿Qué verduras no reconoce?
- Seleccione una tarjeta de presentación. Invite a los niños a encontrar esa verdura en su tapete y colocar un “frijol” sobre ella.
- Continúe hasta cubrir las tablas.
- **Simplificar:** Cubra el tapete del niño para mostrar solo tres fotos (una debe coincidir con la tarjeta seleccionada).
- **Desafío:** Dé pistas verbales en lugar de mostrar la tarjeta (“Esta verdura es verde y comienza con la letra L”).

OBSERVAR: ¿El niño encuentra de forma independiente la pareja en su tapete de juego? ¿Ayuda a un compañero a encontrar una foto que coincida en el tapete de juego?

HISTORIA SUGERIDA



¡Crece fuerte! Un libro sobre hábitos saludables

Por Cheri J. Meiners

LLD 6 Comprensión de lectura
PD 4 Cuidado personal

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a interactuar con sus páginas. Por ejemplo, pregunte: “¿Puedes sentir los latidos de tu corazón? ¿Puedes hacer esta postura de yoga? ¿Qué alimentos nuevos has probado?”
- Cuando termine la historia, celebre los hábitos saludables bebiendo agua y probando frutas frescas, si lo desea.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Huerto de verduras

LLD 2 Comunicación MR 6 Clasificación SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de huerto (2 juegos)
- ☐ Palitos de manualidades

SUS MATERIALES

- ☐ Cubo de basura
- ☐ Tijeras
- ☐ Cinta

Configuración

- Pegue un juego de tarjetas de huerto en palitos de manualidades y colóquelas sobre una mesa junto con el recipiente con tierra. Coloque el otro juego boca abajo sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a dar vuelta una tarjeta e identificar la foto, luego decidan si es una verdura. Si lo es, “planten” el palito de manualidades correspondiente en la tierra. Si no lo es, dejen la tarjeta a un lado.
- Continúe jugando hasta que todas las verduras estén “plantadas”.

OBSERVAR: ¿El niño nombra las fotos de las tarjetas? ¿Distingue entre un vegetal y un objeto que no es vegetal?

Hora de cierre

Reflexión

- Coloque una cesta con varias verduras de juguete o imágenes de verduras. Muestre una verdura a la vez. Si a un niño le gusta esa verdura, se pone de pie. Repita con la próxima verdura. Invite a cada niño a sostener una verdura y a hablar sobre por qué les gusta.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Menú vegetariano

LLD 1 Escucha CA 2 Danza y movimiento

- Escuche “Eat Broccoli”, pista 7 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a ponerse de pie y golear con un pie a la vez, primero con el derecho y luego con el izquierdo. Continúe durante toda la canción. Agregue los brazos y simule llevarse brócoli a la boca con la mano derecha y luego con la izquierda.



Frutas



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre la fruta?”
- Pase por el círculo y anime a los niños a turnarse para decir una fruta que les guste. Invite a cada niño a aplaudir o pisar fuerte mientras dice: “Mi nombre es _____ y me gusta _____”.

DESAFÍO COMUNITARIO

Búsqueda de frutas moradas

SED 3 Atención y persistencia MR 6 Clasificación

MATERIALES

- ☐ Tapete de colores y formas

SUS MATERIALES

- ☐ Trozos de papel de colores
- ☐ Bol
- ☐ Papel grande
- ☐ Crayones o marcadores morados
- ☐ Pinzas (opcional)

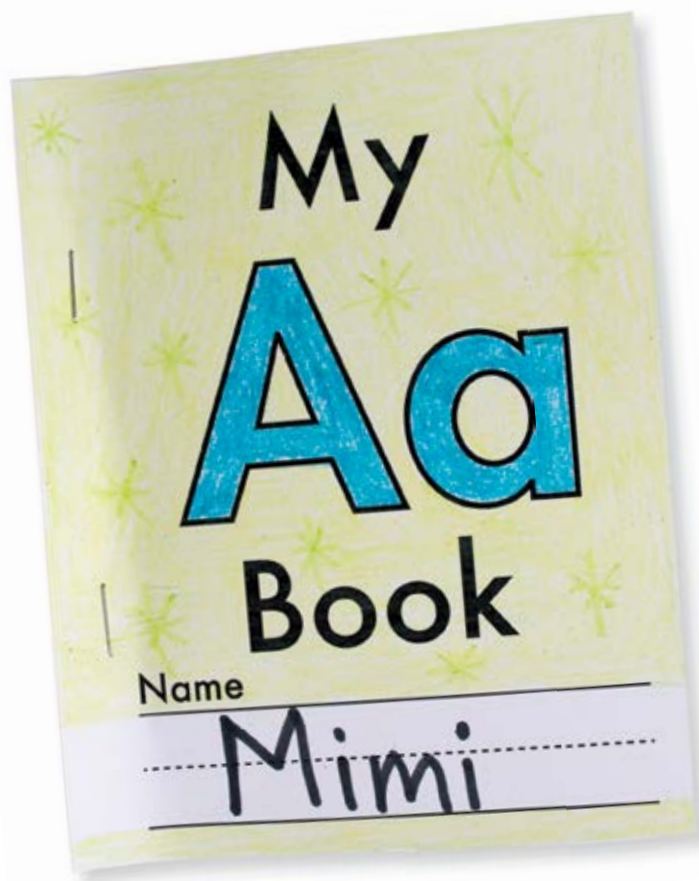
Configuración

- Extienda los trozos de papel (incluya una buena cantidad de color morado) por la habitación.

Todos juntos

- ¿Qué frutas son moradas? Invite a los niños a dibujar frutas moradas con crayones en un papel grande (ciruelas, uvas, higos, moras, etc.). Muestre el tapete de colores y formas.
- Anime a los niños a caminar por el salón y a ayudarse entre sí a recoger solo las “frutas” moradas (trozos de papel). Déles pinzas a los niños, si así lo desean.
- Invite a los niños a colocar la “fruta” morada en un recipiente grande.
- Anime a los niños a trabajar juntos para recoger la “fruta” restante y colocarla dentro del recipiente.

Esta actividad desarrolla habilidades sociales mediante el uso del trabajo en equipo para lograr un objetivo.



RINCÓN CREATIVO

Pequeño libro de cartas: Aa

LLD 3 Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- ☐ Partes sueltas de letras
- ☐ Tapete de letras sueltas: Aa

PARA CADA NIÑO

- ☐ Libro de cartas: Aa

SUS MATERIALES

- ☐ Pelota pequeña o manzana de juguete
- ☐ Marcador permanente
- ☐ Lápices de colores
- ☐ Grapadora
- ☐ Tijeras

Conversar

- Pregunte: “¿Qué es esto?” (Muestre la manzana de juguete). Escriba una A en ella con un marcador.
- Haga rodar la “manzana” (pelota pequeña o manzana de juguete) hacia cada niño, luego use las partes de las letras para formar una A mayúscula.

Hacer

- Entregue a cada niño un libro de letras e invítelos a encontrar la imagen de la manzana.
- Corte y engrape para crear un libro.

Jugar

- Coloque la “manzana” en el área del libro e invite a los niños a leer el Libro de cartas.

OBSERVAR: ¿Dice el niño una palabra que comience con el sonido /a/? ¿Reconoce todas las imágenes que comienzan con la letra A?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mi fruta favorita

LLD 7 Escritura MR 3 Formas CA 3 Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Mi pequeño diario

SUS MATERIALES

- ☐ Lápices de colores
- ☐ Papel
- ☐ Jugar a la fruta
- ☐ Tijeras (aptas para niños)
- ☐ Pegamento

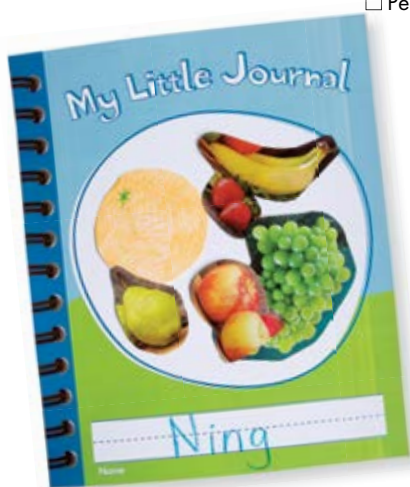
Discutir y explorar

- ¿Cuál es tu fruta favorita?
- Prepare crayones, papel y juegue con frutas.
- Anime a los niños a dibujar o trazar el contorno de la fruta. Ayude a los niños a comerciar o compartir la fruta con otros.

Jugar juntos

- Explique que la fruta viene en muchas formas diferentes. Invite a los niños a identificar formas a partir de sus dibujos.
- Entregue a cada niño un Mi pequeño diario e invítelos a recortar sus dibujos de frutas pegarlos en la portada.
- **Simplificar:** Proporcione recortes de frutas de anuncios de supermercados e invite al niño a pegar la fruta en la portada.
- **Desafío:** Invite al niño a escribir un título para su dibujo. Ayúdelo a pensar en los sonidos iniciales de las palabras y a escribir esas letras.

OBSERVAR: ¿El niño dibuja formas o símbolos para representar sus ideas? ¿Dibuja frutas o algo diferente?



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Clasificación de cestas de frutas

MR 4 Medición SED 3 Atención y persistencia MR 5 Patrones

MATERIALES

- ☐ Cestas de frutas
- ☐ Corazones de espuma
- ☐ Guía de patrones de corazón (opcional)

Configuración

- Coloque los corazones y las cestas de espuma sobre la mesa. Si lo desea, etiquete dos cestas dibujando un corazón grande y un corazón pequeño en papel borrador.

Juego independiente

- Anime a los niños a seleccionar un corazón e identificar si es grande o pequeño.
- Coloque los corazones en la cesta correspondiente hasta que todos los corazones estén ordenados.
- Ampliación: Cree un patrón con los corazones de espuma. Utilice la Guía de patrones o cree su propio patrón.

OBSERVAR: ¿El niño clasifica los corazones de espuma por tamaño? ¿Los clasifica de otra manera, por ejemplo, por color?

HISTORIA SUGERIDA



¡Acción de Apple!

Por Erin Benoit

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Lea la historia e invite a un niño a demostrar cada acción del libro.
- Mientras lee cada página, haga una pausa antes de decir la última palabra que rima y permita que los niños la griten.
- Explore utilizando las piezas de la historia y la escena para mostrar la posición o ubicación: encima, debajo, al lado, arriba o cerca.



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Cuáles son tus frutas favoritas? ¿Cuáles comiste hoy?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Frutas divertidas

SED 2 Autorregulación CA 4 Drama

- Escuche "Funky Fruit", pista 2 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Pegue un camino ovalado en el piso e invite a los niños a bailar libremente a lo largo de él. Siga las indicaciones de la canción para imaginar que bailan como diferentes tipos de frutas.



Lácteos



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué alimentos comemos que están hechos con productos lácteos?”
- Explique qué alimentos pertenecen al grupo de los lácteos. Nombre un producto lácteo e invite a los niños a ponerse de pie si quieren comer o beber, si no, pueden permanecer sentados.

DESAFÍO COMUNITARIO

Huesos fuertes y móviles

SED 4 Relaciones sociales PD 4 Cuidado personal

Todos juntos

- ¿Por qué crees que es importante consumir productos lácteos? Explique que los productos lácteos pueden tener un alto contenido de calcio, lo cual es importante para tener huesos fuertes y saludables.
- Invite a los niños a presionar ligeramente sus cuerpos y sentir los huesos.
- Demuestren por turnos cómo mover los huesos del cuerpo (flexionando las rodillas, los brazos o los dedos). Incentive a los niños a copiar estos movimientos.
- Recuerde a los niños que es importante comer sano y hacer ejercicio para mantenerse fuertes.

Esta actividad desarrolla la salud y la conciencia corporal al aprender cómo mantener nuestro cuerpo sano y fuerte.

RINCÓN CREATIVO

Marioneta de vaca

PD 2 Motricidad fina SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Plato de papel
- ☐ Piezas de marionetas de vaca
- ☐ Guante
- ☐ Hilo

SUS MATERIALES

- ☐ Grapadora
- ☐ Pegamento
- ☐ Marcadores
- ☐ Tijeras
- ☐ Bloques, mantas, juguetes.

Conversar

- ¿Cuáles son las partes de una vaca?
- ¿Cuántos estómagos tiene?

Hacer

- Invite a cada niño a recortar las piezas de su títere de vaca.
- Doble un plato de papel por la mitad y anime a los niños a pegar los trozos en el plato. Pegue una “cola” de hilo y luego engrape el guante de látex en el interior del plato como si fuera una ubre.
- Decore y coloree a su gusto.

Jugar

- Invite a los niños a crear un hábitat para los títeres de vaca con bloques, mantas y otros juguetes.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra que comprende las diferentes partes de la vaca? ¿Le oyes usar nombres para las partes del cuerpo, como las patas o la cola?



**MAKE
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Busca y encuentra comida

MR 2 Conciencia espacial SED 3 Atención y persistencia LLD 1 Escucha

MATERIALES

- ☐ Afiche temático *
- ☐ Gafas de espía: conceptos *
- ☐ Bloques de patrones *

Discutir y explorar

- ¿Qué saben sobre las vacas? ¿Qué dice una vaca? ¿Qué come una vaca? Mientras los niños participan, entrégueles un bloque con un patrón. Imagine que el bloque es una vaca.

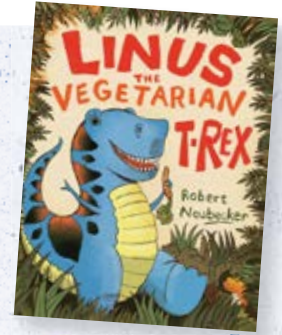
Jugar juntos

- Coloque el cartel temático e invite a un niño a seguir sus instrucciones sobre dónde colocar su “vaca” en el cartel. Use vocabulario posicional (al lado de, encima de, debajo y encima).
- Dé una indicación a cada niño.
- **Simplificar:** Cubra un objeto familiar con un bloque e invite al niño a descubrirlo y nombrarlo.
- **Desafío:** Invite a los niños a mirar el cartel temático, luego dibujen su propio cartel y describan lo que dibujaron usando palabras como al lado, encima o debajo.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra que comprende el vocabulario posicional? ¿Coloca su bloque en el cartel donde se lo indicó?



HISTORIA SUGERIDA



Linus el T-Rex vegetariano

Por Robert Neubecker

LLD 6 Comprensión de lectura
PD 5 Nutrición

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer, invite a los niños a compartir sus ideas sobre cómo eran los dinosaurios.
- Pregunte: “¿Eran amigables o malos? ¿Eran pequeños o grandes? ¿Comían carne o verduras?”
- Después, invite a los niños a dibujar su propia imagen de Linus disfrutando de un almuerzo vegetariano.

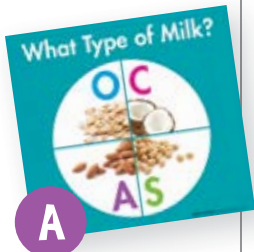
TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

★ ¿Qué tipo de leche?

LLD 4 Conocimiento Alfabético LLD 3 Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Tablero de juego y piezas
- ☐ Tarjeta y ruleta



Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

Configuración

- Coloque el tablero de juego y luego coloque las piezas del juego de personas en cada palabra alternativa para “leche”.

Juego independiente

- Explique cómo algunas personas no beben leche de vaca y, en su lugar, existen alternativas a la leche, como la de avena, soja, almendras y coco.
- Gire e identifique la letra. ¿Qué alternativa a la leche comienza con el mismo sonido de letra? Mueva la pieza que está en esa posición. El camino del juego está un paso más cerca de la vaso.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce el sonido inicial de la letra y lo relaciona con la palabra alternativa a la leche?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué puedes hacer para fortalecer tus huesos?
- ¿Qué alimentos te ayudarán a mantener tus huesos fuertes? ¿Qué ejercicios te ayudarán a mantenerlos fuertes?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

¡El calcio es genial!

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Escuche “Dairy Disco Dance”, pista 5 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a caminar de lado mientras suena la canción. Siga las palabras y toque la cabeza y luego los dedos de los pies. Luego comience a caminar de lado en la otra dirección.

Proteínas



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué ves en este cartel que te gusta comer?"
- Anime a los niños a pasar con cuidado un pez de juguete. Haga circular y nombre otros alimentos de juguete que aporten proteínas.

DESAFÍO COMUNITARIO

Incorporando proteínas

SED 4 Relaciones sociales PD 5 Nutrición PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Etiquetas Con nombre (Lección 1)

SUS MATERIALES

- ☐ Bolsa de frijoles

Todos juntos

- ¿Por qué son importantes las proteínas? Explíqueles que necesitamos proteínas (pescado, huevos, carne, legumbres, frutos secos, etc.) para construir y reparar los tejidos de nuestro cuerpo (músculos y órganos).
- Seleccione una etiqueta con el nombre y arroje la "proteína" (bolsa de frijoles) a ese niño. Aplauda a ese niño y anuncie que recibió su proteína del día.
- Seleccione otra etiqueta con el nombre e invite al niño que tiene la "proteína" a que se la lance. Anímelos. Continúe hasta que todos hayan recibido su "proteína" del día.

Esta actividad desarrolla habilidades relacionales al alentar a otros en un grupo y asegurarse de que todos obtengan lo que necesitan.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Atrapando peces

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Pez
- ☐ Limpiador de pipas
- ☐ Tarjetas de números
- ☐ Bolsa de papel

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Cinta adhesiva/pegamento
- ☐ Lápices de colores

A

Para niños con problemas de motricidad fina, consulte "Adaptaciones"

Conversar

- ¿Qué usamos para pescar? Dramatice cómo pescar con redes y cañas de pescar.

Hacer

- Invite a los niños a recortar tarjetas de números. Invítelos a escribir su nombre en la etiqueta y pegarla en una bolsa.

Jugar

- Esconda peces alrededor de la habitación.
- Incentive al niño a seleccionar una tarjeta con un número. Busque esa cantidad de peces y "enganche" los peces en el limpiapipas.
- Desenganche el pez y vuelva a jugar.
- Coloque todas las piezas en la bolsa de papel y llévela a casa para jugar.

OBSERVAR: ¿El niño añade la misma cantidad de peces que la que aparece en la tarjeta? ¿Cómo cuenta los peces?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Juego del plato saludable

MR 7 Lógica y razonamiento PD 5 Nutrición SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- ☐ Juego del plato saludable

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
☐ Vajilla (platos, utensilios, tazas, etc.)

Discutir y explorar

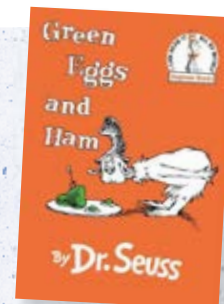
- ¿Qué pones en la mesa cuando llega la hora de comer?
- Invite a los niños a explorar cómo poner la mesa con la vajilla.

Jugar juntos

- Coloque cinco alimentos en el tablero del juego Plato saludable. Invite a los niños a identificar los alimentos y colocarlos en el grupo de alimentos correcto.
- Invite a los niños a cerrar los ojos mientras usted retira una pieza. Cuente regresivamente desde cinco y luego dígalos que abran los ojos. ¿Qué falta?
- Repita, agregando más piezas o quitando dos piezas, si lo desea.
- **Simplificar:** Coloque dos trozos de comida. Nombre uno y pídale que lo coloquen en el plato.
- **Desafío:** Muestre dos alimentos y pregúntele al niño cuál es más saludable. ¿Por qué?

OBSERVAR: ¿El niño identifica y clasifica los alimentos? ¿Comparte sus ideas sobre los alimentos saludables y no saludables?

HISTORIA SUGERIDA



Huevos verdes con jamón

por el Dr. Seuss

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Entregue a cada niño un huevo de juguete para sostener durante la lectura en voz alta.
- A medida que lea, experimente con una variedad de voces, volúmenes y velocidades.
- Anime a los niños a turnarse para tocar los huevos verdes y el jamón en cada página.
- Antes de pasar a la siguiente página, invite a los niños a repetir con usted dos palabras que rimen antes de continuar: casa-ratón, caja-zorro, lluvia-tren y barco-cabra.
- Cuando termine de leer, pregunta: "¿Quieres huevos verdes con jamón?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Gota de frijol

MR 1 Sentido numérico PD 2 Matricidad fina SCI 3 Ciencia física

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Tazas
☐ Bol
☐ Pompones
☐ Cinta de enmascarar

Configuración

- Haga una línea larga con cinta adhesiva en el suelo y coloque el recipiente con pompones en un extremo. Coloque los vasos a lo largo del borde de la cinta.

Juego independiente

- Anime a los niños a tomar un puñado de "frijoles" (pompones) e intente dejar caer un "frijol" en cada taza mientras caminas por la fila.
- Cuente cuántos "frijoles" llegaron a los vasos. ¿Cuántos quedaron fuera de los vasos?
- Anime a los niños a repetir y tratar de mejorar sus gotas de "frijol".

OBSERVAR: ¿El niño cuenta cuántos pompones entraron en los vasos? ¿Toca cada pompón al contar?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Preferirías obtener proteínas comiendo carne o legumbres? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

El poder de las proteínas

SCI 3 Ciencia física LLD 1 Escucha

- Escuche "Meatball Fall", pista 6 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Haga un camino circular en el suelo. Empuje o rebote pelotas a lo largo del camino mientras suena la música.

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”




Habilidad / Código de habilidad


Definición de habilidad


Punto de referencia 3




Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

 Desarrollo social y emocional	SED1 Autoconciencia	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.
	SED2 Autorregulación	SED 2a Identifica emociones. SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos. SED 2c Sigue rutinas y transiciones.	Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Inicia la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.	Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	SED3 Atención y persistencia	SED 3a Asiste y participa. SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Alfina el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto sabido. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.
	SED4 Relaciones sociales	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	Se une a un grupo y participa en juegos grupales. Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.	Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda a los demás.
		SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.

 Físico Desarrollo	PD 1 Motricidad gruesa	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Arropa o patea objetos en movimiento.	Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.
	PD 2 Motricidad fina	PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Abre, cierra, buence y fma de objetos con una o ambas manos.	Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.	Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Balones, cremalleras, hebillas y cordones.
	PD 3 Seguridad	PD 3 Demuestra prácticas seguras.	Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.	Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos.
	PD 4 Cuidado personal	PD 4 Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestirse.	Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.	Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de las seres vivos.
	PD 5 Nutrición	PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.

 Desarrollo del lenguaje y la alfabetización	LLD1 Escucha	LLD1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). LLD1b Sigue instrucciones. LLD2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.	
	LLD2 Comunicación	LLD2b Utiliza habilidades de conversación. LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.	Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir.	Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.
	LLD3 Conciencia fonológica	LLD3 Escucha pequeñas unidades de sonido.	Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sugiere una palabra que rima que rima que rima en un poema o canción.	Identifica las sonidas iniciales y finales de las palabras. Sugiere una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.	
	LLD4 Conocimiento Alfabético	LLD4a Identifica letras y palabras. LLD4b (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.
	LLD5 Conceptos de Impresión	LLD5 Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delantera/trazera y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Identifica letras, palabras, espadas y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (para no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.
LLD6 Comprensión de lectura	LLD6a Responde al texto. LLD6b Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.		Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta de la propia vida.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y comparte una experiencia u objeto similar de la propia vida.
			Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios.	Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.
LLD7 Escritura	LLD7 Utiliza la escritura para representar significado.		Escrive formas similares a letras y crea sus propios símbolos. Garabatea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imprimir o copiar símbolos y letras familiares, especialmente los que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Escrive el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o una idea.

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.	Usa dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas. Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de objetos no relacionados con él mismo.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Rompecabezas sin usar una guía.
	MR 3 Formas MR 3a Identifica formas y sus características.	Identifica algunas formas básicas.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propios palabras.
	MR 4 Medición MR 4a Estimaciones y medidas. MR 4b Compara y ordena en series.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.	Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos.
	MR 5 Patrones MR 5a Identifica, reproduce y crea patrones.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 6 Coincidencias y clasificaciones. MR 6a Identifica, reproduce y crea patrones.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.
	MR 7 Lógica y razonamiento MR 7a Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación SCI 1a Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, advina una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.	Demuestra comprensión de que todas las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.
	SCI 3 Ciencia física SCI 3a Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, replando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidas las texturas y los colores.	Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que puedan producirse.
	SCI 4 Tecnología SCI 4a Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interactúa con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación consigo mismo. Identifica y representa roles de cuidadores familiares de la comunidad.	Identifica los propios roles los de demás y describe el trabajo que cada uno puede realizar.
	SS 2 Educación cívica y economía SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás. Reconoce y atiende a las figuras de autoridad.	Interactúa respetuosamente con personas que viven, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás.
	SS 3 Geografía SS 3a Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas. SS 3b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.	Sigue reglas y rutinas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre la justicia.	Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.
	SS 4 Historia y tiempo SS 4a Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.
 Artes creativas	CA 1 Música CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.
	CA 2 Danza y movimiento CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Aplauda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Da palmos siguiendo patrones rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección melódica.	Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.
	CA 3 Artes visuales CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos nuevos versus explosivos o pequeños versus grandes.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Crea movimientos basados en sus propias ideas.
	CA 4 Drama CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
		Utiliza materiales para crear formas y símbolos.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.
		Utiliza palabras, acciones y accesorios para fingir.	Demuestra una obra dramática grupal.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales.
		Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.
			Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE DEL
VOCABULARIO: SEMANA 1

panadería



frijol



queso



ensalada



lácteos



frutas



verduras



granos



PENSAR EN LA COCINA

experience
preschool Una guía para el profesor

LECCIONES 6 - 10

Cocina saludable Rutinas

Limpieza y seguridad

Mediciones en
Matemáticas
y desarrollo de la
alfabetización

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Desafío de guantes de cocina • Diseño de gérmenes • Recetas de formas • Piezas sueltas en la cocina • Rebanar y contar • Mezclar colores



CONTENIDO

Prepárate para la semana 2

Introducción 2

Vista rápida: Materiales 4

Estaciones STEAM 6

Calendario de planificación semanal 8

Planificación de lecciones 10

Lección 6: Limpieza y seguridad 10

Lección 7: Medir y verter 12

Lección 8: Picar y revolver 14

Lección 9: Hornear y cocinar 16

Lección 10: Preparar y servir 18

Materiales de referencia 20

Adaptaciones 20

Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: LA COCINA

Preparar y cocinar alimentos no es solo cosa de adultos; los niños también pueden ser maravillosos ayudantes. La cocina es un lugar perfecto para que los niños practiquen una variedad de habilidades como matemáticas, ciencias, motricidad fina, lenguaje y cooperación. Cocinar permite a los niños ver cómo las matemáticas tienen una aplicación práctica al participar en la medición, la secuenciación, el corte de formas y la mezcla. Con supervisión, los niños pequeños pueden seguir múltiples instrucciones y pasos. A través de estas experiencias prácticas, los niños aplican la creatividad y el pensamiento crítico para lograr las recompensas sensoriales de completar las tareas. Cocinar con los niños también es una excelente manera de hablar sobre las opciones de alimentos saludables y la importancia de compartir las comidas en familia.




VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
jabón, germen, taza, receta, cuchara, rebanada, horno, menú	Gg	grapes, gorilla, goat (uvas, gorila, cabra)	morado, corazón, justo



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias o las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6		LIMPIEZA Y SEGURIDAD Al trabajar con alimentos, es importante respetar las normas de higiene y seguridad. Entre las prácticas seguras se incluyen lavarse las manos, cortar con cuidado con un cuchillo y usar un guante de cocina para tocar objetos calientes.	Desafío de los guantes de cocina SED 4 Relaciones sociales Eliminación de bacterias por pulverización LLD 7 Escritura 
LECCIÓN 7		MEDIR Y VERTER Cuando cocinamos, utilizamos herramientas de medición como tazas y cucharas medidoras. Estas herramientas nos ayudan a medir con precisión ingredientes húmedos y secos como harina, azúcar o leche.	Verter juntos SED 4 Relaciones sociales Vertiendo letras★ LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 8		PICAR Y REVOLVER Picar y revolver son pasos comunes que se siguen al cocinar alimentos o al seguir una receta. Tanto picar como revolver se pueden realizar manualmente o con un aparato de cocina como una licuadora.	Revolviendo con amigos SED 2 Autorregulación Dan Ran LLD 3 Conciencia fonológica 
LECCIÓN 9		HORNEAR Y COCINAR Por lo general, la cocción y el horneado se realizan con una hornalla, un horno o algo que emita calor. Los alimentos más comunes que se hornean son galletas o pan.	¡Horno caliente! SED 4 Relaciones sociales Letras para hornear LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 10		PREPARAR Y SERVIR Poner la mesa incluye disponer los utensilios para comer, como platos, tenedores, cucharas, servilletas y tazas. Esta puede ser una rutina útil en la que las familias pueden participar. Servir incluye pasar y compartir la comida con los demás.	¿Dónde me siento? SED 1 Período de sesiones Autoconciencia Servir para los amigos LLD 2 Comunicación 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.

LIBROS RECOMENDADOS

Diseño de gérmenes

MR 3 Formas



Cartel para lavarse las manos

PD 4 Cuidado personal



Impecable ★

SED 1 Período de sesiones

Autoconciencia



Lavar platos

SED 4 Relaciones sociales



¡Cocina un garabato!

LLD 6 Comprensión de lectura



Recetas de formas

MR 1 Sentido numérico



Cartas de letras: Gg

LLD 2 Comunicación



Picar alimentos

LLD 7 Escritura

Piezas sueltas en la cocina

SCI 1 Investigación y averiguación



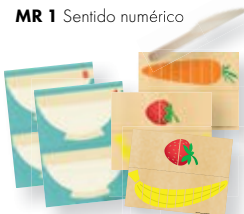
El libro del cuerpo inquieto

LLD 6 Comprensión de lectura



Cortar y contar

MR 1 Sentido numérico



Mezclar colores

SCI 3 Ciencia física



Ensalada de fruta

CA 4 Drama

Picar y cortar ★

PD 3 Seguridad



Ensalada de frutas del fin del arcoiris

LLD 6 Comprensión de lectura



Cantidades iguales para todos

MR 1 Sentido numérico



Delivery de pizza

CA 4 Drama



Cocinar es divertido

PD 1 Motricidad gruesa

Tortas en bloque

CA 4 Drama



El zorro y el último trozo de tarta ★

LLD 5 Comprensión de lectura



Pasar la pieza del rompecabezas

MR 3 Formas



Escuchar y dibujar ★

LLD 1 Escucha



Sirviendo la cena

SED 2 Autorregulación

Preparando el equipaje para un picnic

PD 5 Nutrición



¿Un camello cocina espaguetis?

LLD 6 Comprensión de lectura



Prepare el entorno para alentar a los niños a probar nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al comienzo de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de manera continua y repetida.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

★ Picar y cortar

PD 3 Seguridad SCI 4 Tecnología



Configuración

- Coloque tablas de cortar sobre la mesa. Coloque plastilina de distintos colores y utensilios de corte aptos para niños (cuchillos de plástico, cucharas, palitos de manualidades) junto a las tablas. Anime a los niños a explorar usando sus manos para amasar y cortar la masa en pedazos.
- Si lo desea, coloque los tableros de cortar y contar de la lección 8 para que los niños continúen explorando con la plastilina.

Grandes preguntas

- ¿Qué comida estás haciendo con la plastilina?
- ¿Cómo puedes cortar tu comida de plastilina en 4 cantidades iguales?
- ¿Cuáles son algunas reglas de seguridad al cortar o picar?

OBSERVAR: ¿El niño habla sobre las normas de seguridad? ¿Utiliza herramientas para dar forma o cortar la masa?



JUEGO DRAMÁTICO

Lavar platos

SED 4 Relaciones sociales PD 4 Cuidado personal



Configuración

- Coloque sobre la mesa una tina con agua jabonosa, esponjas, jabón, toallas y algunos escurridores. Coloque platos, tazas, batidores, tenedores y cucharas reales o de juguete. Anime a los niños a lavar y secar los utensilios de cocina.

Grandes preguntas

- ¿Qué herramienta de cocina es mejor para hacer las burbujas?
- ¿Cómo sabes cuando algo está limpio?
- ¿Cuánta agua puedes exprimir de la esponja?

A

Para niños con problemas de procesamiento sensorial, consulte "Adaptaciones"

CIENCIA Y NATURALEZA

Piezas sueltas en la cocina

SCI 1 Investigación y averiguación SCI 4 Tecnología

How many scoops fill the container?

Configuración

- Reúna diversos artículos de cocina (moldes para muffins, tazas y cucharas medidoras, tazones, etc.). Coloque objetos pequeños (pompones, cuentas, etc.) sobre la mesa para que los niños los clasifiquen y exploren.

Grandes preguntas

- ¿Qué ingredientes podrías necesitar para hacer galletas o pan?
- ¿Qué crees que podría caber dentro de cada elemento de medición?
- ¿Cuáles son las diferentes formas de mezclar algo?



BLOQUES

Tortas en bloque

CA 4 Drama LLD 2 Comunicación

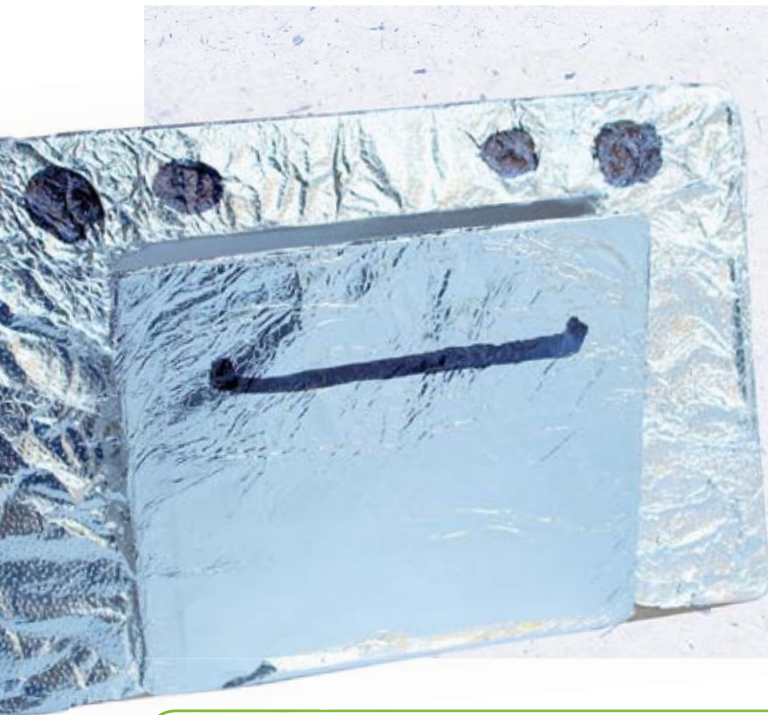
What is baking?

Configuración

- Recorte una puerta o una abertura en una caja de cartón. Envuelva el exterior con papel de aluminio para que parezca un horno de metal. Coloque bandejas para galletas, moldes para tartas, moldes para muffins, pirotines y bloques para que los niños exploren. Coloque guantes de cocina para que los niños practiquen las reglas de seguridad.

Grandes preguntas

- ¿Qué se está horneando?
- ¿Cómo puedes estar seguro cerca de un horno caliente?
- ¿Cómo sabes cuando algo está listo?



Descubrimiento exterior

Embalaje para un pícnic

PD 5 Nutrición CA 4 Drama

Configuración

- Llene una cesta con comida de juguete, platos, vasos, cucharas, etc. para que los niños la usen en un pícnic. Coloque una manta afuera y anime a los niños a que ayuden a pasar la comida y los cubiertos. Si el clima no lo permite, instale la estación de vapor en el interior.

Grandes preguntas

- ¿Qué llevarías a un pícnic?
- ¿Cómo puedes organizar los utensilios para comer y los alimentos sobre la manta?
- ¿Qué pasa si hace demasiado frío para comer al aire libre? ¿Dónde podrías hacer un pícnic?

What will you put out for a picnic?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

Elai Empecemos! 

Limpieza y seguridad



Hora del círculo

Canción de
saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipo de cosas lavas?"
- Invite a los niños a simular que se están lavando las manos. Anímelos a contar hasta 20 mientras se frotan las manos.

DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío de los guantes de cocina

SED 4 Relaciones sociales PD 3 Seguridad

MATERIALES

- ☐ Etiquetas con nombres (de la lección 1)

SUS MATERIALES

- ☐ Guantes de horno
- ☐ Artículos pequeños
- ☐ Tazón grande

Todos juntos

- ¿Qué puede estar caliente en la cocina? Invite a los niños a turnarse para probarse un guante de cocina y luego pasarlo a su vecino. Hable sobre cómo un guante de cocina ayuda a proteger nuestras manos de una sartén o un plato calientes.
- Siéntense en círculo y coloquen el recipiente en el centro. Distribuya los objetos pequeños cerca del recipiente.
- Seleccione una etiqueta con el nombre e invite a ese niño a ponerse dos guantes de cocina. Anímelo a tomar un objeto y colocarlo en el recipiente.
- Anime a los demás niños a alentar al niño. Repita el ejercicio hasta que todos hayan tenido su turno.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al participar en un juego grupal y animar a los demás cuando logran una tarea.

RINCÓN CREATIVO

Cartel para lavarse las manos

PD 4 Cuidado personal CA 3 Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Cartel para puerta
- ☐ Forma de jabón
- ☐ Pegatinas
- ☐ Pajilla flexible

SUS MATERIALES

- ☐ Pinturas
- ☐ Pegamento o cinta

Conversar

- ¿Cómo te lavas las manos?

Hacer

- Entregue a cada niño un cartel para puerta e invítelos a colorear y recortar la forma del jabón. Pegue con cinta adhesiva la pajilla flexible al cartel y luego pegue la forma en la parte superior de la pajilla para crear un "dispensador de jabón".
- Decore con pegatinas de burbujas.

Jugar

- Invite al niño a practicar el lavado de manos durante el tiempo que sea necesario para cantar la letra del cartel con la melodía de "Here We Go Round the Mulberry Bush".
- Llévense los carteles a casa y colóquenlos en el baño como recordatorio para lavarse las manos.

OBSERVAR: ¿El niño comparte alguna idea o anécdota sobre el lavado de manos? ¿Demuestra que comprende por qué es importante lavarse las manos?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Eliminación de bacterias por pulverización

LLD 7 Escritura PD 4 Cuidado personal LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- ☐ Letras de gérmenes

SUS MATERIALES

- ☐ Protector de hoja transparente o bolsa con cierre
- ☐ Tijeras
- ☐ Botellas rociadoras
- ☐ Marcadores lavables
- ☐ Toalla

Discutir y explorar

- ¿Qué crees que te enferma?
- Coloque botellas rociadoras llenas de agua. Invite a los niños a intentar rociar sobre una mesa. Seque la mesa y vuelva a intentarlo.

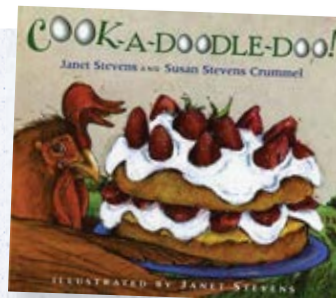
Jugar juntos

- Seleccione una letra de germen y colóquela dentro del protector de hojas. Invite a un niño a trazar sobre la letra con un marcador.
- Anímelos a rociar el “gérmen” y lavarlo con la botella rociadora y una toalla.
- Continúe hasta que todos hayan tenido un turno.
- Extensión: Anime al niño a escribir cualquier letra familiar en el protector de hojas.
- **Simplificar:** Invite al niño a que explore dibujando marcas simples en su protector de hojas. Use una esponja para limpiarlo.
- **Desafío:** Invite a los niños a escribir su primer nombre en un papel. Dibuje ojos en sus letras para crear “gérmenes”.

OBSERVAR: ¿El niño intenta copiar las letras mayúsculas y minúsculas?



HISTORIA SUGERIDA



¡Cocina un Doodle Doo!

Por Janet Stevens y Susan Stevens Crummel

LLD 6 Comprensión de lectura
CA 4 Drama

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Lea la historia en voz alta, haciendo preguntas sencillas de recordar a medida que avanza.
- Anime a los niños a hacer gestos hacia arriba cuando escuchan palabras relacionadas con la cocina como medida, verter, mezclar, tamizar y cortar.
- Si lo desea, coloque utensilios de cocina de juguete como accesorios.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Diseño de gérmenes

MR 3 Formas PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Alfombrillas con diseño de formas
- ☐ Bloques de patrones*

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Configuración

- Coloque tapetes de diseño de formas y bloques de patrones sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime al niño a seleccionar un tapete de diseño de formas.
- Coloque los bloques de patrones sobre el tapete para copiar el diseño del germen.
- Anime al niño a crear su propio germen o trabajar con otros para crear un germen grande.

OBSERVAR: ¿El niño coloca los bloques de patrones sobre el tapete? ¿Mira el tapete y crea el mismo diseño junto a él?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué normas debemos tener en una cocina? Haga una lista con los niños.
- Lea la lista nuevamente a los niños.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Impecable

SED 1 Período de sesiones Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

- Escucha “Keep Movin’ & Groovin’”, pista 9 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a sentarse en una mesa y sostener una esponja. Lave la mesa haciendo círculos grandes sobre ella. Aproximadamente a la mitad de la canción, frote de arriba a abajo. Anime a los niños a persistir hasta el final de la canción, incluso si están cansados.

Medir y verter



Hora del círculo

Canción de
saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué podemos verter en una taza?"
- Pase una jarra vacía. Invite a los niños a turnarse para simular que sirven su bebida favorita. Por turnos, pregunten qué bebida están simulando que sirven.

DESAFÍO COMUNITARIO

Verter juntos

SED 4 Relaciones sociales SED 2 Autorregulación SCI 3 Ciencia física

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Contenedor transparente
- ☐ Cinta de enmascarar
- ☐ Agua
- ☐ Toalla

Configuración

- Marque un recipiente transparente con un trozo de cinta para indicar dónde detenerse.

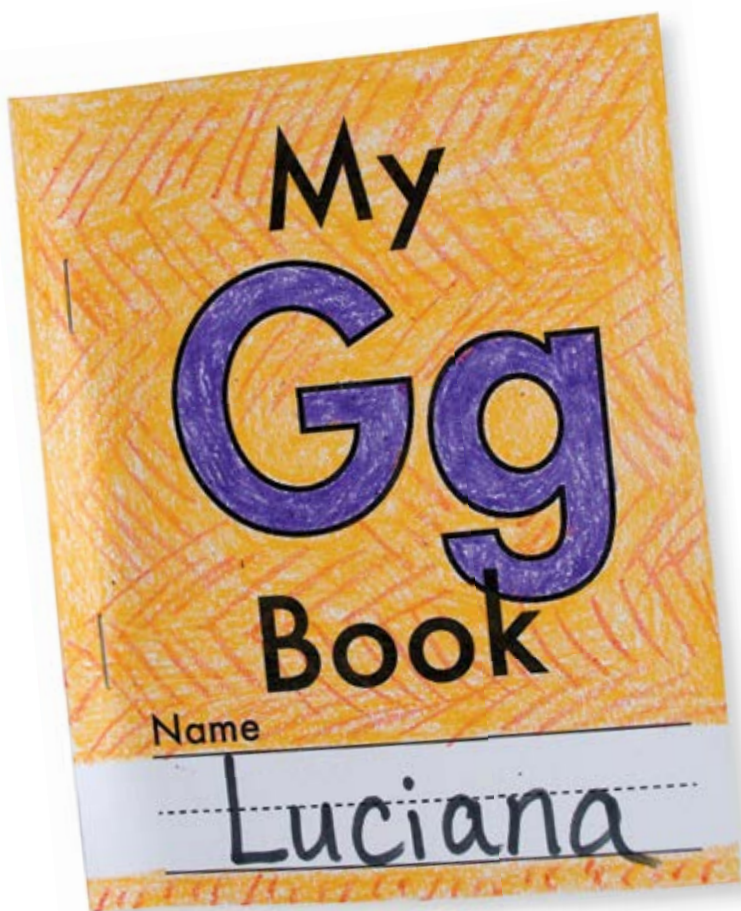
Todos juntos

- Muestre el recipiente y explique que cada uno de nosotros vaciará un poco de agua. Nuestro objetivo es llenarlo con agua, pero sin sobrepasar la línea.
- Tomen turnos para verter el agua y recuerden a los niños que sean conscientes de cuánta agua vierten para que todos puedan verter un poco.
- Repita el proceso hasta que todos hayan tenido un turno sin quedarse sin agua. Experimente vertiendo el agua tanto como desee para llegar a la línea.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al seguir las reglas y asegurarse de que los demás tengan su turno.

A

Para niños retraídos, ver
"Adaptaciones"



RINCÓN CREATIVO

Pequeño libro de letras: Gg

LLD 2 Comunicación LLD 7 Escritura MR 6 Clasificación

MATERIALES

- ☐ Partes sueltas de letras*
- ☐ Tapete de letras sueltas: Gg*

PARA CADA NIÑO

- ☐ Libro de letras: Gg

SUS MATERIALES

- ☐ Lápices de colores
- ☐ Grapadora
- ☐ Pinzas
- ☐ Tenazas
- ☐ Tazón grande

Conversar

- ¿Qué alimentos comienzan con el sonido /g/? Elija dos alimentos, luego aplauda y diga un patrón, como "uvas, ajo, ..."

Hacer

- Coloque el tapete de letras y las piezas sueltas. Invite a los niños a construir la letra G.
- Entregue a cada niño un libro de letras y ayúdelo a escribir su nombre en la portada.
- Invítelos a encontrar y colorear las uvas y trazar la letra G en cada página.
- Cortar y engrapar para crear un libro.

Jugar

- Coloque los libros de letras en un recipiente. Invite a los niños a seleccionar su libro con la pinza y luego mirarlo con un amigo.

OBSERVAR: ¿El niño nombra las imágenes que comienzan con la letra G? ¿Describe alguna de las imágenes?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Recetas de formas

MR 1 Sentido numérico MR 7 Lógica y razonamiento CA 4 Drama

MATERIALES

- ☐ Tarjetas con historias de matemáticas
- ☐ Bloques de patrones*

SUS MATERIALES

- ☐ Bochas
- ☐ Cucharas

Discutir y explorar

- ¿Qué pondrías en tu sopa?
- Invite a los niños a usar las cucharas para colocar los bloques con patrones en sus tazones. Hable sobre los “ingredientes” de la sopa y explore la posibilidad de revolverlos.

Jugar juntos

- Distribuya los bloques de patrones y piense en ideas sobre qué alimentos podrían ser (triángulo verde = brócoli, hexágono amarillo = maíz, etc.).
- Lea las tarjetas con historias de matemáticas e invite a los niños a resolver los problemas usando los bloques de patrones. Lea primero los problemas con historias simples.
- **Simplificar:** Lea únicamente los problemas de historias simples e invente otros nuevos.
- **Desafío:** Lea los problemas de historia avanzados e invite al niño a inventar los suyos propios.

OBSERVAR: ¿El niño suma o resta los bloques del patrón para resolver el problema? ¿Vuelve a contar los bloques para verificar su respuesta?

★ TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Vertiendo letras

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Tarjetas fonéticas*

SUS MATERIALES

- ☐ Palitos de manualidades
- ☐ Marcador
- ☐ Bandejas/hojas para galletas
- ☐ Cuencos de arena
- ☐ Utensilios para verter (embudos, tazas medidoras, tamices)
- ☐ Tijeras
- ☐ Cinta

Configuración

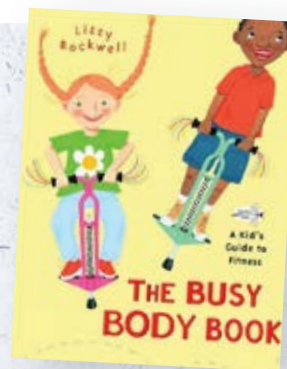
- Coloque las tarjetas fonéticas en las bandejas para galletas. Coloque cuencos con arena y utensilios para verter junto a cada bandeja para galletas. Escriba las letras mayúsculas y minúsculas Aa, Gg y Qq en los palitos de manualidades.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar vertiendo arena sobre las tarjetas fonéticas.
- Descubra e identifique las letras.
- Seleccione un puntero con letras y busque la misma letra. Escriba esa letra en la arena.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce todas las letras? ¿Conoce los sonidos que hace cada letra?

HISTORIA SUGERIDA



El libro del cuerpo inquieto

Por Lizzy Rockwell

LLD 6 Comprensión de lectura

PD 1 Motricidad gruesa

SED 4 Relaciones sociales

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Invite a los niños a imitar los movimientos de las páginas, por ejemplo, rebotar, estirarse, atrapar, patinar y girar.
- Después de terminar la historia, si lo desea, invite a un niño a acostarse sobre una hoja grande de papel y trazar el contorno.
- Anime a los niños a trabajar juntos, usando la forma para crear un póster de anatomía simple con corazón, pulmones, estómago y cerebro.

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué es lo que más te gusta de cocinar?
- ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Picar alimentos

LLD 7 Escritura LLD 1 Escucha

- Escucha “Eat Broccoli”, pista 7 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a escuchar y dibujar garabatos verdes mientras suena la canción. Tórnense para mostrar y contar sobre los dibujos.

Picar y revolver

Hora del círculo

Canción de
saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sonidos escuchamos cuando picamos y revolvemos?"
- Invite a los niños a pensar en alimentos para picar. Nombre diferentes alimentos y haga un movimiento de corte para cada sílaba.

DESAFÍO COMUNITARIO

Revolviendo con amigos

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Paracaídas o sábana
- ☐ Trozos de papel de colores
- ☐ Bochas

Configuración

- Rompa tres papeles de colores diferentes y colóquelos por separado en cada recipiente.

Todos juntos

- ¿Qué comidas les gusta combinar? Hablen sobre las comidas que les gusta mezclar, como mantequilla de maní y mermelada o salsa para pasta y espaguetis.
- Extienda el paracaídas e invite a los niños a verter los "ingredientes" (trozos de papel) en montones separados sobre él. ¿Cómo podemos mezclarlos?
- Anime a los niños a mover el paracaídas de distintas maneras (arriba y abajo, sacudiéndolo, haciéndolo girar, etc.) para mezclar los ingredientes. ¿Qué observa acerca de los ingredientes?
- Anime a los niños a que le choquen los cinco a su vecino por ayudarlos a mezclar.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo indicaciones y practicando el autocontrol en grupo.

Invitation to
create



RINCÓN CREATIVO

Mezclar colores

SCI 3 Ciencia física CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Forma circular
- ☐ Cuchara

SUS MATERIALES

- ☐ Pintura (amarilla y roja)

Configuración

- Prepare fotografías de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué crees que pasará si mezclas rojo y amarillo?
- ¿Cómo puedes revolver con la cuchara y dejar remolinos?
- ¿Qué pasa si le pones brillantina a la pintura y luego la revuelves?

OBSERVAR: ¿El niño reconoce un cambio cuando se mezclan los dos colores? ¿Puede explicar el cambio de color?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Dan Ran

LLD 3 Conciencia fonológica LLD 1 Escuchar

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Libro Puedo leer
- ☐ Indicadores de palabras visuales

SUS MATERIALES

- ☐ Cucharas
- ☐ Tijeras
- ☐ Papel
- ☐ Lápices de colores

Discutir y explorar

- ¿Qué obtendríamos si partiéramos una palabra? Invite a los niños a escribir sus nombres y luego a cortar las letras.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una cuchara y un libro “Puedo leer”.
- Anime a los niños a señalar cada palabra con la cuchara mientras leen.
- Lea nuevamente y anime a los niños a golpear la cuchara cada vez que escuchen una palabra que rime con “can”.
- **Simplificar:** Invite al niño a golpear su cuchara cuando escuche una palabra específica como “can” o “pan”.
- **Desafío:** Invite al niño a leerle la historia. Utilice los Indicadores de palabras visuales para crear sus propias frases.

OBSERVAR: ¿El niño identifica dos palabras que riman? ¿Identifica dos o más palabras que terminan igual?

HISTORIA SUGERIDA



Ensalada de frutas del fin del arcoíris

Por Eluka Moore y Larry Puzniak y Marianne Welsh

LLD 6 Comprensión de lectura
PD 5 Nutrición

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer, pregunte: “¿Qué tipo de fruta es tu favorita?” Invite a los niños a compartir sus ideas y luego hablen sobre qué tipo de frutas podrían incluirse en una ensalada de frutas.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a identificar los colores a medida que avanza. Anímelos a encontrar el pepinillo en cada página.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Cortar y contar

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina MR 4 Medición

MATERIALES

- ☐ Tablas de cortar y contar
- ☐ Tarjetas de cortar y contar
 - ☐ Cuchillos de madera

SUS MATERIALES

- ☐ Plastilina
- ☐ Tijeras

Juego independiente

- Anime a los niños a extender la plastilina.
- Colóquela sobre una tabla para cortar y contar.
- Utilice los cuchillos de madera para cortar la masa en trozos siguiendo las líneas de corte.
- Coloque la plastilina cortada en rodajas sobre la tarjeta de recipiente numerada que coincida con el número de trozos de masa.

OBSERVAR: ¿El niño cuenta la cantidad correcta de piezas para que coincidan con la tarjeta? ¿Demuestra capacidad para contar hasta diez piezas de plastilina?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué te gustaría picar o revolver? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Ensalada de fruta

CA 4 Drama CA 2 Danza y movimiento

- Escucha “Funky Fruit”, pista 2 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a sentarse en círculo y pasar un cuenco mientras suena una canción. El niño que tiene el cuenco cuando la música se detiene dice el nombre de una fruta y realiza sus movimientos de baile especiales.

A

Para niños con problemas de motricidad fina, consulte “Adaptaciones”

Hornear y cocinar



Hora del círculo

Canción de
saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué se está horneando?”
- Entregue a un niño una bandeja para hornear galletas y animelo a decir qué se está cocinando en el horno. Invite al niño a pasarle la bandeja a su vecino. Tórnense para decir qué se está horneando.

DESAFÍO COMUNITARIO

¡Horno caliente!

SED 4 Relaciones sociales PD 3 Seguridad LLD 7 Escritura

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Cartulina o papel grande
- ☐ Crayones/marcadores

Todos juntos

- ¿Qué normas de seguridad tienes en tu casa? Haz una lluvia de ideas y escribe una lista de prácticas seguras en la cocina.
- Lea la lista y anime a los niños a firmar su nombre en la lista si aceptan seguir las reglas de seguridad.

Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable mediante el aprendizaje sobre normas de seguridad y consejos en la cocina.



**MAKE
& PLAY**

RINCÓN CREATIVO

Delivery de pizza

CA 4 Drama PD 2 Motricidad fina SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Caja de pizza
- ☐ Círculo de papel
- ☐ Coberturas de pizza
- ☐ Hilo

SUS MATERIALES

- ☐ Pegamento
- ☐ Tijeras
- ☐ Materiales para hacer collage (opcional)
- ☐ Pintura (roja)

Conversar

- ¿Qué tipo de pizza te gusta comer?

Hacer

- Coloca los círculos de papel, la pintura, el hilo (“queso”) y los ingredientes de la pizza.
- Anime a los niños a crear sus propios collages de pizza con pintura, “salsa” y aderezos.
- Ayude a los niños a armar las cajas de pizza y colocar sus pizzas dentro.

Jugar

- Anime a los niños a jugar al “Repartidor de pizza”. Representen los diferentes roles de pizzero, repartidor y cliente.

OBSERVAR: ¿El niño usa la pizza como accesorio para juegos de simulación? ¿Qué papel desempeña?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Cantidades iguales para todos

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales

MATERIALES

- ☐ Fragmentos de la historia: Amigos del bosque
- ☐ Dado (guardar para uso posterior)

SUS MATERIALES

- ☐ Juguetes (peluches, coches, bloques)
- ☐ Platos
- ☐ Cuenco de cuentas
- ☐ Cronómetro

Discutir y explorar

- Prepare una variedad de juguetes. ¿Cómo podemos tener un turno con cada juguete?
- Invite a cada niño a elegir un juguete. Programe el cronómetro en 10 segundos. Juegue y luego pase los juguetes. Repita.

Jugar juntos

- Coloque los Amigos del bosque en el suelo con un plato al lado de cada animal.
- Invite a un niño a tirar el dado y luego coloque muchos “frijoles” (cuentas) en un plato.
- Anime a los niños a hacer los otros platos iguales con la misma cantidad de “frijoles”. Para ser justos, tomen turnos para tirar el dado.
- **Simplificar:** Invite al niño a darle a cada animal un “frijol”, luego dos.
- **Desafío:** Coloque una cantidad diferente de frijoles en cada plato. Lance el dado y luego sume o reste “frijoles” para que todos los platos tengan esa cantidad.

OBSERVAR: ¿El niño se asegura de que se le dé la misma cantidad de frijoles en cada plato? ¿El niño entiende la palabra “igual”?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras para hornear

LLD 4 Conocimiento Alfabético PD 2 Motricidad fina CA 4 Drama

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de letras: A, G, Q*

SUS MATERIALES

- ☐ Plastilina
- ☐ Bandejas para galletas
- ☐ Caja grande (opcional)



Configuración

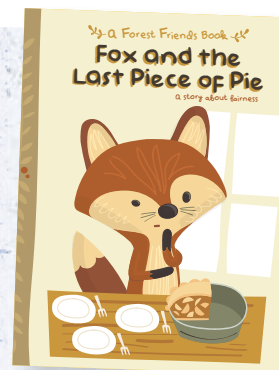
- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a enrollar y aplanar la plastilina.
- Seleccione una tarjeta con una letra. Explore cómo moldear la plastilina para formar esa letra.
- Utilice las tarjetas de letras como guía, luego coloque las letras de plastilina en la bandeja para galletas.
- Si lo desea, coloque la bandeja para galletas dentro la caja y simule que es un horno.
- Repita con las otras letras.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce las letras al decir su nombre? ¿Puede crear las letras usando plastilina?

HISTORIA SUGERIDA



El zorro y el último trozo de tarta

Por Leslie Falconer

LLD 6 Comprensión de lectura

SED 4 Relaciones sociales

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título en voz alta.
- Lea la historia en voz alta y luego hable sobre lo que significa. Sea justo. Pregunte: “¿Cuándo has sido justo? ¿Compartes tus juguetes con tus amigos como Fox compartió su pastel con sus amigos?”
- Invite a los niños a utilizar las piezas de la historia para volver a contar la historia.

OBSERVAR: ¿El niño vuelve a contar partes de la historia? ¿Habla? ¿Qué es la justicia y cómo la entendemos?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué te gusta cocinar? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Cocinar es divertido

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Escuche “Fruit Salad”, pista 8 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a bailar alrededor de una manta y a saltar cada vez que escuchen “salta al tazón”.



Para niños con discapacidades físicas, ver “Adaptaciones”

Preparar y servir



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte “¿Qué elementos utilizamos cuando ponemos la mesa?”
- Entregue una pila de platos a un niño e invítelo a tomar uno y pasarlo a su vecino. Repita el procedimiento con otros utensilios para comer, como cucharas o servilletas.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Dónde me siento?

SED 1 período de sesiones Autoconciencia SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

- ☐ Etiquetas con nombres (de la lección 1)

SUS MATERIALES

- ☐ Platos

- ¿Al lado de quién te sientas cuando cenas? Hable sobre las tradiciones familiares a la hora de cenar.
- Coloque los platos en un círculo en el piso. Déle a un niño las etiquetas con los nombres para que las coloque sobre cada plato.
- Una vez colocadas las etiquetas con los nombres, invite a los niños a encontrar sus nombres y sentarse en ese lugar.
- Invite a los niños a comentar un recuerdo de la cena.
- Recoja las etiquetas con nombres y repita con otro niño.

Esta actividad desarrolla la conciencia social al escuchar a otros hablar sobre sus tradiciones y rutinas familiares.

RINCÓN CREATIVO

★ Escuchar y dibujar

LLD 1 Escucha LLD 7 Escritura LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- ☐ Libro: Fox y el último trozo de pastel (de la lección 9)

PARA CADA NIÑO

- ☐ Dibujar y dictar
- ☐ Marioneta
- ☐ Palito de manualidades

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras (aptas para niños)
- ☐ Lápices de colores
- ☐ Pegamento o cinta

Conversar

- Vuelve a leer el libro y pregúntate: “¿Cuándo puedes ser justo y compartir algo con un amigo?”.

Hacer

- Entregue a cada niño una hoja para dibujar y dictar. Ayúdelos a escribir su nombre y la fecha en la parte superior.
- Invite a los niños a hacer un dibujo en el que estén siendo justos y compartiendo algo.
- Anime al niño a que le cuente sobre su dibujo y escriba lo que dice en las líneas.
- Entregue a cada niño un títere y anímelo a recortarlo. Péguelo a un palito de manualidades.

Jugar

- Invite a los niños a utilizar títeres para representar cómo ser justo y compartir con los demás.

OBSERVAR: ¿El niño hace un dibujo o marcas para representar la justicia? ¿Explica su dibujo?





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sirviendo a los amigos

LLD 2 Comunicación PD 5 Nutrición CA 4 Drama

MATERIALES

☐ Menú

PARA CADA NIÑO

☐ Hoja de alimentos

SUS MATERIALES

☐ Platos

☐ Comida de juguete

☐ Tijeras (aptas para niños)

Discutir y explorar

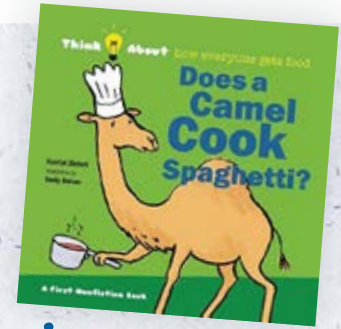
- ¿Qué te gusta comer en el desayuno?
- ¿En el almuerzo? ¿En la cena?
- Prepare platos y comida de juguete. Fomente que los niños simulen comer juntos.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una hoja con los alimentos y un plato de papel. Anímelos a recortar los alimentos y colocarlos junto a su plato.
- Invite a los niños a jugar al restaurante con usted. Pida un artículo del menú y anime a los niños a colocarlo en su plato. Repita el juego y pida dos artículos.
- Tome turnos para ser el cliente que pide la comida.
- **Simplificar:** Invite al niño a señalar el alimento que desee cuando sea su turno de pedirlo.
- **Desafío:** Anime al niño a hacer un pedido grande pidiendo cuatro o cinco alimentos.

OBSERVAR: ¿El niño comunica a sus compañeros la comida que desea? ¿Utiliza frases sencillas para pedir la comida?

HISTORIA SUGERIDA



¿Un camello cocina espaguetis?

Por Harriet Ziefert

LLD 6 Comprensión de lectura
PD 5 Nutrición

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a responder en voz alta como grupo cada vez que haga una pregunta como "¿Un oso cocina?"
- Si lo desea, invite a los niños a predecir lo que hace cada animal antes de pasar la página.
- Después, invite a los niños a hablar de sus comidas favoritas.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Pasar la pieza del rompecabezas

MR 3 Formas SED 4 Relaciones sociales MR 1 Sentido numérico

MATERIALES

☐ Rompecabezas

SUS MATERIALES

☐ Platos o tazas

☐ Rompecabezas sencillos (opcional)

Configuración

- Coloque cada pieza del rompecabezas en un plato o dentro de una taza.

Juego independiente

- Anime a los niños a pasar los platos y vasos y a elegir una pieza del rompecabezas.
- Trabajen juntos para volver a armar el rompecabezas.
- Para un desafío adicional, agregue más piezas de rompecabezas a la mesa que provengan de un rompecabezas diferente.

OBSERVAR: ¿El niño participa en el proceso de encajar las piezas? ¿Qué hace cuando dos piezas no encajan?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿A quién te gustaría invitar a cenar? ¿Qué comida servirías?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Sirviendo la cena

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

- Escuche "Pizza Dough Boogie", pista 1 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a sostener una bola de plastilina y bailar. Pase la plastilina de una mano a otra. Levántela y bájela mientras baila.

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.




Para niños con discapacidad visual:




- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

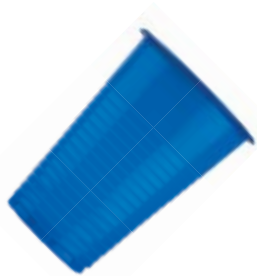
- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”



Habilidad / Código de habilidad		Definición de habilidad		Punto de referencia 3		Punto de referencia 4		Punto de referencia 5	
 Desarrollo social y emocional	SED1 Autoconciencia	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expreso interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.				
	SED2 Autorregulación	SED 2a Identifica emociones. SED2b Gestiona sentimientos y comportamientos. SED2c Sigue rutinas y transiciones.	Experimentos y juegos de rol con una variedad de emociones. Inicia la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.	Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.				
	SED3 Atención y persistencia	SED 3a Asiste y participa. SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.				
	SED4 Relaciones sociales	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	Se une a un grupo y participa en juegos grupales. Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.	Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda a los demás.				
		SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.				
 Físico Desarrollo	PD 1 Motricidad gruesa	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga andina. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Arropa o patea objetos en movimiento.	Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.				
	PD 2 Motricidad fina	PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Abre, cierra, buence y fma de objetos con una o ambas manos.	Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.	Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Balones, cremalleras, hebillas y cordones.				
	PD 3 Seguridad	PD 3 Demuestra prácticas seguras.	Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.	Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguir.				
	PD 4 Cuidado personal	PD 4 Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestirse.	Con ayuda participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.	Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de las seres vivos.				
	PD 5 Nutrición	PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.				
 Desarrollo del lenguaje y la alfabetización	LLD1 Escucha	LLD 1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). LLD 1b Sigue instrucciones. LLD2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.	Escucha y luego responde adecuadamente. Demuestra comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones cuando no entiende. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.				
	LLD2 Comunicación	LLD 2b Utiliza habilidades de conversación. LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.	Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir.	Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.				
	LLD3 Conciencia fonológica	LLD3 Escucha pequeñas unidades de sonido.	Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sugiere una palabra que rima que rima que rima en un poema o canción.	Identifica palabras que tienen un sonido inicial similar. Identifica cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra.	Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sugiere una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.				
	LLD4 Conocimiento Alfabético	LLD 4a Identifica letras y palabras. LLD4b (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.				
	LLD5 Conceptos de Impresión	LLD 5 Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delantera/traseira y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (para no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.				
	LLD6 Comprensión de lectura	LLD 6a Responde al texto. LLD6b Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta de una historia. Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y comparte una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.				
	LLD7 Escritura	LLD 7 Utiliza la escritura para representar significado.	Escribe formas similares a letras y crea sus propios símbolos. Garabatea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imprimir o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o una idea.				

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.	Usa dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Rompecabezas sin usar una guía.
	MR 3 Formas	MR 3 Identifica formas y sus características.	Identifica algunas formas básicas.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propios patrones.
	MR 4 Medición	MR 4a Estimaciones y medidas. MR 4b Compara y ordena en series.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.	Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos.
	MR 5 Patrones	MR 5 Identifica, reproduce y crea patrones.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.
	MR 7 Lógica y razonamiento	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación	SCI 1 Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, advina una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.	Demuestra comprensión de que todas las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.
	SCI 3 Ciencia física	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, replando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Identifica el clima y el tiempo en el entorno inmediato.	Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.
	SCI 4 Tecnología	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interactúa con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación consigo mismo. Identifica y representa roles de cuidadores familiares de la comunidad.	Identifica los propios roles los de demás y describe el trabajo que cada uno puede realizar.
	SS 2 Educación cívica y economía	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás. Reconoce y atiende a las figuras de autoridad.	Interactúa respetuosamente con personas que viven, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y creen los demás.
	SS 3 Geografía	SS 3 Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.	Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.	Sigue reglas y rutinas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre la justicia.	Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.
	SS 4 Historia y tiempo	SS 4 Desarrolla el sentido del tiempo.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.
 Artes creativas	CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.
	CA 2 Danza y movimiento	CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Aplauda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Da palmos siguiendo patrones rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección melódica.	Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.
	CA 3 Artes visuales	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Se mueve a su manera al ritmo de la música.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos nuevos versus explosivos o pequeños versus grandes.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Crea movimientos basados en sus propias ideas.
	CA 4 Drama	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Describe y demuestra múltiples formas de mover partes del cuerpo. Se mueve al ritmo de la música.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
			Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.
			Utiliza materiales para crear formas y símbolos.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales.
			Utiliza palabras, acciones y accesorios para fingir.	Demuestra un papel en una obra dramática grupal.	Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.
			Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.

Vaso



limón



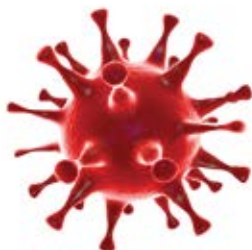
esponja



cuchara



gérmén



horno



menú



receta



PENSAR EN

APTITUD FÍSICA

Una guía para el profesor experience preschool

LECCIONES 11 - 15

**¡Preparados,
listos, a aprender!**
Saltando por las letras

**Juegos de pelota
para atrapar, patear,
rodar y medir**

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Patrones de pelotas • Estiramientos de yoga • Modelo de corazón • Salto en largo
Juego de embocar • Construcción de rampas • Canciones de equilibrio

CONTENIDO

Planificación para la semana 2

Introducción 2

Vista rápida: Materiales 4

Estaciones STEAM 6

Calendario de planificación semanal 8

Planes de lecciones 10

Lección 11: Correr carreras 10

Lección 12: Saltar 12

Lección 13: Patear 14

Lección 14: Lanzar y atrapar 16

Lección 15: Estiramientos 18

Materiales de referencia 20

Adaptaciones 20

Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: APTITUD FÍSICA

A los niños les encanta moverse y estar activos. Desde un bebé que levanta la cabeza hasta un niño de cuatro años que patea una pelota, las habilidades motoras fundamentales son esenciales para el crecimiento y el desarrollo general de un niño. Cuando los niños participan en juegos activos, se mueven y controlan sus músculos; esto es clave para un cuerpo en crecimiento saludable. El movimiento no solo mejora el desarrollo físico, sino que también mejora las habilidades sociales y emocionales. Durante los juegos interactivos, los niños se relacionan socialmente con otros y comunican sus ideas. A través de estos encuentros, los niños aprenden a resolver problemas con los demás y comienzan a construir relaciones positivas con los adultos y sus compañeros.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
correr, corazón, saltar, patear, pelota, lanzar, atrapar, estirarse	Qq	queen, quilt, quarter (reina, colcha, cuarto)	morado, corazón, justo



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 11		CORRER CARRERAS Correr es un excelente ejercicio, independientemente de la edad que tengas. Correr ayuda a fortalecer los huesos, mejora la coordinación y también puede ser divertido.	Escucha los latidos de tu corazón SED 2 Autorregulación 	Sí, podemos LLD 3 Conciencia fonológica 
LECCIÓN 12		SALTAR Saltar es un ejercicio cardiovascular que fortalece el corazón. Cuando hacemos ejercicios de salto, ejercitamos todos los grupos musculares principales de nuestro cuerpo.	Salta, nunca pares SED 2 Autorregulación	Saltando por las letras LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 13		PATEAR Al patear una pelota, practicamos la coordinación motora gruesa. En los deportes, como el fútbol o el fútbol americano, los jugadores patean una pelota.	Desafío de patadas SED 1 Autoconciencia	Patear y rodar LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 14		LANZAR Y ATRAPAR Cuando lanzamos y atrapamos una pelota, estamos practicando la coordinación mano-ojo. El béisbol es un buen ejemplo de lanzamiento y atrapada.	Desafío de lanzamiento ★ PD 1 Motricidad gruesa	Lanzando con los amigos LLD 2 Comunicación
LECCIÓN 15		ESTIRAMIENTOS Es importante realizar estiramientos antes y después de hacer ejercicio. Los estiramientos ayudan a mantener la flexibilidad del cuerpo y pueden ayudar a prevenir lesiones.	Estiramientos matinales SED 4 Relaciones sociales	Estiramientos de yoga ★ PD 1 Motricidad gruesa 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.

LIBROS RECOMENDADOS

Carrera de torres

MR 7 Lógica y razonamiento



Modelo de corazón

CA 3 Artes visuales



Ve rápido ★

CA 1 Música



¡Preparados, listos, ya!

SED 4 Relaciones sociales



La vida de Pelé

LLD 6 Comprensión de lectura



Salto en largo

MR 4 Medición



Salto de rana ★

CA 4 Drama

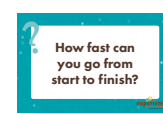


Saltar alto

SED 2 Autorregulación

Salto de aro

PD 1 Motricidad gruesa



¡Oh, las cosas que puedes hacer que son buenas para ti!

LLD 6 Comprensión de lectura



Patrones con pelotas

MR 5 Patrones



Kickball ★

CA 3 Artes visuales



Pateando pelotas

MR 3 Formas

Construcción de rampas

MR 7 Lógica y razonamiento



De la cabeza a los pies

LLD 6 Comprensión de lectura



Lanzamiento de objetivo

MR 1 Sentido numérico



Juegos de embocar

MR 7 Lógica y razonamiento



Atrapar pelotas

PD 1 Motricidad gruesa

Objetos voladores

Ciencia 3 Ciencia física



Mírame lanzar la pelota

LLD 6 Comprensión de lectura



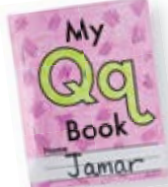
Patrón elástico

MR 5 Patrones



Q de "Queso"

LLD 4 Conocimiento alfabético



Gatear, mantener el equilibrio y estirarse

SED 2 Autorregulación

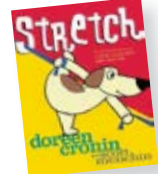
Bandas elásticas de goma

PD 2 Motricidad fina



Estiramiento

LLD 6 Comprensión de lectura



BLOQUES

Construcción de rampas

MR 7 Lógica y razonamiento SED 4 Relaciones sociales

Configuración

- Coloque una variedad de materiales de construcción en el área de bloques, como tubos de cartón, cajas, botes, etc. Anime a los niños a construir rampas a diferentes alturas y a explorar haciendo rodar pequeñas bolas o canicas por las rampas.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver una rampa?
- ¿Qué sucede cuando cambias la altura o el ángulo de la rampa?
- ¿Qué puedes usar para hacer una rampa muy larga?
- ¿Qué tipos de cosas ruedan bien o no tan bien por las rampas?



A

Para niños con problemas de motricidad fina, consulte "Adaptaciones"



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Bandas elásticas de goma

PD 2 Motricidad fina MR 7 Lógica y razonamiento

Configuración

- Coloque una cesta con bandas elásticas sobre una mesa. Coloque una variedad de recipientes o artículos de cocina (latas, moldes para muffins, tazas, etc.) sobre la mesa para que los niños exploren.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de cosas son elásticas?
- ¿Hasta dónde se puede estirar una banda elástica?
- ¿Qué se puede hacer si la banda elástica está demasiado floja o demasiado apretada sobre un objeto?
- ¿Las bandas elásticas hacen algún ruido?



CIENCIA Y NATURALEZA

Objetos voladores

Ciencia 3 Ciencia física Ciencia 4 Tecnología



Configuración

- Cuelgue un aro o un aro de juguete del techo (o realice esta actividad al aire libre y cuélguelo de un árbol). Coloque objetos de distintos pesos (aviones de papel, bufandas, bolsas de frijoles, etc.) en una cesta para que los niños intenten lanzarlos a través del aro.

Grandes preguntas

- ¿Cuándo podrías ver algo volando en el aire?
- ¿Qué objetos vuelan más lejos? ¿Cuáles no flotan?
- ¿Cómo puedes hacer que tu objeto vaya en una dirección específica?



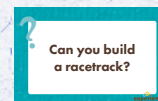
OBRA DRAMÁTICA

¡Preparados, listos, ya!

SED 4 Relaciones sociales Ciencia 3 Ciencia física

Configuración

- Coloque tiras de papel para que los niños construyan una pista o un camino de carreras. Coloque una variedad de animales de peluche, autos de juguete u otras figuras en el área de juego dramático.



Grandes preguntas

- ¿Qué sucede durante una carrera?
- ¿Quiénes podrían competir entre sí?
- ¿De cuántas maneras diferentes se puede hacer una pista de carreras?



Descubrimiento exterior

Salto de aro

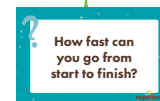
PD 1 Motricidad gruesa MR 2 Conciencia espacial

Configuración

- Coloque aros en el suelo o dibújelos con tiza. Invite a los niños a colocar los aros de distintas maneras para llegar desde el principio hasta el final.

Grandes preguntas

- ¿Cómo vas a colocar los aros para hacer un camino?
- ¿Qué pasa si el siguiente aro está demasiado lejos?
- ¿Cómo podrías crear un camino que termine en el punto de partida?
- ¿Se te ocurre otra forma de jugar con los aros?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11-15

¡Ya Empezamos! 

Correr carreras



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué partes del cuerpo usas cuando corres?"
- Invite a los niños a ponerse de pie y demostrar cómo correr en el mismo lugar. ¿Cómo puedes correr despacio? ¿Y rápido?

DESAFÍO COMUNITARIO

Escucha los latidos de tu corazón

SED 2 Autorregulación PD 4 Cuidado personal PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Tapete de colores y formas

Todos juntos

- ¿Cómo suena tu corazón? ¿Cómo se siente? Invite a los niños a colocar su mano sobre su pecho y encontrar su corazón. Explíqueles que el corazón bombea sangre a todas las partes del cuerpo. El ejercicio regular mantiene tu corazón saludable.
- Muestre el tapete de colores y formas. Invite a los niños a correr al otro lado del salón y luego regresen corriendo y toquen la forma.
- Después de correr, anímelos a tocar y a escuchar su corazón. ¿Qué notas? ¿Está latiendo más rápido?
- Invite a los niños a sentarse o recostarse en el suelo y descansar, luego revise nuevamente su corazón y vea si está latiendo más lento.

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al aprender sobre las partes del cuerpo y practicar cómo mantenerse saludable.

RINCÓN CREATIVO

Modelo de corazón

CA 3 Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Bolsa de papel
- ☐ Limpiadores de pipas

SUS MATERIALES

- ☐ Pintar
- ☐ Tijeras
- ☐ Material de desecho
- ☐ Cinta

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto?
- ¿Cómo utilizarás los materiales para crear un modelo de corazón? ¿Quizás rellenarás tu bolso con materiales de descarte?
- ¿Cómo doblarás tus limpiapipas para crear venas y arterias?
- ¿Por qué crees que las arterias son rojas y las venas son azules?
- ¿Qué pintarás en tu bolsa de papel?

OBSERVAR: ¿El niño explora utilizando los materiales de arte? ¿Es capaz de elegir? ¿Materiales para crear un modelo?

Invitation to create





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sí, podemos

LLD 3 Conciencia fonológica PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento Alfabético

MATERIALES

- ☐ Juego de familia de palabras: -an

SUS MATERIALES

- ☐ Frazada
- ☐ Cinta
- ☐ Tijeras
- ☐ Papel
- ☐ Marcador

Discutir y explorar

- ¿Cómo puedes mover los pies? Invite a los niños a que le muestren diferentes maneras de mover los pies juntos o separados.

Jugar juntos

- Explique que podemos juntar letras de diferentes maneras para formar palabras nuevas.
- Pegue las etiquetas de palabras en diferentes paredes, luego coloque una manta en el piso y coloque la tarjeta con la terminación de la palabra sobre ella.
- Invite a un niño a lanzar el cubo con la letra y luego colóquelo frente a la tarjeta con la terminación de la palabra. Invite a los niños a correr hacia la etiqueta de la palabra correspondiente y a tocarla, y luego regresar corriendo.
- **Simplificar:** Invite al niño a tirar el dado y encontrar una etiqueta de palabra con la misma letra inicial.
- **Desafío:** Cuelgue un papel debajo de cada etiqueta de palabra. Cuando el niño corra hacia él, invítelo a escribir la palabra.

OBSERVAR: ¿El niño identifica los sonidos iniciales y finales de la nueva palabra? ¿Encuentra la etiqueta de la palabra correspondiente?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Carrera de torres

MR 7 Lógica y razonamiento SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- ☐ Temporizador de arena

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta de enmascarar
- ☐ Bloques

Configuración

- Pegue trozos de cinta adhesiva en la pared comenzando desde el piso. Asegúrese de que estén a diferentes alturas.

Juego independiente

- Anime a los niños a construir torres de bloques hasta la altura de la cinta.
- Gire el cronómetro para que los niños sepan cuanto tiempo tienen.
- Pregunta: ¿Cuántas torres puedes construir antes de que se acabe el tiempo? ¿Qué te ayuda a construir más rápido? ¿Qué podrías apilar además de bloques?

OBSERVAR: ¿Intenta el niño construir las torres antes de que se acabe el tiempo? ¿Prueba distintas formas de vencer al cronómetro?

HISTORIA SUGERIDA



La vida de Pelé

por Patty Rodríguez y Ariana Stein

LLD 6 Comprensión de lectura
PD 4 Cuidado personal

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregúnteles qué ven en la portada del libro: "¿Qué está haciendo Pelé?"
- Hable sobre la importancia de mantenerse activo. Pregúntele: "¿Qué te gusta hacer para mantenerte activo? ¿Tienes algún deporte o juego favorito?"

A

Para niños que no hablan o tienen otros desafíos de comunicación, consulte "Adaptaciones"

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué te hace ir rápido? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Ve rápido

CA 1 Música PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Escucha la pista 10 de "Ready Set Go!" en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Nombre un movimiento (galopar, deslizarse de lado a lado) y corra por la habitación haciendo ese movimiento. Tírese al suelo al final de la canción.

Saltar



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de cosas pueden saltar?"
- Invite a los niños a que se turnen para demostrar distintas formas de saltar, por ejemplo, un salto en largo o saltar como una rana.

DESAFÍO COMUNITARIO

Salta, nunca pares

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Etiquetas con nombres (de la lección 1)
- ☐ Álbum instrumental Hora del círculo

Todos juntos

- Anime a los niños a cantar "Jump, Never Stop" con la melodía de "Skip to my Lou", pista 13 de del álbum instrumental Hora del círculo.
- Seleccione una etiqueta con nombre e inserte el nombre en la canción. Cuando un niño escuche su nombre, se deberá quedar congelado. Continúa hasta que todos los niños hayan dejado de saltar.

SALTA, NUNCA PARES

**Salta, salta, nunca pares.
Salta, salta, nunca pares.
Salta, salta, nunca pares.
Hasta que escuches tu nombre.**

(Diga el nombre de un niño.)

Esta actividad desarrolla habilidades de autorregulación saltando y luego congelando al escuchar el nombre del niño.



RINCÓN CREATIVO

★ Salto de rana

CA 4 Drama CA 3 Artes visuales PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Caretas de rana
- ☐ Tiras de papel

SUS MATERIALES

- ☐ Pintar
- ☐ Bolsas de plástico viejas
- ☐ Cinta o pegamento
- ☐ Lápiz

Conversar

- ¿A qué animales crees que les gusta saltar?

Hacer

- Entregue a cada niño caretas y una bolsa de plástico.
- Demuestre cómo arrugar la bolsa y sumergirla en pintura para presionar un diseño único en la cara de la rana.
- Invite a los niños a enrollar la tira roja alrededor de un lápiz para hacer una lengua.
- Armen caretas y tállenlas según el tamaño de cada niño.

Jugar

- Anime a los niños a usar sus caretas y a fingir que son ranas.
- Prepare una carrera de obstáculos para que los niños exploren "nadar" debajo de las sillas y saltar sobre las almohadas.

OBSERVAR: ¿El niño utiliza la bolsa de plástico para experimentar con la pintura con sellos? ¿Elige los materiales?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Salto en largo

MR 4 Medición PD 1 Motricidad gruesa MR 1 Sentido numérico

Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones"

HISTORIA SUGERIDA



¡Oh, las cosas que puedes hacer que sean buenas para ti!

Por Tish Rabe

LLD 6 Comprensión de lectura
LLD 3 Conciencia fonológica
LLD 5 Conceptos de Impresión

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer en voz alta, use una nota adhesiva para cubrir cada una de las siguientes palabras o movimientos en las páginas: columpiarse, deslizarse, estornudar, cantar, fregar, merendar y andar en patineta.
- Invite a los niños a turnarse para mirar debajo de cada solapa y decir lo que ven.
- Enfatice el sonido /s/ en cada uno.

Discutir y explorar

- ¿Qué tan lejos puedes saltar?
- Haga una línea de cinta en el piso e invite a los niños a pararse sobre ella. Muestre los tapetes de conteo e invite a los niños a saltar 11 saltos desde la línea. Repita con 12 saltos.

Jugar juntos

- Haga una línea de cinta en el suelo para cada niño.
- Anímelos a pararse sobre la línea marcada con cinta y a saltar lo más lejos que puedan. Use un bloque de patrón como marcador para medir su salto.
- Invite al niño a seguir saltando y marcando sus propios puntos de aterrizaje.
- **Simplificar:** Coloque bloques con patrones en el piso. Invite al niño a saltar hacia cada bloque y tocarlo con la mano.
- **Desafío:** Salte cinco veces y mantenga todos los marcadores de bloques de patrones en el suelo. Encuentre el salto más largo.

OBSERVAR: ¿El niño mide sus saltos marcándolos con bloques? ¿Puede identificar el bloque que indica su salto más largo?

MATERIALES

- Tapetes para contar: 11, 12*
- Bloques de patrones*

SUS MATERIALES

- Cinta de enmascarar



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Saltando por las letras

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Tarjetas de letras: A, G, Q*
- Tarjetas de cubo: A, G, Q
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta

Configuración

- Pegue las tarjetas de letras a la pared a diferentes alturas.

Juego independiente

- Anime a los niños a rodar el cubo de bolsillo e identificar la letra.
- Encuentre esa misma letra en la pared y salte para tocarla.
- Continúe rodando y saltando hacia las letras en la pared.

OBSERVAR: ¿El niño identifica todas las letras mayúsculas y minúsculas? ¿Dice el nombre o el sonido de cada letra?

Hora de cierre

Reflexión

- Si pudieras saltar sobre cualquier cosa, ¿qué sería? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Saltar alto

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

- Escucha "Fruit Salad", pista 8 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a caminar alrededor de una manta y saltar sobre ella cuando la letra diga: "Salta en el frutero", y luego retroceda. Continúe caminando y saltando hasta el final de la canción.



Patear

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué puedes hacer con una pelota?"
- Invite a los niños a sentarse en círculo y practicar el pase, rodando, pateando y rebotando una pelota el uno al otro.

DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío de patadas

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Puffs
- ☐ Cinta de enmascarar

Todos juntos

- ¿Qué tipo de cosas pateas? Habla sobre qué cosas puedes patear (una pelota) y cuáles no (otra persona).
- Coloque un trozo largo de cinta adhesiva en el suelo. Invite a los niños a pararse a unos cuantos pies de distancia y deles a cada uno una bolsita de frijoles. Pregúnteles: "¿Cómo puedes patear la bolsita para que pase la línea?"
- Anime a los niños a colocar su bolsa de frijoles sobre su pie y luego "patearla" sobre la línea.
- Continúe explorando otras formas de hacer pasar la bolsa de frijoles por encima de la línea usando solo sus pies.

Esta actividad desarrolla la toma de decisiones responsable al explorar diferentes formas de lograr un objetivo en grupo.



Invitation to create



RINCÓN CREATIVO

★ Kickball

CA 3 Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Forma de bola
- ☐ Plástico de burbujas

SUS MATERIALES

- ☐ Pintar

Configuración

- Prepare fotografías de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la pelota de kickball en la foto?
- ¿Cómo puedes crear textura en tu kickball?
- ¿Qué herramientas puedes utilizar? ¿Puedes encontrar otras herramientas para crear textura?

OBSERVAR: ¿El niño usa plástico de burbujas u otra herramienta para crear marcas intencionadas en la pelota?

A

Para niños
retraídos, ver
"Adaptaciones"

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Patear y rodar

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3 Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Alfileres con letras
- ☐ Tarjetas fonéticas
- ☐ Pelota de playa

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Cinta de enmascarar
- ☐ Marcadores
- ☐ Papel

Configuración

- Enrolle cada alfiler de letra en un tubo y péguelos con cinta adhesiva de modo que queden de pie. Pegue una línea en el piso.

Discutir y explorar

- Invite a los niños a turnarse para rodar, patear o rebotar la pelota en la línea mientras usted se para en el extremo para atraparla.

Jugar juntos

- Coloque los pines de letras sobre un tapete como si fueran bolos.
- Invite a un niño a patear la pelota hacia los bolos. Pregúntele: "¿Qué letras derribaste?" Anímelo a escribir esas letras en una hoja de papel.
- Anímelo a colocar los bolos para el próximo niño. Repita.
- **Simplificar:** Utilice únicamente letras mayúsculas e invite al niño a dar un golpe sobre las cartas en lugar de escribirlas.
- **Desafío:** Añada sus propios pines de letras con otras letras conocidas.

OBSERVAR: ¿El niño identifica las letras mayúsculas y minúsculas en los alfileres de letras? ¿Pronuncia el sonido de la letra o la nombra?

HISTORIA SUGERIDA



De la cabeza a los pies

Por Eric Carle

LLD 6 Comprensión de lectura

PD 1 Motricidad gruesa

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer en voz alta, pregunte: "¿Qué animales pueden patear?" Invite a los niños a intentar patear como un burro.
- Mientras lee, anímelo a escuchar al animal del cuento que patea. Cuando lo escuchen, invítelos a levantar una pata.
- Si lo desean, invítelos a intentar el movimiento de cada página. Anímelo a repetir la frase: "¡Puedo hacerlo!". ¿Cuál es su movimiento favorito?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Patrones con pelotas

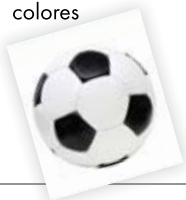
MR 5 Patrones SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- ☐ Guía de patrones y tarjetas

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Libro blanco
- ☐ Lápices de colores



Configuración

- Corte papel blanco en varios círculos pequeños. Prepare crayones y la guía de patrones y las tarjetas.

Juego independiente

- Anime a los niños a copiar los patrones de la guía o crear sus propios patrones.
- Coloree o decore los círculos de papel. Cree un nuevo patrón con los círculos de papel.

OBSERVAR: ¿El niño copia y amplía el patrón AB? ¿Crea su propio patrón utilizando las tarjetas de patrones o los círculos?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Preferirías patear, rodar, golpear o lanzar una pelota? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Pateando pelotas

MR 3 Formas SED 2 Autorregulación

- Escucha "Keep Movin' & Groovin'", pista 9 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Pegue formas con cinta adhesiva en las paredes. Diga el nombre de las formas y baile de pared a pared para tocarlas.

Lanzar y atrapar



Hora del círculo

Canción de
saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar: "¿Qué cosas podemos lanzar?"
- Anime a los niños a turnarse para lanzar diferentes objetos, como una pelota, una pluma y una almohada.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Desafío de lanzamiento

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales MR 1 Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Números prácticos: 11, 12 *

SUS MATERIALES

- ☐ Bolsa de frijoles o pelota

Hacerlo juntos

- ¿Cómo se lanza algo? ¿Cómo se atrapa? Juntos, exploren diferentes maneras de lanzar una bolsa de frijoles, como por encima o por debajo de la cabeza. exploren maneras de atraparla, como con una mano o con una cesta (ambas manos).
- Muestre el número 11 y anime a los niños a intentar lanzarse la bolsita de frijoles entre ellos 11 veces antes de que se caiga. Cuenten en voz alta juntos. Repita con el número 12.
- Desafíe a los niños a que den un paso alejándose unos de otros. Anímelos a que se aplaudan entre sí y a que se choquen los cinco cuando alcancen su objetivo de 11 o 12.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar y reconocer a los demás cuando ayudaron a alcanzar un objetivo grupal.

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"

RINCÓN CREATIVO

Juegos de embocar

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Taza
- ☐ Hilo
- ☐ Pompón
- ☐ Palito de artesanía

SUS MATERIALES

- ☐ Marcadores
- ☐ Cinta

Conversar

- ¿Qué podrías usar para ayudarte a atrapar una pelota?

Hacer

- Entregue a cada niño una taza y un pompón. Explore la posibilidad de lanzar y atrapar el pompón en la taza.
- Decore la taza con marcadores.
- Empuje el palito de artesanía a través del fondo de la taza y asegúrelo.
- Ate un extremo del hilo alrededor del pompón y pegue con cinta adhesiva el otro extremo al interior de la taza.

Jugar

- Anime a los niños a usar sus juguetes para atrapar los pompones en los vasos.



**MAKE
& PLAY**

OBSERVAR: ¿Cómo explora el niño diferentes formas de atrapar su pompón en la taza? ¿Cómo reacciona cuando surge un problema?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Lanzamiento de objetivo

MR 1 Sentido numérico PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Cartas de cubo: 1-6 (guardar para uso posterior)
- ☐ Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- ☐ Balde
- ☐ Bolsas de frijoles o pelotas
- ☐ Papel
- ☐ Marcadores
- ☐ Cinta
- ☐ Tijeras
- ☐ Dados (opcional)

Discutir y explorar

- ¿Cuáles son las diferentes formas de lanzar sin usar las manos?
- Prepare un balde y bolsas de frijoles. Experimente arrojando las bolsas de frijoles al balde. Trate de no usar las manos.

Jugar juntos

- Escriba los números del 1 al 6 en un papel y péguelos en la pared.
- Invite a un niño a rodar el Cubo de bolsillo e identificar el número y luego lance una bolsa de frijoles en el mismo número de papel en la pared.
- **Simplificar:** Pegue los números del 1 al 3 en baldes. Invite a un niño a arrojar una bolsita de frijoles en cualquier balde y luego ayúdelo a identificar el número.
- **Desafío:** Pegue los números del 1 al 12 en la pared. Lance dos dados. Invite al niño a sumar los números y a lanzar la bolsita de frijoles al total.

OBSERVAR: ¿El niño identifica el número que sale y lanza la pelota al número correspondiente en la pared?

HISTORIA SUGERIDA



Mírame lanzar la pelota

por Mo Willems

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 5 Conceptos de Impresión

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Dele a un niño una pelota para que la sostenga mientras comienza a leer en voz alta.
- Explore el uso de diferentes voces y volúmenes para cada uno de los personajes.
- Cuando llegue el momento de pasar la página, invite al niño a pasar la pelota al niño situado a su derecha.
- Repita de esta manera hasta terminar la historia.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Lanzando con los amigos

LLD 2 Comunicación PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- ☐ Etiquetas con nombres (de la lección 1)

SUS MATERIALES

- ☐ Fotos de cada niño
- ☐ Puffs

Configuración

- Coloque las fotografías de cada niño en el suelo. Coloque las etiquetas con los nombres boca abajo en una pila.

Juego independiente

- Invite a los niños a turnarse para dar vuelta las cosas sobre una etiqueta con nombre. Identifique el nombre.
- Tome una bolsa de frijoles y tírela sobre la foto de ese niño.
- Continúe hasta que se hayan cubierto todas las fotos.
- Extensión: Cambie los materiales para que el niño elija una foto y arroje una bolsa de frijoles sobre la etiqueta con su nombre.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce las fotografías de sus compañeros y dice sus nombres? ¿Reconoce los nombres escritos de sus compañeros?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Te gusta lanzar o atrapar una pelota? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Atrapar pelotas

PD 1 Motricidad gruesa SED 2 Autorregulación

- Escuche "Catch and Throw", pista 3 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a sostener una pelota pequeña o una bolsa de frijoles. Lance la pelota al aire y agárrela mientras suena la canción. Anime a los niños a correr en el mismo lugar durante el estribillo y luego a lanzarla y atraparla nuevamente.

Estiramientos



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué partes de tu cuerpo puedes estirar?"
- Anime a los niños a que exploren el estiramiento de los brazos y las piernas. Cuenten juntos desde 10 y mantengan el estiramiento.

DESAFÍO COMUNITARIO

Estiramientos matinales

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa MR 1 Sentido numérico

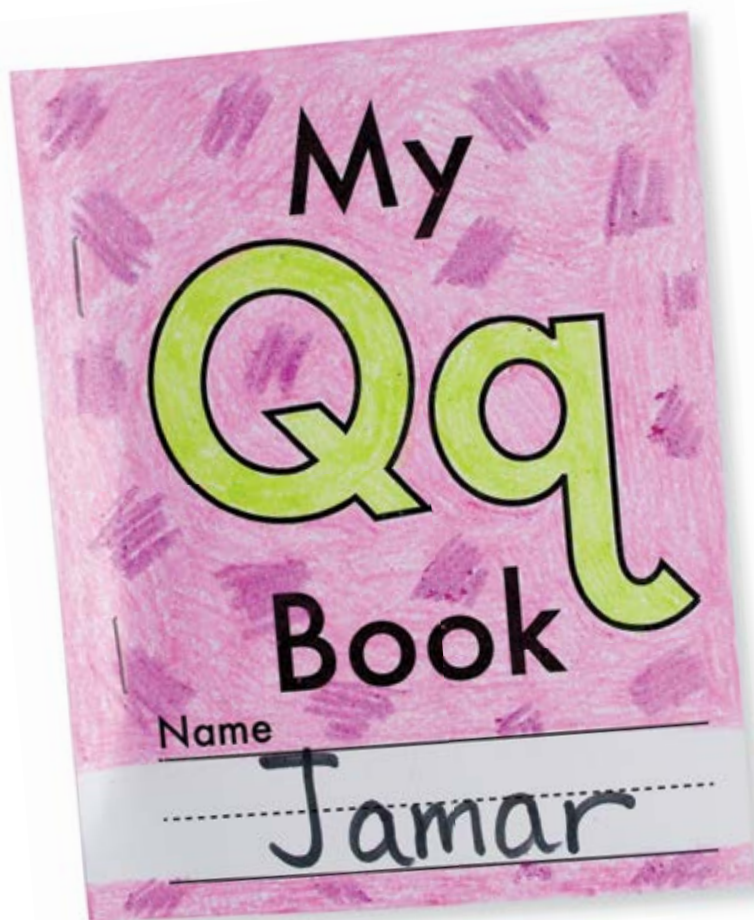
MATERIALES

- Tapetes para contar: 11, 12*

Todos juntos

- Invite a un niño a que sea el líder y demuestre una postura de estiramiento para que todos la copien. Explíqueles que cuando se estira, ayuda a que sus músculos se vuelvan más flexibles y fuertes.
- Levante el tapete de conteo 11 y anime a los niños a contar en voz alta hasta 11 mientras mantienen la postura. Repita con otro niño. Siga usando los tapetes de conteo 11 o 12 para indicar cuánto tiempo deben mantener una postura.
- Desafíe a los niños contando hacia atrás o contando hasta un número mayor.

Esta actividad desarrolla habilidades de perseverancia y determinación al participar en una tarea desafiante y superar obstáculos.



RINCÓN CREATIVO

Q de "Queso"

LLD 4 Conocimiento Alfabético SED 4 Relaciones sociales LLD 7 Escritura

MATERIALES

- Perder Partes de la letra*
- Tapete de letras sueltas: Q*

PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Qq

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Grapadora
- Tijeras
- Queso

Conversar

- ¿Qué sonido hace la letra Q?

Hacer

- Coloque el tapete de letras y las partes sueltas de las letras. Invite a los niños a explorar la construcción de la letra Q (mayúscula y minúscula).
- Entregue a cada niño un libro de letras e invíelos a trazar las letras Q con el dedo mientras pronuncian el sonido /q/. Busque una q minúscula y coloree esa imagen primero. Coloree las imágenes restantes.
- Cortar y grapar para crear un libro.

Jugar

- Muestre el queso e invite a los niños a mirar la imagen en su libro de forma independiente o con un amigo.

OBSERVAR: ¿El niño dice el sonido de la letra /q/? ¿Encuentra y trata de decir las palabras con Q?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Estiramientos de yoga

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escuchando

MATERIALES

- Tabla giratoria para estirar y girar (guardar para uso posterior)

Discutir y explorar

- ¿Hasta dónde puedes estirar los dedos? ¿Y las piernas?
- Nombre una parte del cuerpo y anime a los niños a que le muestren cómo estiran sólo esa parte del cuerpo.

Jugar juntos

- Invite a un niño a girar la ruleta y demostrar ese estiramiento al grupo.
- Incentive al grupo a copiar el estiramiento. Repita el ejercicio con cada niño.
- Invite a los niños a elegir su estiramiento favorito y tomen turnos para demostrarlo al grupo.
- **Simplificar:** Invite al niño a elegir cualquier postura de estiramiento que desee.
- **Desafío:** Gire el Spinner dos veces y demuestre ambos estiramientos.

OBSERVAR: Cuando se le pide, ¿sigue el niño una instrucción de un paso? ¿Sigue una instrucción de dos pasos?



HISTORIA SUGERIDA



Estirar

Por Doreen Cronin

LLD 6 Comprensión de lectura

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Tómese el tiempo para hacer un par de posturas de yoga simples (vea la portada interior del libro) con los niños antes de invitarlos a sentarse en círculo en el suelo.
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a improvisar las poses del libro desde sus posiciones sentadas.
- Si lo desea, invite a los niños a proporcionar efectos de sonido para cada página, por ejemplo, clima, animales y acciones.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Patrón elástico

MR 5 Patrones SS 3 Geografía

MATERIALES

- Tiras de papel

SUS MATERIALES

- Papel de desecho
- Bol

Configuración

- Coloque las tiras de papel en un "camino" sobre la mesa o el piso uniendo los extremos. Coloque un recipiente con trozos de papel de desecho (2 colores) al lado de las tiras.

Juego independiente

- Anime a los niños a crear un patrón en las tiras de papel con el papel borrador.
- Continúe "estirando" el patrón, agregando papel de desecho hasta llegar al final del recorrido.



OBSERVAR: ¿El niño construye y amplía un patrón? ¿Crea un patrón complejo con los trozos de papel?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué parte del cuerpo te gusta estirar?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Gatear, mantener el equilibrio y estirarse

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

- Escucha "Balancing Bear", pista 12 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a seguir la letra y gatear, mantener el equilibrio sobre un pie y estirar los brazos en el aire.

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”






Habilidad / Código de habilidad




Definición de habilidad

Punto de referencia 3

Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

 Desarrollo social y emocional	SED1 Autoconciencia	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.
	SED2 Autorregulación	SED 2a Identifica emociones. SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos. SED 2c Sigue rutinas y transiciones.	Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Inicia la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.	Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	SED3 Atención y persistencia	SED 3a Asiste y participa. SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Alfina el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto sabido. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.
	SED4 Relaciones sociales	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	Se une a un grupo y participa en juegos grupales. Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.	Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda a los demás.
		SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.
 Físico Desarrollo	PD 1 Motricidad gruesa	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento.	Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.
	PD 2 Motricidad fina	PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Abre, cierra, buence y fma de objetos con una o ambas manos.	Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.	Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Balones, cremalleras, hebillas y cordones.
	PD 3 Seguridad	PD 3 Demuestra prácticas seguras.	Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.	Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos.
	PD 4 Cuidado personal	PD 4 Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestirse.	Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.	Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de las seres vivos.
	PD 5 Nutrición	PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.
 Desarrollo del lenguaje y la alfabetización	LLD1 Escucha	LLD1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). LLD1b Sigue instrucciones. LLD2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.	
	LLD2 Comunicación	LLD2b Utiliza habilidades de conversación. LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.	Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir.	Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar.
	LLD3 Conciencia fonológica	LLD3 Escucha pequeñas unidades de sonido.	Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sugiere una palabra que rima que rima que rima en un poema o canción.	Identifica palabras que tienen un sonido inicial similar. Identifica cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra.	Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.
	LLD4 Conocimiento Alfabético	LLD4a Identifica letras y palabras. LLD4b (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa.
	LLD5 Conceptos de Impresión	LLD5 Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delantera/traseira y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Identifica letras, palabras, espadas y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto.	Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.
	LLD6 Comprensión de lectura	LLD6a Responde al texto. LLD6b Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta de la propia vida.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (para no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.
	LLD7 Escritura	LLD7 Utiliza la escritura para representar significado.	Escribe formas similares a letras y crea sus propios símbolos. Garabatea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imprimir o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y comparte una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.	Usa dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas. Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de objetos no relacionados con él mismo.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Rompecabezas sin usar una guía.
	MR 3 Formas MR 3a Identifica formas y sus características.	Identifica algunas formas básicas.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complicas utilizando sus propios patrones.
	MR 4 Medición MR 4a Estimaciones y medidas. MR 4b Compara y ordena en series.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.	Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos.
	MR 5 Patrones MR 5a Identifica, reproduce y crea patrones.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 6 Coincidencias y clasificaciones. MR 6a Identifica, reproduce y crea patrones.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.
	MR 7 Lógica y razonamiento MR 7a Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación SCI 1a Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, advina una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.	Demuestra comprensión de que todas las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.
	SCI 3 Ciencia física SCI 3a Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, replando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidas las texturas y los colores.	Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que puedan producirse.
	SCI 4 Tecnología SCI 4a Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interactúa con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación consigo mismo. Identifica y representa roles de cuidadores familiares de la comunidad.	Identifica los propios roles los de demás y describe el trabajo que cada uno puede realizar.
	SS 2 Educación cívica y economía SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás. Reconoce y atiende a las figuras de autoridad.	Interactúa respetuosamente con personas que le lizan, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás.
	SS 3 Geografía SS 3a Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas. SS 3b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.	Sigue reglas y rutinas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre la justicia.	Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.
	SS 4 Historia y tiempo SS 4a Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.
 Artes creativas	CA 1 Música CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.
	CA 2 Danza y movimiento CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Aplauda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Da palmos siguiendo patrones rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección melódica.	Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.
	CA 3 Artes visuales CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos nuevos versus explosivos o pequeños versus grandes.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Crea movimientos basados en sus propias ideas.
	CA 4 Drama CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
		Utiliza materiales para crear formas y símbolos.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.
		Utiliza palabras, acciones y accesorios para fingir.	Demuestra una obra dramática grupal.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales.
		Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.
		Utiliza objetos reales como reemplazo de otros objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE DEL
VOCABULARIO: SEMANA 3

pelota



saltar



correr



corazón



atrapar



patear



estirar



lanzar



PENSAR EN SALUD

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20



Mide el crecimiento de la mente y el cuerpo

Rutinas relajantes

Jugar al chequeo
médico

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Letras rotas • Baile de partes del cuerpo • Levantamiento de pesas en barra de equilibrio
Balanza simple • Juego de números para dormir

CONTENIDO

Prepárate para la semana 2

Introducción 2

Vista rápida: Materiales 4

Estaciones STEAM 6

Calendario de planificación semanal 8

Planificación de lecciones 10

Lección 16: Chequeo 10

Lección 17: Crecimiento 12

Lección 18: Fuerza 14

Lección 19: Equilibrio 16

Lección 20: Descanso 18

Materiales de referencia 20

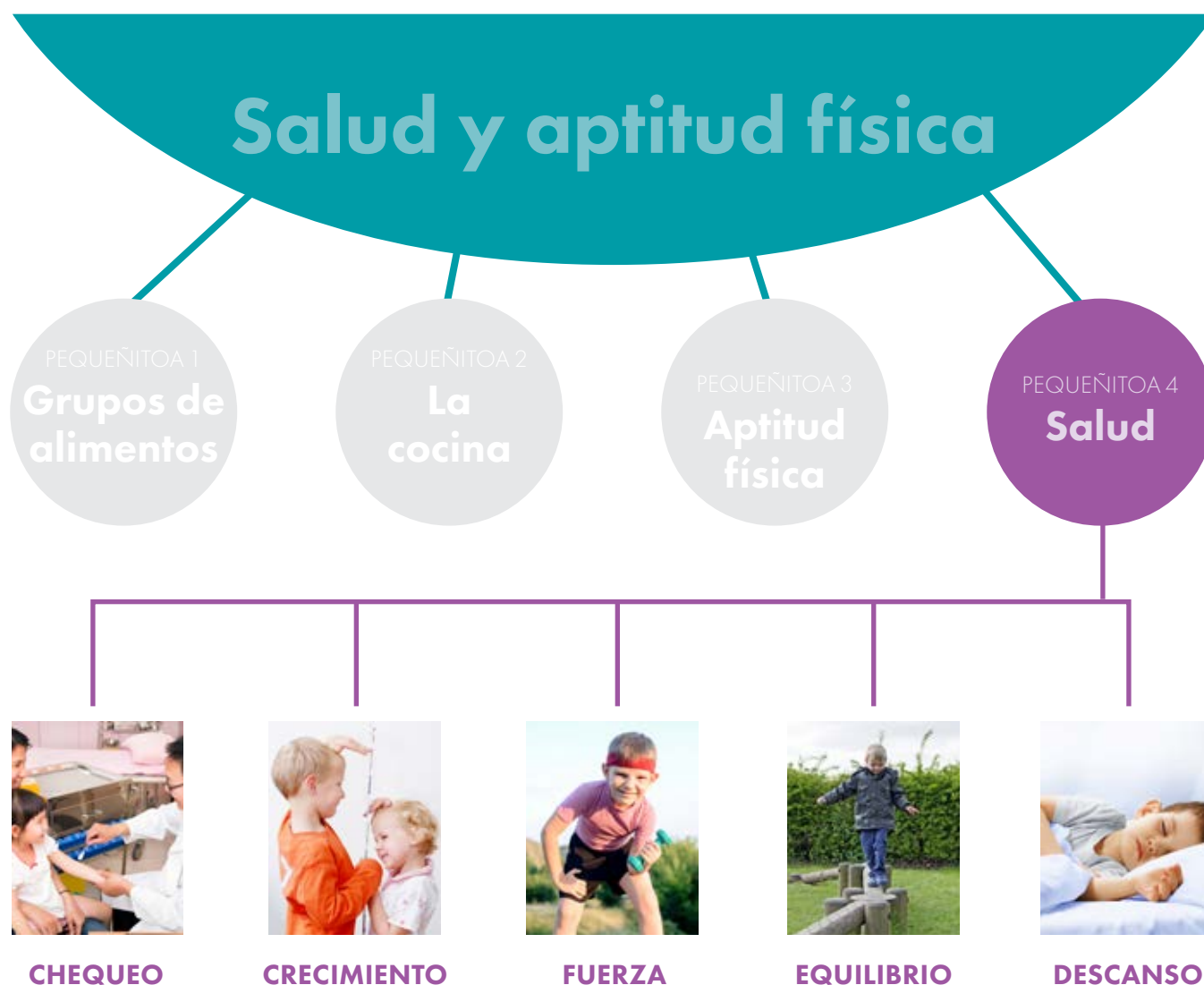
Adaptaciones 20

Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: SALUD

Los niños participan en su propia salud y bienestar al comprender que sus cuerpos necesitan alimentos nutritivos, juegos activos y descanso. Los adultos desempeñan un papel importante al dar ejemplo de rutinas y hábitos saludables a los niños. Juntos, podemos celebrar y descubrir por qué comer frutas y verduras a diario, cepillarse los dientes, lavarse las manos, ejercitar los músculos y dormir son importantes para crecer fuertes y saludables.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
médico, balanza, regla, manzana, músculo, equilibrio, descanso, almohada	Aa, Gg, Qq	apple, airplane, alligator, grapes, gorilla, goat, queen, quilt, quarter (manzana, avión, caimán, uvas, gorila, cabra, reina, colcha, cuarto)	morado, corazón, justo



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 16		El médico revisa tus oídos SED 3 Atención y persistencia	Letras rotas LLD 7 Escritura
LECCIÓN 17		CRECIMIENTO Desde que somos bebés hasta que somos adultos, nuestro cuerpo va creciendo. Podemos medir nuestro crecimiento pesándonos o midiendo nuestra altura. Otros seres vivos crecen, como los árboles, las plantas y los animales.	Letras en crecimiento SED 1 Autoconciencia 
LECCIÓN 18		FUERZA Podemos fortalecer nuestro cuerpo tomando decisiones saludables, como hacer ejercicio y comer alimentos nutritivos. Algunas personas levantan pesas para ganar músculo y fuerza.	Si eres fuerte SED 4 Relaciones sociales Tomar decisiones saludables LLD 2 Comunicación 
LECCIÓN 19		EQUILIBRIO Nuestro sistema de equilibrio nos ayuda a estar de pie, caminar, correr y movernos sin caernos. Podemos practicar el equilibrio con nuestros propios cuerpos caminando sobre una viga o haciendo equilibrio sobre un pie.	Desafío de equilibrio SED 4 Relaciones sociales Equilibrar letras LLD 3 Conciencia fonológica
LECCIÓN 20		DESCANSO Durante el descanso, nuestro cuerpo puede recuperarse, repararse y sanar. La cantidad de sueño que necesitamos varía con la edad y varía de una persona a otra. La mayoría de los niños en edad preescolar necesitan dormir entre 11 y 13 horas al día. Durante el sueño, las personas también pueden soñar.	Descansa tu cuerpo SED 1 Autoconciencia Estírate y respira ★ SED 2 Autorregulación



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.

LIBROS RECOMENDADOS

Dominó de actividad física
MR 2 Conciencia espacial



Maletín de médico ★
SS 1 Cultura y comunidad



Partes del cuerpo
CA 2 Danza y movimiento



Consultorio médico
CA 4 Drama



Doctora Maisy
LLD 6 Comprensión de lectura



Alcance hacia arriba
MR 3 Formas

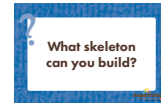


Varita de fideos
MR 4 Medición



Creciendo alto ★
SED 2 Autorregulación

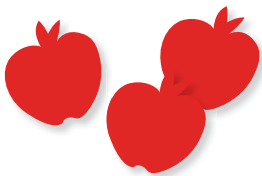
Construyendo tu cuerpo
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



Quiero ser alto
LLD 6 Comprensión de lectura



Llevando manzanas
MR 1 Sentido numérico



Levantamiento de pesas ★
SS 4 Historia y sentido del tiempo



Levantamiento de objetos pesados
PD 2 Motricidad fina

Transporte pesado
SCI 3 Ciencia física



¡Diez manzanas en la cima!
LLD 6 Comprensión de lectura



Viga de equilibrio
MR 2 Conciencia espacial



Opciones saludables
SED 3 Atención y persistencia



Párese sobre un pie
PD 1 Motricidad gruesa

Escala simple ★
SCI 4 Tecnología



Acto de equilibrio
LLD 6 Comprensión de lectura



Números durmientes
MR 1 Sentido numérico



Mi portafolio
SS 4 Historia y sentido del tiempo



Salta el resto
LLD 1 Escuchar

Almohadas suaves
SCI 3 Ciencia física



Peggy la quisquillosa
LLD 6 Comprensión de lectura



Prepare el entorno para alentar a los niños a probar nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al comienzo de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de manera continua y repetida.

BLOQUES

Construyendo tu cuerpo

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra MR 2 Conciencia espacial

Configuración

- En el área de bloques, invite a un niño a recostarse boca arriba mientras otros organizan un contorno de bloques a su alrededor. Tome una fotografía desde arriba y colóquela en la pared, si lo desea. Busque otros objetos con formas interesantes para delinearlos con bloques. Tome fotografías de los contornos sin el objeto adentro. Juegue a adivinar qué objeto había adentro.

Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes hacer que tu cuerpo sea más pequeño/más bajo o más grande/más alto?
- ¿Qué más podrías utilizar para hacer un esquema?
- ¿Qué observas en el contorno de tu cuerpo?



OBRA DRAMÁTICA

Consultorio médico

CA 4 Drama SS 1 Cultura y comunidad

Configuración

- Prepare una variedad de artículos médicos, como gasas, estetoscopios de juguete, mantas, vendas, etc. Coloque muñecos de bebé o animales de peluche en el área de juego dramático, si así lo desea. Anime a los niños a que representen roles y pretendan ser médicos o pacientes.

Grandes preguntas

- ¿Qué podría encontrar en un consultorio médico o en un hospital?
- ¿Quién trabaja en un hospital?
- ¿Qué podría preguntarle al paciente?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Almohadas suaves

SCI 3 Ciencia física SCI 1 Investigación y averiguación

Configuración

- Prepare fundas de almohadas y diversos materiales de relleno, como bolitas de algodón, papel arrugado, plumas, animales de peluche, frijoles y bloques. Anime a los niños a experimentar con los materiales y descubrir qué hace que la almohada sea más cómoda.

Grandes preguntas

- ¿Cómo harías una almohada?
- ¿Qué más puedes hacer con una almohada?



CIENCIA Y NATURALEZA

★ Escala simple

SCI 4 Tecnología MR 4 Medición

Configuración

- Prepare una regla larga y un bloque. Haga una balanza sencilla. Prepare objetos o elementos manipulables de distintos pesos. Los niños los colocarán en la balanza y compartirán sus descubrimientos.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de cosas pesas?
- ¿Cómo se puede equilibrar una balanza?
- ¿Cómo puedes saber si una cosa es más pesada que otra?
- ¿Qué podrías hacer si un extremo está más bajo que el otro?



Descubrimiento exterior

Transporte pesado

SCI 3 Ciencia física SED 4 Relaciones sociales

Configuración

- Reúna algunas cestas de ropa sucia y una cuerda para llevarlas al exterior. Anime a los niños a llenar las cestas con objetos de distintos pesos. Explore la posibilidad de empujar y tirar de las cestas por el área exterior.

Grandes preguntas

- ¿Cuándo se tira de algo? ¿Cuándo se empuja algo?
- ¿Cómo puedes tirar de una cuerda?
- ¿Qué puedes hacer cuando algo está en el camino y tienes que mover la cesta sobre el obstáculo?
- ¿Qué prefieres? ¿Empujar o tirar?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16-20

Elai Empecemos! 

Chequeo

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar: “¿Cuándo acudiría usted al médico?”
- Anime a los niños a pensar en alguna ocasión en la que hayan visitado a un médico, un oftalmólogo o un dentista. Comparta sus pensamientos o experiencias.

DESAFÍO COMUNITARIO

El médico revisa tus oídos

SED 3 Atención y persistencia PD 4 Cuidado personal SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

- ☐ álbum instrumental
- Hora del círculo*

A

Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”

Todos juntos

- ¿Qué partes del cuerpo podría revisar un médico?
- Anime a los niños a cantar “El doctor revisa tus oídos” con la melodía de “El granjero en el valle”, pista 9 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invita a los niños a señalar partes del cuerpo mientras cantas.

EL MÉDICO REVISAR TUS OÍDOS

El médico te revisa tus orejas.

(Señala tus orejas.)

El médico te revisa tus orejas.

(Señala tus orejas.)

El médico te ayuda a mantenerte saludable.

El médico te revisa tus orejas.

...garganta, ...corazón, etc.

Esta actividad desarrolla la atención a través del debate y la identificación de diferentes partes del cuerpo durante una canción grupal.

MAKE & PLAY

RINCÓN CREATIVO

★ Maletín de médico

SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Bolsa de papel para médico
- ☐ Vendaje
- ☐ Bola de algodón
- ☐ Palito de artesanía

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Marcadores
- ☐ Animales de peluche/ muñecas

Conversar

- ¿Qué tipos de vendajes tienes en casa?

Hacer

- Entregue a cada niño un maletín de médico para decorar y unir los lados con cinta adhesiva.

Jugar

- Prepare los artículos que se colocarán dentro del maletín del médico (bola de algodón, venda y/o palito de manualidades).
- Anime a los niños a realizar juegos de roles y simular que están ayudando a un animal o una persona enferma.

OBSERVAR: ¿Usa el niño su bolso y finge ser médico? ¿Qué otros papeles interpreta?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Letras rotas

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina MR 3 Formas

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de letras: A, G, Q*

SUS MATERIALES

- ☐ Fichas de índice
- ☐ Lápices de colores
- ☐ Tijeras (aptas para niños)
- ☐ Tiras de gasa o tela

Discutir y explorar

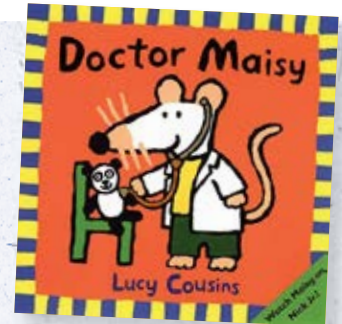
- ¿Qué puedes hacer si te lastimas?
- Coloque la gasa e invite a los niños a envolver una parte del cuerpo, como el brazo o el pie. Invite a los niños a ayudarse entre sí.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una tarjeta y un crayón.
- Muestre la tarjeta con la letra A e invite a los niños a escribir una A en su tarjeta.
- Invite a los niños a utilizar tijeras para cortar la tarjeta en dos o tres pedazos.
- Anime a los niños a que ayuden a volver a armar la letra rota. Repita el procedimiento con las otras letras.
- **Simplificar:** Escriba suavemente las letras en las tarjetas para que el niño las trace.
- **Desafío:** Invite al niño a escribir una palabra de vocabulario en la tarjeta para esa letra.

OBSERVAR: ¿El niño escribe las letras o los símbolos que se parecen a las letras? ¿Escribe las letras de forma independiente o necesita ayuda?

HISTORIA SUGERIDA



Doctora Maisy

Por Lucy Cousins

LLD 6 Comprensión de lectura
CA 4 Drama

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Lea la historia y anime a los niños a hacer gestos para imitar partes de la historia, como "tomar la temperatura de alguien" o "descansar en la cama".
- Cuando haya terminado, pregunte: "¿Quién fue tu personaje favorito: Doctora Maisy, Enfermera, Tallulah o Panda?" ¿Qué personaje obtiene más votos?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Dominó de aptitud física

MR 2 Conciencia espacial SED 1 Autoconciencia

MATERIALES

- ☐ Dominó de aptitud física

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Configuración

- Coloque todas las cartas de dominó boca arriba sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una tarjeta para comenzar el juego.
- Busque la coincidencia con una de las imágenes de la tarjeta.
- Alinee las dos cartas sobre la mesa de manera que las imágenes correspondientes se toquen. Continúe el juego de dominó agregando más cartas y conectando las imágenes correspondientes.

OBSERVAR: ¿El niño conecta las tarjetas girándolas y rotándolas? Puede hacer coincidir dos tarjetas que están giradas o posicionadas de diferentes maneras?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Cuántas partes del cuerpo puedes encontrar y nombrar?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Partes del cuerpo

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Escucha "Funky Fruit", pista 2 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Túrnense para ser el líder y demuestren cómo moverse como diferentes frutas. Siga al líder.

Crecimiento



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué te ayuda a crecer?"
- Coloque algunos bloques en el suelo. Invite a los niños a trabajar juntos y a apilar los bloques para ayudarlos a "crecer". ¿Qué altura alcanzaron los bloques?

DESAFÍO COMUNITARIO

Crecer, crecer

SED 2 Autorregulación SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- ☐ álbum instrumental
- Hora del círculo

Todos juntos

- Anime a los niños a cantar "Grow, Grow" con la melodía de "Skip to My Lou", pista 13 del álbum instrumental Hora del círculo.
- Utilice movimientos y gestos para imitar la letra.
- Invite a un niño a nombrar un nuevo movimiento (saltar, agacharse, ponerse en cuclillas...) e insertarlo en la canción.

CRECER, CRECER

Crecer, crecer, crecer entonces saltar.

Crecer, crecer, crecer entonces saltar.

Crecer, crecer, crecer entonces saltar.

Crece grande y fuerte.

Esta actividad desarrolla la toma de decisiones responsable al escuchar y seguir los movimientos durante un juego grupal.

RINCÓN CREATIVO

Varita de fideos

MR 4 Medición SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Regla
- ☐ Fideos de almidón

SUS MATERIALES

- ☐ Lápices de colores
- ☐ Tijeras
- ☐ Paño húmedo
- ☐ Marcadores

A

Para niños con problemas de motricidad fina, consulte "Adaptaciones"

Conversar

- ¿Cuánto mides? ¿Qué puedes usar para medirme?

Hacer

- Entregue a cada niño una regla para que la coloree como desee. Coloree los fideos, si lo desea.
- Presione un fideo sobre un paño húmedo y luego presiónelo sobre otro fideo de almidón para formar una varita larga.

Jugar

- Mida objetos con la regla o con la varita de fideos.

OBSERVAR: ¿El niño compara y mide objetos con una herramienta? ¿Identifica si el objeto es más largo o más corto que la varita?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Alcance hacia arriba

MR 3 Formas PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Tarjetas de cubos: formas (2 juegos)
- ☐ Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Cinta



Configuración

- Pegue un juego de tarjetas de formas en la parte superior de la pared. Inserte el otro juego en el cubo de bolsillo.

Discutir y explorar

- ¿Cuál es el objeto más alto que puedes alcanzar?
- Invite a los niños a recostarse boca arriba. Cuelgue la cinta sobre ellos mientras pasa. Anímelos a alcanzarla con las manos o los pies.

Jugar juntos

- Invite a un niño a lanzar el dado e identificar la forma.
- Anime a todos los niños a saltar y golpear la forma en la pared. Continúe hasta que todos hayan rodado.
- **Simplificar:** Anime al niño a identificar el color de la forma y luego busque ese color en la pared.
- **Desafío:** Haga rodar el cubo 2 o 3 veces y luego tome cada forma.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce de cuatro a seis formas básicas? ¿Dice los nombres de todas las formas?

HISTORIA SUGERIDA



Quiero ser alto

Por Laura Summers

LLD 6 Comprensión de lectura

MR 4 Medición

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregúnteles: "¿Conocen a alguien alto? ¿Quién es la persona más alta que conocen?"
- Lea la historia en voz alta. Después de leer, pegue con cinta adhesiva un trozo grande de papel en la pared. Pida a cada niño que se pare junto al papel y dibuje una línea desde la parte superior de su cabeza. Escriba su nombre junto a la línea. Pida a los niños que determinen quién es el más alto y quién es el más bajo.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras en crecimiento

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- ☐ Tablero de letras en crecimiento
- ☐ Tarjetas de cubos: Aa, Gg, Qq*
- ☐ Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- ☐ Pompones
- ☐ Bol
- ☐ Temporizador (opcional)

Configuración

- Coloque el tablero, el cubo y un recipiente con "frijoles" (pompones).

Juego independiente

- Invite a los niños a lanzar el dado e identificar la letra.
- Coloque un "frijol" en esa columna de letras. Comience desde abajo y vaya subiendo.
- Continúe jugando hasta que todas las letras hayan crecido hasta la parte superior.
- Extensión: configure un cronómetro durante 2 minutos y juegue el juego. Cuando suene el cronómetro, identifique qué letra es la más alta.

OBSERVAR: ¿El niño nombra todas las letras mayúsculas y minúsculas de las tarjetas? ¿Logra ubicar la misma letra en el tablero?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué altura tenías cuando eras un bebé? ¿Qué te ayudó a crecer?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Creciendo alto

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escuchando

- Escuche "Grow Up", pista 4 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Invite a los niños a ponerse en cuclillas y saltar cada vez que escuchen la palabra "arriba". Giren cada vez que escuchen la palabra "disco".

Fuerza



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar: “¿Qué sabes sobre los músculos?”
- Invite a los niños a mostrar o flexionar sus músculos. ¿Cómo sienten sus músculos?

DESAFÍO COMUNITARIO

Si eres fuerte

SED 4 Relaciones sociales PD 4 Cuidado personal

MATERIALES

- ☐ álbum instrumental
- Hora del círculo

Esta actividad desarrolla habilidades de autoconciencia mediante la práctica de movimientos para mostrar la fuerza del cuerpo.

Todos juntos

- ¿Qué cosas son muy pesadas? Invite a los niños a simular que están levantando algo pesado. Trabajen juntos para mover un objeto pesado en la habitación.
- Invite a los niños a cantar “If You’re Strong” con la melodía de “Happy and You Know It”, pista 6 del álbum instrumental Hora del círculo
- Mientras canta, anime a los niños a realizar el movimiento de cada verso.

SI ERES FUERTE

Si eres fuerte y lo sabes, flexiona tus brazos.

Si eres fuerte y lo sabes, flexiona tus brazos.

Si eres fuerte y lo sabes, y realmente quieres demostrarlo,

Si eres fuerte y lo sabes, flexiona tus brazos.

...agacharse, ...pisar fuerte, ...balancear los brazos, etc.

RINCÓN CREATIVO

★ Levantamiento de pesas

SS 4 Historia y sentido del tiempo PD 1 Matricidad gruesa

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Platos de papel
- ☐ Papel
- ☐ Póster

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Pintar
- ☐ Tijeras
- ☐ Pinceles

Conversar

- ¿Dónde tienes músculos?

Hacer

- Invite a cada niño a hacer un objeto con pesas.
- Pinte los platos de papel de color negro. Una vez secos, corte una X en el centro de cada plato.
- Enrolle el papel y envuélvalo en cinta adhesiva. Introdúzcalo en los agujeros de las placas y fíjelo con cinta adhesiva.

Jugar

- Simule que hace ejercicio y levanta pesas.
- Realice una variedad de ejercicios con los brazos mientras sostiene el soporte de pesas. Cuente hasta 12 cada vez y haga 12 repeticiones.

OBSERVAR: ¿El niño recuerda secuencias sencillas? ¿Coordina múltiples movimientos?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Tomar decisiones saludables

LLD 2 Comunicación SED 1 Autoconciencia SS 2 Educación cívica y economía

MATERIALES

- ☐ Juego "¿Qué prefieres?"
- ☐ Bloques de patrones*

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Pelota

Discutir y explorar

- ¿Qué puedes hacer con una pelota? Anime a los niños a mostrar lo que pueden hacer, como patear, rodar, rebotar, etc. ¿Cuál prefieres?

Jugar juntos

- Muestre a los niños dos tarjetas con fotografías y pregúnteles: "¿Preferirías... o...?"
- Anime a cada niño a colocar un bloque de patrón en su elección.
- Invite a un niño a contar los votos y decir qué opción fue la más elegida.
- Repita con diferentes tarjetas con fotografías y preguntas sobre "¿Qué prefieres?"
- **Simplificar:** Coloque dos tarjetas y pídale al niño que elija su favorita.
- **Desafío:** Después de que el niño haga una elección, anímelo a explicar por qué eligió esa carta y por qué no eligió la otra.

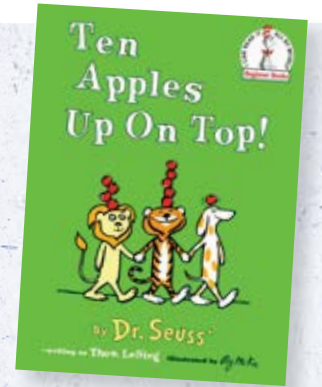
OBSERVAR: ¿El niño comunica sus preferencias utilizando oraciones sencillas? ¿Explica por qué tomó esa decisión?



A

Para niños que no hablan o tienen otros desafíos de comunicación, consulte "Adaptaciones"

HISTORIA SUGERIDA



¡Diez manzanas en la cima!

por el Dr. Seuss

LLD 6 Comprensión de lectura

MR 1 Sentido numérico

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Invite a los niños a contar las manzanas que hay en la cabeza de cada animal. ¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?
- Mientras lee la historia, anime a los niños a mostrar los números mencionados en cada página con sus manos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Llevando manzanas

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia MR 2 Conciencia espacial

MATERIALES

- ☐ Formas de manzana
- ☐ Dado (de la lección 9)
- ☐ Fragmentos de la historia (de la lección 3)

SUS MATERIALES

- ☐ Pizarra o papel
- ☐ Marcador de borrado en seco

Configuración

- Organice las piezas de la historia para que se vean como un niño.

Juego independiente

- Tire el dado y escriba ese número en una pizarra o papel.
- Luego coloque esa cantidad de formas de manzana en la cabeza del niño.
- Tire nuevamente el dado, escriba ese número y agregue más formas de manzana a la cabeza del niño.
- Cuente el número total de formas de manzana y escriba ese número en la pizarra para hacer una ecuación simple.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra una correspondencia uno a uno con el seis?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué es lo más pesado que puedes levantar? ¿Qué te gustaría poder recoger?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Levantamiento de objetos pesados

PD 2 Matricidad fina SED 2 Autorregulación

- Escuche "Keep Movin' & Groovin'", pista 9 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Coloque una cesta de bloques en un lado de la habitación y coloque un recipiente vacío en el lado opuesto. Use una cuchara grande para llevar un bloque a la vez desde la cesta hacia el recipiente mientras suena la canción. Mueva todos los bloques antes de que termine la canción.

Equilibrio

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cómo puedes equilibrar algo sobre tu cabeza?"
- Entregue un libro a cada niño y anímelos a practicar el equilibrio sobre sus cabezas. ¿En qué otro lugar pueden equilibrar el libro?

DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío de equilibrio

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

Todos juntos

- ¿De qué distintas maneras se puede mantener el equilibrio con el cuerpo? Anime a los niños a explorar el equilibrio sobre un pie o un brazo.
- Invite a los niños a cantar "Lift One Leg" con la melodía de "Row Your Boat".
- Pida a los niños que levanten una pierna, un brazo, ambos brazos, etc. mientras canta.

LEVANTAR UNA PIERNA

Levanta, levanta, levanta una pierna,
Mantén el equilibrio sobre los dedos de los pies.
Levanta, levanta, levanta una pierna,
Y menéate de un lado a otro.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al practicar el control de los impulsos durante un juego grupal y seguir las indicaciones.



RINCÓN CREATIVO

Opciones saludables

SED 3 Atención y persistencia LLD 7 Escritura LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- ☐ Carteles para conversar (de lecciones anteriores)

PARA CADA NIÑO

- ☐ Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- ☐ Crayones o marcadores

Configuración

- Coloque postales y crayones sobre la mesa.

Indicaciones

- Coloque los Carteles para conversar que desee y analice lo que los niños recuerdan sobre ellos.
- ¿Cómo puedes mantenerte saludable?
- ¿Qué comidas o ejercicios te gustan? ¿Cuáles te gustaría dibujar en tu postal?
- ¿Hay alguna palabra o pensamiento que te gustaría incluir en tu postal?
- ¿A quién te gustaría enviar tu postal?

OBSERVAR: ¿Mantuvo el niño la atención y la concentración durante al menos cinco minutos? ¿Se distrae con facilidad?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Viga de equilibrio

MR 2 Conciencia espacial PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de trucos de equilibrio

PARA CADA NIÑO

- ☐ Cinta

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Cinta de enmascarar
- ☐ Bolas

Discutir y explorar

- ¿Qué crees que podrías hacer en una viga de equilibrio?
- Dibuje una línea en el piso con cinta adhesiva. Invite a los niños a caminar por turnos a lo largo de la “barra de equilibrio” y anímelos a que demuestren sus trucos.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una cinta para que la coloque en el piso. Invite a los niños a explorar el movimiento en sus “vigas de equilibrio”.
- Invite a un niño a elegir una tarjeta de truco y demostrar el movimiento. Incentive a todos a imitar el movimiento. Continúe turnándose para ser el líder.
- **Simplificar:** Invite al niño a explorar el movimiento de su cinta mientras usted anuncia lo que está haciendo.
- **Desafío:** Invite al niño a inventar sus propias direcciones posicionales.

OBSERVAR: ¿El niño sigue instrucciones posicionales simples? ¿Logra explicar su ubicación en relación con la cinta (“Estoy al lado de la cinta”)?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Equilibrar letras

LLD 3 Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Tarjetas fonéticas*
- ☐ Tarjetas con letras: A, G, Q*

SUS MATERIALES

- ☐ Bloques (18)
- ☐ Cinta
- ☐ Tijeras

Configuración

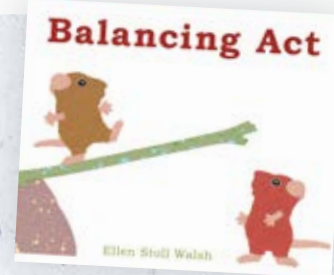
- Pegue cada tarjeta fotográfica fonética a un bloque y coloque todos los bloques sobre la mesa. Coloque las 3 tarjetas con letras grandes sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a seleccionar un bloque y colocarlo en la tarjeta con la letra correspondiente.
- Continúe el juego hasta que todos los bloques estén apilados y equilibrados para cada tarjeta de letra.

OBSERVAR: ¿El niño identifica las palabras y fotografías que tienen un sonido inicial similar? ¿Logra reconocer las letras que suenan durante la actividad?

HISTORIA SUGERIDA



Acto de equilibrio

Por Ellen Stoll Walsh

LLD 6 Comprensión de lectura

SCI 3 Ciencia física

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer, coloque varios bloques y una balanza.
- Ayude a los niños a explorar los conceptos de más pesado y más ligero, suma y resta.
- Lea el libro en voz alta e invite a los niños a hacer predicciones sobre lo que sucederá, utilizando los ejemplos de la balanza para guiar su pensamiento.

A

Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

A

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué puedes hacer mientras mantienes el equilibrio sobre un pie?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Párese sobre un pie

PD 1 Motricidad gruesa SED 3 Atención y persistencia

- Escucha “Balancing Bear”, pista 12 en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Coloque figuras de papel en el piso. Mientras suena la canción, nombre una figura e intente mantener el equilibrio sobre un pie hasta que se nombre otra figura.

Descanso



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Por qué nuestro cuerpo necesita descansar?"
- Invite a los niños a demostrar cómo duermen por la noche: ¿Duermes de espaldas? ¿De costado? ¿Sobre el estómago?
- Explique que nuestros huesos y músculos necesitan dormir para crecer y nuestros cerebros necesitan tiempo para desacelerarse y descansar.

DESAFÍO COMUNITARIO

Descansa tu cuerpo

SED 1 Autoconciencia PD 4 Cuidado personal SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Música/sonidos relajantes (opcional)

Todos juntos

- ¿Cuál es tu rutina a la hora de dormir? ¿Duermes con un peluche o una manta? ¿Alguien te lee un cuento?
- Invite a los niños a moverse rápidamente durante 12 segundos. Cuente en voz alta mientras se mueven.
- Una vez que su frecuencia cardíaca haya aumentado por el movimiento, comience a reproducir música relajante, si está disponible.
- Invite a los niños a recostarse en el suelo y descansar sus cuerpos.
- Anímelos a respirar profundamente y a contar regresivamente desde 12.
- ¿Cómo te sientes ahora?

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al aprender y practicar opciones saludables para nuestro cuerpo.



RINCÓN CREATIVO

Mi portafolio

SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1 Autoconciencia LLD 2 Comunicación

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Diario de Salud y aptitud física

SUS MATERIALES

- ☐ Carpeta (1 por niño)

Configuración

- Agregue el Diario de Salud y aptitud física a la carpeta de cada niño.

Crear

- Invite a los niños a revisar sus muestras de trabajo del mes.
- Anime a cada niño a seleccionar su muestra de trabajo favorita e ilustrarla en la portada de la página.
- Tomen turnos para mostrar y contar sus recuerdos y experiencias favoritas del Diario de Salud y aptitud física

OBSERVAR: ¿El niño recuerda los acontecimientos o recuerdos del pasado? ¿Utiliza el lenguaje del tiempo para describir estos pensamientos?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Estírate y respira

SED 2 Autorregulación MR 1 Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Tabla/spinner para hacer girar y estirar (de la lección 15)
- ☐ Dado (de la lección 9)

Conversar

- Anime a los niños a que exploren soplando sobre sus manos. Intente soplar rápidamente y también muy lentamente.
- Después pregunte: “¿Cómo se siente tu cuerpo?”
- Invite a los niños a imaginar que están enojados y contienen la respiración, luego se relajan lentamente y exhalan.

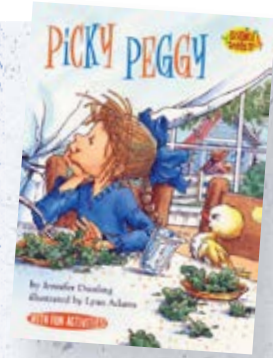
Jugar juntos

- Tomen turnos para hacer un estiramiento y tiren el dado. Realicen el estiramiento y todos inhalen y exhalen lentamente hasta el número que salga.
- Pregúnteles a los niños cómo se sienten después de cada estiramiento. Repita con otro.
- **Simplificar:** Tire el dado y repita sólo las posturas sentadas durante esa cantidad de segundos.
- **Desafío:** Tire el dado y elija dos o tres posturas sucesivas para mantenerlas durante esa cantidad de segundos.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra que sabe cómo calmarse, controlar la respiración y relajar el cuerpo? ¿Contiene la respiración o posa mientras cuenta?



HISTORIA SUGERIDA



Peggy la quisquillosa

Por Jennifer Dussling

LLD 6 Comprensión de lectura

SED 1 Autoconciencia

PD 5 Nutrición

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta mientras señalan sus palabras.
- Invite a los niños a compararse con patitos y pregunte: “¿Qué necesitan ambos?”
- Anime a los niños a enumerar las cosas esenciales para la supervivencia, por ejemplo, comida, agua, aire, refugio y amor.
- Mientras lee en voz alta, invite a los niños a pensar en los alimentos que les gustan y los que no.
- Cuando haya terminado la historia, pregunte: “¿Por qué es importante comer los tipos adecuados de alimentos?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Números durmientes

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de cubos: 1-6 (de la lección 14)
- ☐ Pañales
- ☐ Dado (de la lección 9)

Configuración

- Coloque las cartas de cubos del 1 al 6 boca arriba sobre la mesa. Cubra cada una con una servilleta.

Juego independiente

- Invite a un niño a tirar el dado e identificar el número.
- Seleccione una carta para descubrir y vea si el número coincide. Si no, continúe descubriendo las tarjetas hasta encontrar la que coincida.
- Extensión: Tire el dado y luego cubra esa tarjeta para que quede “guardada” en la cama.

OBSERVAR: ¿El niño identifica los números del 1 al 6 en las tarjetas? ¿Puede contar los puntos del dado y luego encontrar el mismo número en las tarjetas?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué haces antes de irte a dormir?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Salta el resto

LLD 1 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

- Escucha la pista 10 de “Ready Set Go!” en el álbum *Bailando con salud y aptitud física*. Coloque almohadas por todo el piso. Salte sobre las almohadas hasta que la canción diga que descanse. Acuéstese y simule dormir sobre las almohadas. Repita mientras continúa la canción.

A

Para niños con discapacidades físicas, ver “Adaptaciones”

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.




Para niños con discapacidad visual:




- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”



Habilidad / Código de habilidad		Definición de habilidad		Punto de referencia 3		Punto de referencia 4		Punto de referencia 5	
 Desarrollo social y emocional	SED1 Autoconciencia	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expreso interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.				
	SED2 Autorregulación	SED 2a Identifica emociones. SED2b Gestiona sentimientos y comportamientos. SED2c Sigue rutinas y transiciones.	Experimentos y juegos de rol con una variedad de emociones. Inicia la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.	Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.				
	SED3 Atención y persistencia	SED 3a Asiste y participa. SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.				
	SED4 Relaciones sociales	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	Se une a un grupo y participa en juegos grupales. Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.	Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda a los demás.				
		SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.				
 Físico Desarrollo	PD 1 Motricidad gruesa	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga andina. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Arropa o patea objetos en movimiento.	Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.				
	PD 2 Motricidad fina	PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Abre, cierra, buce y tira de objetos con una o ambas manos.	Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.	Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Balones, cremalleras, hebillas y cordones.				
	PD 3 Seguridad	PD 3 Demuestra prácticas seguras.	Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.	Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguir.				
	PD 4 Cuidado personal	PD 4 Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestirse.	Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.	Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de las seres vivos.				
	PD 5 Nutrición	PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.				
 Desarrollo del lenguaje y la alfabetización	LLD1 Escucha	LLD1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). LLD1b Sigue instrucciones. LLD2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.	Escucha y luego responde adecuadamente. Demuestra comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones cuando no entiende. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.				
	LLD2 Comunicación	LLD2b Utiliza habilidades de conversación. LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.	Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir.	Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.				
	LLD3 Conciencia fonológica	LLD3 Escucha pequeñas unidades de sonido.	Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sugiere una palabra que rima que rima que rima en un poema o canción.	Identifica palabras que tienen un sonido inicial similar. Identifica cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra.	Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sugiere una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.				
	LLD4 Conocimiento Alfabético	LLD4a Identifica letras y palabras. LLD4b (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.				
	LLD5 Conceptos de Impresión	LLD5 Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delantera/traseira y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (pero no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.				
	LLD6 Comprensión de lectura	LLD6a Responde al texto. LLD6b Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta de la propia vida. Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y comparte una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.				
	LLD7 Escritura	LLD7 Utiliza la escritura para representar significado.	Escribe formas similares a letras y crea sus propios símbolos. Garabatea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imprimir o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o una idea.				

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.	Usa dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas. Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de objetos no relacionados con él mismo.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Rompecabezas sin usar una guía.
	MR 3 Formas MR 3a Identifica formas y sus características.	Identifica algunas formas básicas.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propios patrones.
	MR 4 Medición MR 4a Estimaciones y medidas. MR 4b Compara y ordena en series.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.	Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos.
	MR 5 Patrones MR 5a Identifica, reproduce y crea patrones.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 6 Coincidencias y clasificaciones. MR 6a Identifica, reproduce y crea patrones.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.
	MR 7 Lógica y razonamiento MR 7a Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación SCI 1a Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, advina una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.	Demuestra comprensión de que todas las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.
	SCI 3 Ciencia física SCI 3a Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, replando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Identifica el clima y el tiempo en el entorno inmediato.	Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.
	SCI 4 Tecnología SCI 4a Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interactúa con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación consigo mismo. Identifica y representa roles de cuidadores familiares de la comunidad.	Identifica los propios roles los de demás y describe el trabajo que cada uno puede realizar.
	SS 2 Educación cívica y economía SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás. Reconoce y atiende a las figuras de autoridad.	Interactúa respetuosamente con personas que le lizan, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás.
	SS 3 Geografía SS 3a Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas. SS 3b Comprende conceptos de dinero y economía.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.	Sigue reglas y rutinas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre la justicia.	Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.
	SS 4 Historia y tiempo SS 4a Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.
 Artes creativas	CA 1 Música CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.
	CA 2 Danza y movimiento CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Aplauda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Da palmos siguiendo patrones rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección melódica.	Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.
	CA 3 Artes visuales CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos nuevos versus explosivos o pequeños versus grandes.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Crea movimientos basados en sus propias ideas.
	CA 4 Drama CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
		Utiliza materiales para crear formas y símbolos.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.
		Utiliza palabras, acciones y accesorios para fingir.	Demuestra un papel en una obra dramática grupal.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales.
		Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.
		Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE DEL
VOCABULARIO: SEMANA 4

manzana



equilibrio



regla



descanso



doctora



músculo



almohada



balanza



