

PENSAR EN

EL SALVAJE OESTE

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

¡Arriba los lazos! Aprendiendo con alegría

Cómo usar cuerdas
para formar letras

Contar caballos,
botas y sombreros

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Lanzamiento de botas • Pisotea tu nombre • Veo, veo cactus • División con la cuerda
Formas de lazo • Danza de rodeo • Desafío de nudos



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: Botas de vaquero 10
- Lección 2: Sombrero de vaquero 12
- Lección 3: Lazo 14
- Lección 4: Caballo 16
- Lección 5: En el rodeo 18

Materiales de referencia 20

- Adaptaciones 20
- Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: EL SALVAJE OESTE

Los niños aprenden a través de la simulación y la acción. El juego de simulación es esencial para el desarrollo social y emocional de un niño. Durante el juego de simulación, los niños negocian roles, experimentan con el lenguaje y resuelven problemas. A través del juego imaginario, los niños simulan ser otras personas y prueban diferentes roles. Esto es importante porque les permite descubrir diferentes perspectivas del mundo, por ejemplo, cómo sería ser un vaquero o una vaquera. Los maestros pueden promover el juego de simulación proporcionando materiales reales o de juego, accesorios y espacio para que los niños exploren. Los accesorios, como una cuerda o un sombrero, pueden ayudar a los niños a experimentar con las acciones y los gestos de otra persona. A través del juego de simulación, los niños pueden aprender y descubrir cómo viven, hablan e interactúan los demás con el mundo.



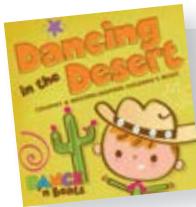
VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
botas, sombrero, lazo, caballo, herradura, rodeo, valla, vaquero	Nn	nest, net, nut (nido, red, nuez)	negro, estrella, honesto



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		BOTAS DE VAQUERO Las botas de vaquero son zapatos hechos para montar a caballo, no para caminar. Están diseñadas para calzarse y descalzarse fácilmente de los estribos.	Bailando con amigos SED 4 Relaciones sociales 
LECCIÓN 2		SOMBRERO DE VAQUERO Los sombreros de vaquero tienen ala ancha. Ayudan a proteger del calor y las quemaduras solares.	Saltar alrededor del sombrero SED 1 Autoconciencia 
LECCIÓN 3		LAZO Un lazo es una cuerda fuerte que se ata en un extremo formando un bucle. Se utiliza para atrapar o enlazar animales, como vacas o caballos.	Desafío del nudo SED 4 Relaciones sociales 
LECCIÓN 4		CABALLO Los caballos pueden montarse con montura o sin montura. Pueden ser un medio de transporte y llevar bultos o cargas a diferentes lugares.	Montar el caballo ★ SS 3 Geografía 
LECCIÓN 5		EN EL RODEO Un rodeo es una competición deportiva de vaqueros con eventos que incluye caballos salvajes, monta de toros y lazo de terneros.	Carrera de obstáculos de rodeo 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.

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.



LIBROS RECOMENDADOS

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Lanzamiento de botas

MR 7 Lógica y razonamiento



Diseños de botas ★

CA 3 Artes visuales



Bailando en el desierto

CA 1 Música



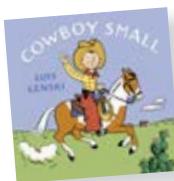
Diseños de arte con arena

PD 2 Motricidad fina



Vaquero pequeño

LLD 6 Comprensión de lectura



Colores del sombrero de vaquero

MR 6 Clasificación



Diadema con sombrero de vaquero ★

CA 4 Drama



Baile del sombrero

LLD 1 Escucha

Pozo de los deseos

SCI 4 Tecnología



Quiero ser una vaquera

LLD 6 Comprensión de lectura



Formas de lazo

MR 3 Formas



Accesorio de lazo

PD 1 Motricidad gruesa



Danza del lazo ★

SED 3 Atención y persistencia

Diversión con la cuerda

CA 4 Drama



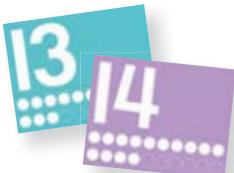
Alboroto en el rancho

LLD 6 Comprensión de lectura



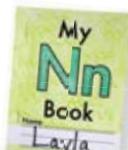
Contando caballos

MR 1 Sentido numérico



Pequeño libro de letras: Nn

LLD 7 Escritura



Trucos de caballos

PD 1 Motricidad gruesa

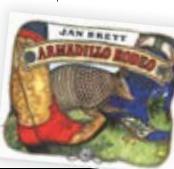
Construcción de cabañas de troncos

MR 7 Lógica y razonamiento



Rodeo de armadillos

LLD 6 Comprensión de lectura



¿Quién está en el rodeo? ★

MR 2 Conciencia espacial



Juego de memoria de rodeo

SED 3 Atención y persistencia



Danza del rodeo

SED 2 Autorregulación

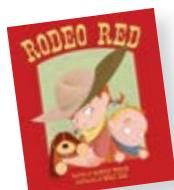
Descubrimiento de arena del desierto

SCI 1 Investigación y averiguación



Rodeo rojo

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

Pozo de los deseos

SCI 4 Tecnología SCI 1 Investigación y averiguación



Configuración

- Cuelgue un balde de una cuerda atada a una vara (o una escoba) entre dos sillas. Use almohadas o cajas para hacer el pozo y explore la posibilidad de girar la vara para subir y bajar el balde.

Grandes preguntas

- ¿Qué puedes levantar con tu balde?
- ¿Qué tan profundo crees que es un pozo real?
- ¿Qué deseo pedirás?



BLOQUES

Construcción de cabañas de troncos

MR 7 Lógica y razonamiento MR 2 Conciencia espacial

Configuración

- Reúna palos o corta ramas grandes en forma de troncos pequeños y agréguelos a su área de bloques. Coloque una pila de piezas de cartón. Explore la construcción con los materiales y haga una cabaña de troncos.

Grandes preguntas

- ¿Cómo se puede hacer una pared con palos?
- ¿Qué tipo de palos son mejores para construir?
- ¿Cuántos palos necesitarás para construir una cabaña?



CIENCIA Y NATURALEZA

Descubrimiento de arena del desierto

SCI 1 Investigación y averiguación PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Llene una bandeja o un recipiente con arena. Prepare distintas herramientas (cepillos, pinzas, cucharas con ranuras) para mover y tamizar la arena. Haga “hojas del tesoro” con monedas de un centavo, cinco centavos, diez centavos y veinticinco centavos (etiquete cada hoja de papel y luego trace el contorno de 12 monedas, una por una.). Luego esconda cada una de las 12 monedas en la arena. Anime a los niños a encontrar y llenar las hojas del tesoro.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipo de tesoro te gustaría encontrar en el desierto?
- ¿Qué herramientas puedes utilizar para cavar en arena y tierra?
- ¿En qué se diferencian las monedas?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Diseños de arte con arena

PD 2 Motricidad fina SCI 3 Ciencia física



Configuración

- Prepare la tapa de una caja, un recipiente con arena, papel y botellas de pegamento. Pruebe aplicar pegamento sobre el papel. Haga dibujos o simplemente diseños, luego espolvoree arena sobre el pegamento húmedo y agítelo en la tapa de la caja. Deje que los diseños con arena texturizada se sequen.

Grandes preguntas

- ¿Cómo cambia el pegamento cuando se le agrega arena?
- ¿Qué texturas sientes mientras creas?
- ¿Qué formas ves en tu diseño?

A

Para niños con
dificultades táctiles,
ver “Adaptaciones”

Descubrimiento exterior

Diversión con la cuerda

CA 4 Drama PD 1 Motricidad gruesa

Configuración

- Reúna aros de hula hula y cuerdas. Ate la cuerda al aro de hula hula para hacer un lazo. Coloque botellas, jarras, animales de peluche u otros elementos reciclados para que los niños practiquen el lanzamiento del lazo.

Grandes preguntas

- ¿Qué se puede atrapar con un lazo?
- ¿Qué podrías hacer si el objeto está lejos?
- ¿Quién podría usar un lazo?
- ¿Cómo podrías hacer trucos con un lazo?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excusiones, 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! ↗

Botas de vaquero



Hora del círculo

Canción de
saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuándo usamos botas?”
- Anime a los niños a que simulen que se ponen botas y pisotean fuerte, luego en voz baja y rápidamente, y luego lentamente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Bailando con amigos

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

Todos juntos

- ¿Cómo se puede bailar sólo con los pies? Anime a los niños a explorar el movimiento de los pies de distintas maneras.
- Invite a los niños a tomarse de las manos y formar un círculo.
- Anime a los niños a intentar movimientos sencillos como “Punta, punta, talón...” o “Pisotear, deslizar...”
- Continúe siguiendo movimientos de baile simples y explore cómo moverse juntos en círculo.
- Anime a los niños a pensar en un movimiento sencillo que el grupo pueda intentar.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al participar en una actividad de movimiento grupal y probar las ideas de los demás.

Invitation to
create



RINCÓN CREATIVO

★Diseños de botas

CA 3 Artes visuales SED 1 Autoconciencia

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Bota de papel
- Tapa de botella

SUS MATERIALES

- Pinturas
- Marcadores

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué observas en la bota que aparece en la foto?
- ¿De qué color son tus botas favoritas? ¿Tienen otros diseños?
- ¿Qué sucede cuando se utiliza la tapa de la botella como herramienta para estampar y rodar?
- ¿Qué más puedes utilizar para diseñar tu bota?

OBSERVAR: ¿Entiende el niño la secuencia de sumergir la tapa en pintura y luego pasarlal por el papel? ¿Qué otros materiales de arte usa para diseñar su bota?

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



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Pisotea tu nombre

LLD 3 Conciencia fonológica PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES**PARA CADA NIÑO**

- Etiqueta con nombre (guardar para uso posterior)

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Marcadores
- Cartulina
- Plástico de burbujas (opcional)

Discutir y explorar

- ¿Qué sonidos se pueden producir al caminar?
- Coloque cartón y plástico de burbujas en el suelo. Invite a los niños a explorar los sonidos que hacen sus pies sobre las superficies.

Jugar juntos

- Ayude a cada niño a escribir su nombre en una etiqueta de nombre.
- Párese en un círculo y demuestre cómo pisotea las sílabas de su nombre, e invite a los niños a que le copien.
- Invite a un niño a mostrar su etiqueta con su nombre y diga su nombre y luego pise las sílabas sobre el cartón o el plástico de burbujas.
- ¿Cuántas sílabas tiene su nombre? Repita la operación para cada niño.
- **Simplificar:** Señale la primera letra del nombre del niño e invítelo a saltar mientras usted dice su sonido.
- **Desafío:** Invite al niño a pisotear su apellido.

OBSERVAR: ¿El niño identifica las sílabas individuales de su nombre y/o de los nombres de los demás? ¿Limita sus acciones al pisar fuerte las sílabas?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

MATERIALES

- Cubos de encastre*

SUS MATERIALES

- Botas (o decorar cajas para que parezcan botas)



OBSERVAR: ¿El niño explora y prueba distintas formas de introducir los cubos en las botas? ¿Resuelve problemas de forma independiente o pide ayuda?

**Configuración**

- Colocar las botas en el suelo.

Juego independiente

- Anime a los niños a tomar un puñado de cubos de encastre y a explorar lanzándolos dentro de las botas.
- Experimente conectando los cubos antes de arrojarlos a una bota.
- Cuente cuántos cubos entraron en las botas.
- Para los niños más pequeños, animelos a caminar junto a las botas y dejar caer los cubos dentro.

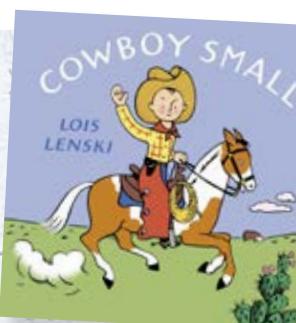
Hora de cierre**Reflexión**

- ¿Por qué crees que los vaqueros llevan botas? ¿Cuándo llevas botas tú?

MÚSICA Y MOVIMIENTO**Bailando en el desierto**

CA 1 Música LLD 1 Escuchando

- Reproducir "Giddy-Up Cowboy", pista 1 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Mientras suena la canción, invite a los niños a golpear dos palos o bloques entre sí para hacer sonidos de trote de caballo.

HISTORIA SUGERIDA**Vaquero pequeño**

Por Lois Lenski

LLD 6 Comprensión de lectura
MR 1 Sentido numérico

- Muestre la portada del libro e invite a un niño a discutir lo que lleva puesto el vaquero.
- Lea la historia y anime a los niños a contar cuántas botas hay en cada página.
- Mire el libro y pídale que busquen elementos específicos, como sillas de montar, cuerdas, polainas, etc. Escríba estas palabras de vocabulario en notas adhesivas y cuélguelas en la pared, si lo desea.

Sombrero de vaquero



A

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Por qué crees que un vaquero usa sombrero?"
- Establezca un par de diferentes sombreros para que los niños exploren y se los pongan en la cabeza. Coloque un espejo, si es necesario. Hable sobre cómo los sombreros nos protegen del sol y la lluvia.

DESAFÍO COMUNITARIO

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa MR 3 Formas

MATERIALES

- Formas de estrellas (guardar para usar más adelante)
- Álbum instrumental *Hora del círculo*
- Etiquetas con nombre (de la lección 1)
- Tapete de colores y formas *

SUS MATERIALES

- Sombrero
- Cinta

Todos juntos

- Muestre el tapete de colores y formas y cante la canción que se encuentra en el reverso. Anime a los niños a repetir la canción juntos.
- Pegue con cinta adhesiva una estrella en la parte delantera del sombrero y luego colóquela en el suelo.
- Invite a los niños a practicar saltar en un círculo a su alrededor.
- Anime a los niños a cantar "Skip Around the Hat" con la melodía de "Skip to My Lou", pista 13 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Seleccione una etiqueta con nombre e invite a ese niño a saltar alrededor del sombrero.

Para niños con
discapacidades físicas, ver
"Adaptaciones"

Saltar alrededor del sombrero

SALTAR ALREDEDOR DEL SOMBRERO

Salta, salta, alrededor del sombrero,
Salta, salta, alrededor del sombrero,
Salta, salta, alrededor del sombrero,
Holly, recógelo.

Esta actividad ayuda a desarrollar habilidades de autogestión controlando los impulsos y siguiendo instrucciones en un juego grupal.

RINCÓN CREATIVO

★ Diadema con sombrero de vaquero

CA 4 Drama PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Sombrero de papel
- Tiras de papel
- Hilo sisal

SUS MATERIALES

- Pinturas
- Pegamento o grapadora
- Tijeras

Conversar

- ¿Qué tipo de sombreros usas? ¿Por qué? Explica que los sombreros de vaquero ayudan a protegerse de la lluvia y el sol.

Hacer

- Invite a los niños a mojar el hilo en pintura y arrastrarlo sobre el sombrero de papel o presionarlo hacia abajo para hacer una impresión.
- Ayude a cada niño a ajustar las tiras de papel al tamaño de su cabeza.
- Grabe el sombrero a las tiras y úselo como una diadema.

Jugar

- Invite a los niños a usar sus sombreros y demostrar cómo un vaquero camina, canta, trabaja y come.

OBSERVAR: ¿El niño asume el papel de vaquero cuando se pone el sombrero? ¿Sujeta el cordel con el pulgar y el índice mientras pinta?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Colores del sombrero de vaquero

Señor 6 Clasificación SED4 Relaciones sociales

MATERIALES

- Juego de colores de sombreros de vaquero

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Papel de colores
- Lápices de colores



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Caras y sombreros

LLD 7 Escritura MR 2 Conciencia espacial

MATERIALES

- Fotos de sombreros de vaquero

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Papel
- Lápices de colores



Configuración

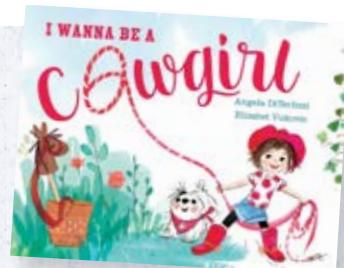
- Recorte las fotos de los sombreros de vaquero. Dibuje una imagen sencilla de una cara grande en una hoja de papel. Coloque uno de los sombreros sobre el dibujo como ejemplo.

Juego independiente

- Anime a los niños a dibujar su propia cara en trozos de papel.
- Explore la posibilidad de colocar diferentes sombreros de vaquero encima de sus dibujos.
- Si lo desea, dibuje diferentes tipos de sombreros y colóquelos en los dibujos.

OBSERVAR: ¿Intenta el niño dibujar una cara? ¿Este dibujo incluye líneas y formas?

HISTORIA SUGERIDA



Quiero ser una vaquera

Por Angela DiTerlizzi

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta.
- Mientras lee la historia, invite a los niños a señalar las formas en que el personaje principal simula ordeñar vacas, montar a caballo y esquilar ovejas. Pregúntele: "¿Qué está haciendo realmente aquí?".
- Anime a los niños a que le ayuden a explorar los sonidos iniciales repetitivos de palabras como west, warm, winds, check y chicken.

Hora de cierre

Reflexión

- Si fueras un vaquero, ¿cuándo usarías sombrero?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile del sombrero

LLD 1 Escucha CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca "Don't Sit on a Cactus", pista 3 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Coloque un sombrero en el suelo. Invite a los niños a que imaginen que son cactus. Mencione distintas formas de colocar los brazos (manos en las caderas, manos en los hombros o brazos estirados) mientras bailan alrededor del sombrero.

Lazo

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Para qué podrías usar una cuerda?"
- Pase un trozo largo de cuerda o hilo y anime a los niños a experimentar haciéndolo girar o imaginando que es un lazo.



DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío del nudo

SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Cuerda o cordón de zapato (para cada niño)

Todos juntos

- Entregue a cada niño una cuerda y anímelos a explorar las diferentes formas de jugar con ella.
- Muestre cómo hacer un nudo colocando la cuerda en el suelo, cruzándolos en la parte superior y tirando de los extremos para hacer un nudo. Anime a los niños a hacer nudos con su propia cuerda.
- ¿Cuántos nudos hiciste?
- Recuerde a los niños que ayuden a otros si necesitan ayuda para hacer un nudo.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al practicar el pensamiento crítico y seguir instrucciones durante un desafío grupal.



MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Accesorio de lazo

PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento CA 4 Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Plato de papel
- Hilo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Marcadores
- Animales de peluche o botellas de agua vacías

Conversar

- ¿Qué se puede atrapar con un lazo? Explíquenles que los vaqueros usan lazos para atrapar animales grandes, como vacas y caballos.

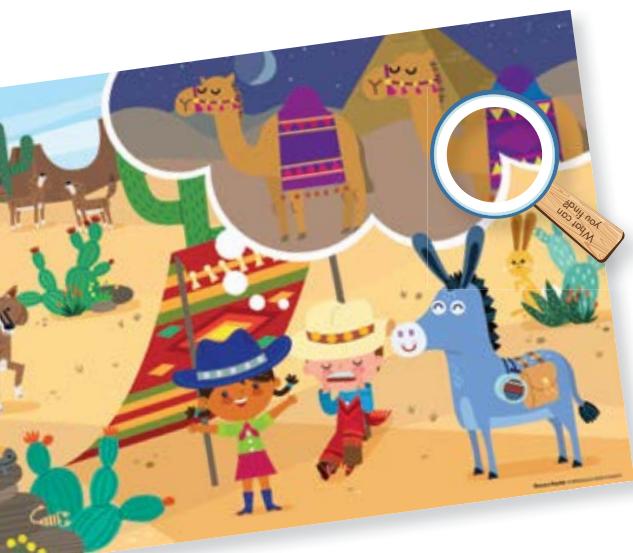
Hacer

- Ayude a cada niño a cortar el centro de un plato de papel y atarle el hilo.
- Invítelos a decorar su lazo como deseen.
- Explore cómo girar y lanzar el lazo.

Jugar

- Coloque los peluches en el suelo dejando suficiente espacio alrededor de cada uno.
- Invite a un niño a lanzar su lazo e intentar atrapar un animal. Si no lo logra, anímelos a intentarlo nuevamente.

OBSERVAR: ¿El niño coordina el giro y el lanzamiento para ayudar a que el lazo vaya en la dirección deseada? ¿Lanza el lazo a diferentes distancias para alcanzar un objeto?



A

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

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Formas de lazo

MR 3 Formas SED 2 Autorregulación LLD 7 Escritura

MATERIALES

- Hilo sisal
- Tarjetas cúbicas: formas de lazo
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Tijeras



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Veo, veo cactus

LLD 2 Comunicación SED 4 Relaciones sociales MR 6 Clasificación

MATERIALES

- Afiche temático*
- Gafas de Veo-veo*

SUS MATERIALES

- Arena
- Bandeja

Discutir y explorar

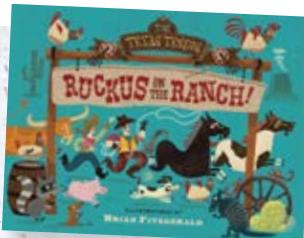
- ¿Qué podrías ver en un desierto?
- Coloque la bandeja de arena y anime a los niños a usar sus dedos para hacer huellas de animales del desierto. ¿Cómo son las huellas (de serpiente, burro, coyote)?

Jugar juntos

- Cubra el cartel temático con arena. Invite a un niño a quitar un poco de arena y decir lo que ve en el cartel.
- Luego invite a un niño a seleccionar un vaso "I Spy Glass" y encontrar la imagen correspondiente moviéndose por la arena.
- Lea el reverso del libro *I Spy Glass* y siga las instrucciones. Repita el ejercicio con otro niño.
- **Simplificar:** Señale y nombre un elemento específico objeto en el cartel, luego anime al niño a repetir esa palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a inventar una historia sobre las imágenes del cartel.

OBSERVAR: ¿Describe el niño los elementos del cartel en 3 o 4 palabras? ¿Qué es lo que le parece más interesante del cartel?

HISTORIA SUGERIDA



Alboroto en el rancho

por Los Tenores de Texas

LLD 6 Comprensión de lectura

CA 4 Drama

- Muestre a los niños la portada y lea el título y el autor, en voz alta. Pregunte: "¿Qué puedes encontrar en la portada?". Hable sobre todo los diferentes animales encontrados.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a hacer sonidos de animales mientras escuchan sobre los animales en la historia, por ejemplo, resoplar como un cerdo, relinchar como un caballo o ladrar como un perro.
- Despues de leer, invite a los niños para representar el papel de animales y trabajadores del rancho. Pregunte: "¿Qué come un cerdo? ¿Qué come un caballo?". Haga como si estuviera alimentando a caballos, cerdos y gallinas.
- Busqué el libro en Youtube para cantar una historia, si lo desea.

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué te gustaría pescar con tu lazo? ¿Qué no querrías atrapar?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★Danza del lazo

SED 3 Atención y persistencia CA 4 Drama

- Reproduzca "Lasso Dance (Instrumental)", pista 9 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Anime a los niños a utilizar los lazos que hicieron como accesorios de baile. Invítelos a hacerlos girar hacia abajo, luego hacia arriba o a menearlos como una serpiente.

LECCIÓN 4

Caballo



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los caballos?".
- Coloque el Cartel para conversar en el suelo e invite a los niños a practicar galopar alrededor de él.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Montar a caballo

SS 3 Geografía SED 4 Relaciones sociales MR 1 Sentido numérico

MATERIALES

- Números prácticos: 13, 14*

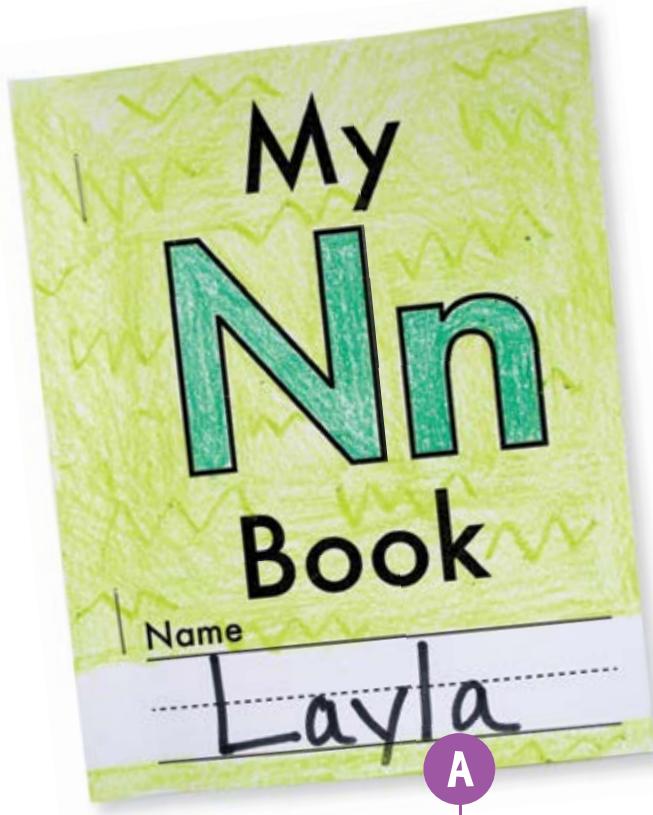
Todos juntos

- ¿Quién podría montar a caballo?
- Anime a los niños a simular que montan a caballo poniéndose en cucillas en el mismo lugar.
- Muestre la actividad práctica número 13 e invite a los niños a ponerse en cucillas 13 veces. Repita la actividad práctica número 14.
- Cante la canción "Ride the Horse" con la melodía de "Row Your Boat".
- Invite a los niños a sugerir nuevos lugares en el aula para montar sus caballos y repitan la canción.

MONTAR A CABALLO

Cabalga, cabalga, cabalga el caballo,
Subimos y bajamos,
Cabalga, cabalga, cabalga el caballo,
Hacia la montaña nos vamos

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al practicar habilidades cooperativas mientras cantan y se mueven durante un juego grupal.



Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"

RINCÓN CREATIVO

Pequeño libro de letras: Nn

LLD 7 Escritura LLD 2 Comunicación SS 3 Geografía

MATERIALES

- Letras sueltas*
- Tapete de letras sueltas: Nn*
- Tarjetas fonéticas*
- Cubo de bolsillo

PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Nn

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Grapadora
- Tijeras

Conversar

- ¿Qué sonido hace la letra N? Tire el cubo de bolsillo insertado con 3 tarjetas que comienzan con N y 3 tarjetas que comienzan con una letra diferente.
- Invite a todos a decir 'nnn'. Mientras rueda, nombre la tarjeta con la foto. ¿Comienza con el sonido /n/? Aplauda si responde que sí o diga "¡nnnno!" si no.

Hacer

- Prepare el tapete de letras. Trabajen juntos para colocar las partes de las letras en la tarjeta.
- Entregue a cada niño un libro de letras e invítelos a señalar su imagen favorita. Trace la N en esa palabra y luego colóquela como desee. Repita con las imágenes restantes.
- Anime al niño a escribir su nombre en la tapa y luego cortarla y graparla para crear un libro.

OBSERVAR: ¿El niño forma la letra N con un instrumento de escritura? ¿Escribe su nombre en el cuaderno de letras?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Contando caballos

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Tapetes para contar: 13, 14
- Cubos de encastre*

SUS MATERIALES

- Palitos (recogidos del exterior o palitos de manualidades)



Discutir y explorar

- ¿Qué harías si perdieras tu caballo?
- Coloque palitos sobre la mesa. Invite a cada niño a construir una cerca para los "caballos" (cubos de encastre).

Jugar juntos

- Nombre un número del 1 al 10 e invite a los niños a colocar esa cantidad de "caballos" en su cerca.
- A continuación, construya una valla grande. Esconda 13 "caballos" por la habitación y ubique el tapete para contar 13 dentro de la cerca.
- Invite a los niños a encontrar los "caballos" perdidos y colóquelos en los espacios de las tarjetas.
- Repita para el tapete para contar 14.
- **Simplificar:** Invite al niño a alinear 5 cubos. Señale y cuente hasta cinco.
- **Desafío:** Esconda 20 cubos e invite al niño a encontrarlos y contarlos.

OBSERVAR: ¿El niño cuenta hasta 10 por sí solo? ¿Hasta dónde llega?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Lanzamiento de herradura

PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Formas de herradura
- Formas de estrellas (de la lección 2)
- Tarjetas fonéticas (solo letra Nn)*

SUS MATERIALES

- Bolsa de papel
- Marcador

Configuración

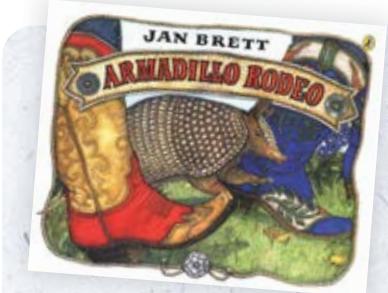
- Escriba una N mayúscula en una estrella y una n minúscula en la otra. Colóquelas en el suelo a unos pocos pies de distancia una de la otra. Coloque las tarjetas fotográficas en la bolsa de papel.

Juego independiente

- Anime a un niño a meter la mano en la bolsa y sacar una tarjeta. Identifique si es una N mayúscula o minúscula.
- Lance una herradura hacia la estrella con esa letra. Vuelva a intentarlo con la otra herradura.
- Coloque la tarjeta fonética nuevamente en la bolsa y juegue otra vez.

OBSERVAR: ¿El niño distingue entre una letra mayúscula y una minúscula? ¿Lanza la herradura en dirección a la letra seleccionada?

HISTORIA SUGERIDA



Rodeo de armadillos

Por Jan Brett

LLD 6 Comprensión de lectura

SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a señalar en qué se parecen la bota de cuero y el armadillo. Pregunte: "¿En qué se parece la punta de la bota a la del armadillo?".
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a encontrar el armadillo y la bota en cada página. Si lo desea, invítelos a que lo ayuden a pasar las páginas.
- Cuando termine la historia, pregunte a los niños: "¿Cómo sabe Bo que la bota no es un armadillo?".



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué nombre le pondrías a tu caballo? ¿Qué aspecto tendría?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Trucos de caballos

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Reproduzca "Tumblin' Tumbleweed", pista 2 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a que jueguen a ser caballos y corran alrededor de las "plantas rodantes" (almohadas). Haga una pausa en la canción y siéntese hasta que la canción suene nuevamente.



En el rodeo



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué animales podrías ver en un rodeo?".
- Explique que algunos jinetes hacen trucos con sus caballos. Invite a los niños a demostrar un truco mientras están parados en un pie.

DESAFÍO COMUNITARIO

Carrera de obstáculos de rodeo

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa CA 2 Danza y movimiento

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Materiales de obstáculo (botes de basura, vasos, bloques, almohadas)

Todos juntos

- ¿Qué podrías ver durante un rodeo? Explique que las carreras de obstáculos son un evento durante un rodeo en el que las personas hacen correr a sus caballos alrededor de barriles.
- Prepare los materiales para los obstáculos e invite a los niños a trabajar juntos y a armar una carrera de obstáculos.
- Invite a un niño a ser el líder y galopar a través del recorrido mientras los demás lo siguen.
- Recuerde a los niños que deben rodear los obstáculos y tratar de no derribarlos. Tomen turnos para ser el líder.

Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al construir algo juntos como grupo y aceptar las ideas de los demás.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Juego de memoria de rodeo

SED 3 Atención y persistencia MR 6 Clasificación

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Juego de memoria de rodeo

SUS MATERIALES

- Tijeras (aptas para niños)
- Crayones/marcadores

Conversar

- ¿Qué evento te gustaría realizar en un rodeo?

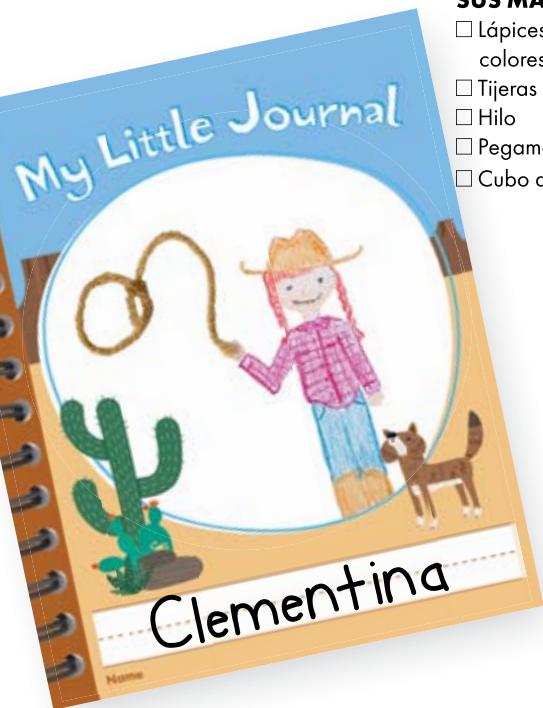
Hacer

- Invite a cada niño a cortar las piezas del barril de su tablero de juego.
- Anime a los niños a decorar los dos barriles en blanco de la misma manera para que combinen.

Jugar

- Coloque las cartas boca abajo en el tablero de juego y elija dos cartas para darlas vuelta.
- Si coinciden, colóquelas en una pila. Si no, déles la vuelta y vuelva a intentarlo.
- Jueguen hasta encontrar todos los barriles iguales. ¡Llévenselos a sus casas para seguir jugando!

OBSERVAR: ¿El niño se concentra durante un breve período de tiempo durante esta actividad? ¿Juega hasta que termina el juego?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mi pequeño diario del desierto

LLD 7 Escritura SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

MATERIALES**PARA CADA NIÑO**

- Mi pequeño diario

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Tijeras
- Hilo
- Pegamento
- Cubo de arena

Discutir y explorar

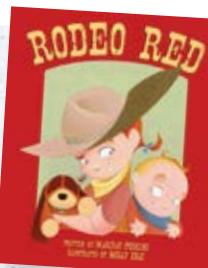
- ¿Qué te gusta hacer en la arena?
- Prepare un recipiente con arena. Explore cómo hacer huellas de manos y diseños en la arena.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un diario e invítelo a dibujarse a sí mismo como vaquero.
- Anime al niño a cortar un trozo de hilo y pegarlo a la imagen como si fuera un lazo.
- Pegue arena sobre la tapa, si lo desea.
- Invite a los niños a turnarse para describir sus dibujos.
- **Simplificar:** Invite al niño a elegir su color favorito y a hacer marcas en la tapa.
- **Desafío:** Anime al niño a dibujar más objetos relacionados con el desierto, como un caballo, barriles o un cactus.

OBSERVAR: ¿El niño dibuja un autorretrato? ¿Qué detalles incluye en su dibujo?

HISTORIA SUGERIDA



Rodeo rojo

Por Maripat Perkins

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿Qué sonidos de letras escuchan en el título?". Invite a los niños a predecir de qué podría tratar la historia mirando la portada.
- Lea la historia en voz alta. A medida que avanza, haga preguntas sencillas sobre las verdaderas identidades de Sideswipin' Slim, el ayudante del sheriff y el sheriff.
- Después, anime a los niños a hablar sobre compartir en sus propias familias.

A

Para niños retraídos,
ver "Adaptaciones"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ ¿Quién está en el rodeo?

MR 2 Conciencia espacial SED 4 Relaciones sociales

MATERIALES

- Rompecabezas de rodeo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bandeja de arena

Configuración

- Recorte los rompecabezas de rodeo por las líneas de puntos y colóquelos sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a seleccionar piezas de rompecabezas similares y colocarlas juntas en la bandeja de arena.
- Continúe completando los rompecabezas y colóquelos en la bandeja.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra que comprende cómo unir las piezas para formar una imagen completa? ¿Qué hace cuando dos piezas no encajan?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué evento te gustaría ver en un rodeo?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del rodeo

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

- Entregue a cada niño un cubo de encastre e imagine que es un caballo.
- Reproduzca "Giddy-Up Cowboy", pista 1 del álbum Bailando en el desierto.
- Invite a los niños a hacer bailar sus "caballos".
- Escuche la frase "Oh giddy-up" y luego deje el "caballo" en su lugar y corra hacia otro. Haga que el "caballo" baile hasta que los niños escuchen la frase "giddy-up" nuevamente.

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:

- Ofrézcale 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, arrodíllese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”



MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica números.	Identifica números hasta tres.
	MR 1b Determina la cantidad.	Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).
	MR 1c Entiende las operaciones.	Crear grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.
	MR 2a Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.
	MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Encuentra o coloca objetos al lado, entre, detrás o detrás de sí mismo.
	MR 3 Formas	Identifica algunas formas básicas.
	MR 4a Estimaciones y medidas.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan los objetos.
	MR 4b Compara y ordena en series.	Compara y ordena dos otros objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 5 Patrones	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.
	MR 6 Clasificación	Ordena los objetos por una característica, como tamaño o color. Agrega objetos por características comunes.
MR 7 Lógica y razonamiento	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.
	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.
	MR 8 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 9 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 10 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 11 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 12 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
Matemáticas Y razonamiento		
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. Comporta descubrimientos con otros.
	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa a seres vivos por características comunes.
	SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Observa cambios de temperatura o clima.
	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un objeto. Comienza a notar colores.
	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora los materiales móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interrupciones de encendido y apagado.
	SCI 5a Identifica roles comunitarios y familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación conigo mismo. Identifica y representa roles de ayudante, miembros de la comunidad.
	SCI 5b Explora culturas y tradiciones.	Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.
	SCI 5c Respeto la diversidad.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre él mismo y los demás.
	SCI 6a Sigue reglas, límites y expectativas.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad. Sigue reglas y normas familiares y ayuda a tonar decisiones grupales.
	SCI 6b Comprende conceptos de dinero y economía.	Expresa su elección o desejo 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.
SCI 7 Geografía	SCI 6c Identifica tipos de lugares e interactiva con mapas.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.
	SCI 6d Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.
	SCI 7a Se expresa a través de la música.	Expresa lo que gusta y lo que no gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de sacudir, golpear y tocar varios instrumentos.
	SCI 7b Desarrolla el ritmo y el tono.	Aplaudir para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.
Ciencia		
SS 1 Cultura y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares.	Se mueve a su manera al ritmo de la música.
	SS 1b Explora culturas y tradiciones.	Distingue los diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves y explosivos o rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección metálica.
	SS 1c Respeto la diversidad.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Cree movimientos basados en sus propias ideas.
	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas.	Demuestra la diferencia entre el movimiento simple. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.
	SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Demuestra la diferencia entre el movimiento simple. Sigue un líder para realizar un batón de movimiento simple.
	SS 3 Identifica tipos de lugares e interactiva con mapas.	Planea, diseña y busca materiales para realizar una creación.
	SS 4 Desarrolla el sentido del tiempo.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.
	SS 5a Desarrolla habilidades para expresar.	Desempeña un papel en una obra dramática grupal.
	SS 5b Desarrolla habilidades para representar.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.
	SS 5c Desarrolla habilidades para representar.	Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.
Estudios sociales		
CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música.	Utiliza la voz o instrumentos comunes para crear música. Se identifica como músico.
	CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Da palmas y sigueiendo patrones rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección metálica.
	CA 2a Se expresa a través de la danza.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves y explosivos o rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección metálica.
	CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Demuestra la diferencia entre el movimiento simple. Sigue un líder para realizar un batón de movimiento simple.
	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.
	CA 3b Desarrolla habilidades para crear formas y símbolos.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.
	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos.	Desempeña un papel en una obra dramática grupal.
	CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar.	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.
	CA 5a Utiliza y crea accesorios para representar.	Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.
	CA 5b Utiliza y crea accesorios para representar.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.
Artes creativas		

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO:
SEMANA 1

cerca



vaquero



rodeo



botas



lazo



caballo



sombrero



herradura
de caballo





© 2024 Experience Early Learning Co.

PENSAR EN

EL DESIERTO DEL SAHARA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

Descubre lo que vive en un desierto

Explora la Gran Pirámide

Jeroglíficos,
arte y símbolos

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Carrera al oasis • Objeto de cantina • Sally, el camello • ¿Cuántas jorobas?

Juego de quién se esconde • Letras del Sahara

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: El desierto del Sahara 10
- Lección 7: Camello 12
- Lección 8: Pequeños animales del desierto 14
- Lección 9: La Gran Pirámide 16
- Lección 10: Plantas del Sahara 18

Materiales de referencia 20

- Adaptaciones 20
- Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: EL DESIERTO DEL SAHARA

El desierto es un ecosistema formado por una variedad de animales, plantas, clima y paisajes. Cuando los niños aprenden sobre los ecosistemas del mundo, pueden comenzar a entender cómo los entornos son diferentes al suyo. Es importante que los niños piensen y experimenten primero su propio entorno, para luego poder construir conceptos sobre otros lugares. Al explorar su entorno, los niños pueden comparar lo que hay en su propio "ecosistema" con otros. Por ejemplo, los niños pueden descubrir qué tipos de plantas crecen en su área o qué clima experimentan. Los maestros pueden promover este tipo de investigación al alentar a los niños a usar sus sentidos y ser más conscientes de su entorno. Aprender sobre la diversidad de entornos fomenta una apreciación por el mundo exterior.

Descubrimiento del desierto

PEQUEÑITO A 1
El salvaje oeste

PEQUEÑITO A 2
El desierto del Sahara

PEQUEÑITO A 3
El desierto de Mojave

PEQUEÑITO A 4
La noche en el desierto



**DESIERTO
DEL SAHARA**



CAMELLO



**PEQUEÑOS
ANIMALES DEL
DESIERTO**



**LA GRAN
PIRÁMIDE**



**PLANTAS
DEL SAHARA**

VOCABULARIO CLAVE

cantimplora, agua, oasis, jorobas, escorpión, olivo, flor, animal

LETRAS

Ww

PALABRAS FONÉTICAS

watermelon, water, wolf
(sandía, agua, lobo)

CONCEPTOS BÁSICOS

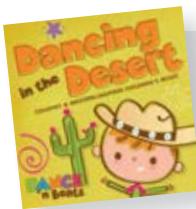
negro, estrella, honesto



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		<p>DESIERTO DEL SAHARA El desierto del Sahara es el más caluroso del mundo. Abarca la mayor parte del norte de África. Es muy caluroso, seco y ventoso. En el Sahara rara vez llueve.</p>	<p>Compartir el agua SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</p> <p>Letras de arena ★ LLD 4 Conocimiento alfabetico</p> 
LECCIÓN 7		<p>CAMELLO Los camellos pueden tener una joroba (dromedarios) o dos (bactrianos). Sus jorobas almacenan grasa que el camello utiliza como fuente de energía. Al igual que los caballos, las personas pueden montar camellos y también hacer que transporten cosas.</p>	<p>Salto de camello SS 1 Cultura y comunidad</p> <p>Sally, el camello MR 1 Sentido numérico</p> 
LECCIÓN 8		<p>PEQUEÑOS ANIMALES DEL DESIERTO En el Sahara viven diversos animales pequeños, como lagartijas, pájaros, serpientes, escarabajos y escorpiones. Muchos de estos animales excavan en la arena para mantenerse frescos.</p>	<p>Escondiéndose en el desierto SED 3 Atención y persistencia</p> <p>¿Quién se esconde? LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 9		<p>LA GRAN PIRÁMIDE En Egipto hay más de 130 pirámides. Muchas de ellas fueron construidas como tumbas para los faraones y sus familias. La forma de una pirámide es cuadrada y sus lados triangulares se unen en la parte superior.</p>	<p>Túneles piramidales SED 1 Autoconciencia</p> <p>Jeroglíficos de las pirámides ★ LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 10		<p>PLANTAS DEL SAHARA Las plantas del Sahara incluyen hierbas, arbustos y árboles. Entre los árboles frutales que crecen en el Sahara se encuentran los olivos, las higueras y los dátiles.</p>	<p>Tejiendo con amigos SED 4 Relaciones sociales</p> <p>Letras del Sahara LLD 7 Escritura</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.

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.



LIBROS RECOMENDADOS

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Carrera hacia el oasis

MR 1 Sentido numérico



Cantimplora para jugar

CA 4 Drama



Oasis

CA 1 Música



Diorama del desierto

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



¿Quién soy yo?

LLD 6 Comprensión de lectura



¿Cuántas jorobas?

MR 1 Sentido numérico



Pequeño libro de letras: Ww

LLD 4 Conocimiento alfabético



Paseo en camello ★

PD 1 Motricidad gruesa

¿Cómo consiguió el camello su joroba?

SCI 1 Investigación y averiguación



¿Cómo consiguió el camello su joroba?

LLD 6 Comprensión de lectura



No hagas girar el escorpión

MR 4 Medición



Animales tontos del desierto

LLD 7 Escritura

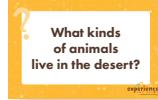


Baile de animales en el desierto

CA 4 Drama

Caza de animales del desierto

MR 6 Clasificación



Amigos del bosque: Búho honesto ★

LLD 6 Comprensión de lectura



¿Un camello cocina espaguetis?

LLD 6 Comprensión de lectura



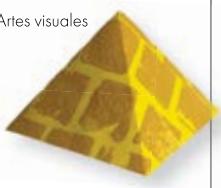
Diseños de pirámides

MR 3 Formas



Estampado piramidal

CA 3 Artes visuales



Construyendo pirámides

LLD 2 Escucha

Pirámide cúbica

SS 3 Geografía



Un día y una noche en el desierto

LLD 6 Comprensión de lectura



Soy honesto ★

MR 1 Sentido numérico



Olivo

SED 1 Autoconciencia



Flor del desierto

CA 2 Danza y movimiento

Explorando las hierbas

SCI 3 Ciencia física



Un día y una noche en el desierto

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

Explorar las hierbas

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Reúna distintas hierbas (tomillo, menta, cilantro y salvia) y colóquelas en bandejas con unas tijeras. Explíquenles que el tomillo es una fuente importante de alimento para los animales del desierto del Sahara. Anime a los niños a utilizar sus sentidos para explorar las distintas texturas y olores.

Grandes preguntas

- ¿Qué planta huele mejor?
- ¿Qué tipos de olores podría haber en el desierto?
- ¿Qué crees que necesitan las plantas para crecer en el desierto?
- ¿Qué animales podrían comer el tomillo del desierto?

A

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



JUEGO DRAMÁTICO

Camellos llenos de baches



SCI 1 Investigación y averiguación LLD 2 Comunicación

Configuración

- Coloque una variedad de almohadas y cojines en el área de juego dramático. Incentive a los niños a apilar almohadas unas sobre otras o sobre sus espaldas. Coloque una cuerda (o cualquier material para atar), si lo desea.

Grandes preguntas

- ¿Cuántas jorobas tiene un camello?
- ¿A qué altura se pueden apilar las "jorobas"?
- ¿Qué pasa cuando los apilas en tu espalda?
- ¿Sería difícil caminar con jorobas en la espalda?

BLOQUES

Pirámide cúbica

SS 3 Geografía CIENCIA CIENTÍFICA 1 Investigación y averiguación



Configuración

- Vierta arena en el fondo de la tapa de una caja o bandeja. Coloque terrones de azúcar para que los niños construyan diferentes diseños de pirámides.

Grandes preguntas

- ¿Qué forma tiene una pirámide?
- ¿Qué podría haber dentro de una pirámide?
- ¿Qué pasa cuando apilas los terrones de azúcar?



Descubrimiento exterior

Caza de animales del desierto

MR 6 Clasificación SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- Fotos de la caza de animales del desierto (ver Recursos para miembros)

Configuración

- Recorte y pegue un juego de fotografías en palitos de madera y péguelos en el suelo afuera. Anime a los niños a buscar los animales del desierto que se esconden y a combinarlos con la otra hoja de fotografías.

Grandes preguntas

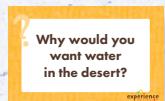
- ¿Qué animales podría haber en el desierto?
- ¿Por qué podrían estar escondidos los animales del desierto?
- ¿Detrás o debajo de qué podrían esconderse los animales?
- ¿Qué animales hay en tu patio trasero?



CIENCIA Y NATURALEZA

Diorama del desierto

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama

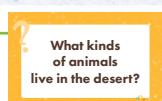


Configuración

- Llene una caja o un recipiente con arena. Coloque un recipiente con agua en la arena para crear un oasis. Si es posible, coloque figuras de animales en el diorama, como camellos, escorpiones, lagartos o serpientes.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar en el desierto del Sahara?
- ¿Cómo se refrescan las personas y los animales en el desierto caluroso?
- ¿Cómo se puede trasladar el agua del recipiente a otras zonas del desierto?
- ¿Cómo podrías crear un río en el desierto?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excusiones, 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

Ela! Empecemos! ↗

Desierto del Sahara



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué observan sobre los desiertos?”
- Explique que el desierto del Sahara está en África y que hace mucho calor. Prepare algunos elementos (plumas, libros, bloques, etc.) para que los niños exploren cómo abanicarse. ¿Qué elemento funciona mejor?

DESAFÍO COMUNITARIO

Compartiendo el agua

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SED 4 Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Botella de agua
- Tazas

Todos juntos

- ¿Qué podrías necesitar en el desierto? Explíquenles que el agua es una necesidad básica importante para la supervivencia.
- Invite a los niños a sentarse en círculo y entregue a cada niño una taza.
- Muestre la botella de agua llena y explique que todos deben compartir el agua.
- Entregue la botella a un niño e invítelo a verter un poco en su taza. Pásela a la siguiente persona y repita el proceso. Ayude a verter, si es necesario.
- ¿Todos recibieron agua? ¿Qué podríamos hacer si alguien no recibió agua?

Esta actividad fomenta la conciencia social al garantizar que todos tienen lo que necesitan y explora la resolución de problemas si no lo obtienen.

RINCÓN CREATIVO

Cantimplora para jugar

CA 4 Drama SED 1 Autoconciencia SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- Cubos de encastre*

PARA CADA NIÑO

- Platos de papel
- Molde de suflé
- Hilo

SUS MATERIALES

- Pintura o marcadores
- Grapadora
- Pegamento

Conversar

- ¿De dónde sacas agua para beber? Explica que en el desierto hay poca agua, por lo que debes llevarla contigo.

Hacer

- Invite a cada niño a decorar los platos y luego engrape los bordes para crear una cantimplora. Si lo desea, use el molde para suflé para estampar diseños con pintura.
- Coloque el hilo para hacer una correa y péguelo en el molde de suflé para hacer un pico.

Jugar

- Coloque los cubos de encastre en el suelo formando un círculo grande. Nombre un color e invite a los niños a “beber” de las cantimploras cuando pasen junto a ese cubo de color.

OBSERVAR: ¿El niño usa la cantimplora y simula beber de ella en el desierto caluroso?



**A**

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Carrera hacia el oasis

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales SS 3 Geografía

MATERIALES

- Tablero y piezas del juego
- Carrera hacia el oasis (guardar)
- tarjetas para uso posterior)
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Recipientes de agua (botellas, jarras de leche)
- Cinta de enmascarar

Discutir y explorar

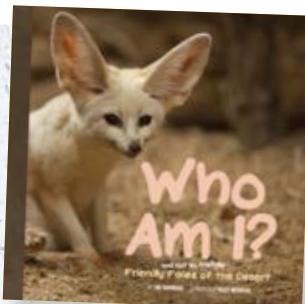
- ¿Qué llevas cuando sales a caminar?
- Coloca los recipientes en su lugar y observa cómo los niños los llevan por un camino cubierto con cinta adhesiva.

Jugar juntos

- Inserte tarjetas numéricas en el cubo de bolsillo. Invite a los niños a turnarse, tirando el dado, luego mueva su pieza de juego esa cantidad de espacios.
- Recolete o deje las cantimploras según el espacio.
- Después de que todos los jugadores lleguen al oasis, anime a los niños a contar todas las cantimploras que han recolectado.
- **Simplificar:** Tire el cubo y dé la misma cantidad de pasos por la habitación.
- **Desafío:** Incentive a los niños a jugar sin su ayuda. Si necesitan ayuda, desafíelos a que expliquen por qué necesitan su ayuda.

OBSERVAR: ¿El niño cuenta los espacios? ¿Agrega y quita cantimploras según el Tablero de juego?

HISTORIA SUGERIDA

**¿Quién soy yo?**

Por Sue Hawkins

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a señalar los signos de interrogación en el título.
- Coloque las piezas de la historia y la escena en la mesa antes de leer la historia.
- Anime a los niños a escuchar las pistas sobre qué animal se está describiendo.
- Invítelos a señalar una parte de la historia cuando se menciona ese animal en la historia y luego colóquelo en la escena.

TABLERO D MESA ALFABETIZACIÓN

Letras de arena

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Tarjetas de letras: Ww, Nn*

SUS MATERIALES

- Bandejas de arena
- Tijeras
- Palitos de manualidades (2)
- Marcador

Configuración

- Cree sus propios punteros de letras escribiendo las letras N y n en un extremo de un palito de manualidades; y las letras W y w en el extremo de otro. Coloque las bandejas y tarjetas de letras sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime al niño a elegir un puntero de letra e identificar la letra.
- Use el puntero o el dedo para escribir esa letra (mayúscula y minúscula) en la arena.

OBSERVAR: ¿El niño forma las letras con una herramienta o con el dedo? ¿Intenta escribir otras letras o símbolos en la arena?

**Hora de cierre****Reflexión**

- ¿Te gustaría vivir en el desierto del Sahara? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Oasis

CA 1 Música SED 2 Autoregulación

- Reproduzca "Oasis (Instrumental)", pista 12 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a cada niño a sostener una bufanda y agitarla lenta o rápidamente a medida que cambia el ritmo de la canción.



Camello



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué partes del cuerpo tienen los camellos?"
- Explique que la joroba del camello contiene grasa que utiliza para pasar muchos días sin comida ni agua. Invite a un niño a ponerse en cuatro patas mientras otros apilan almohadas sobre su espalda. ¿Cuántas almohadas podrían apilar manteniendo el equilibrio?

DESAFÍO COMUNITARIO

Salto de camello

SS 1 Cultura y comunidad PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

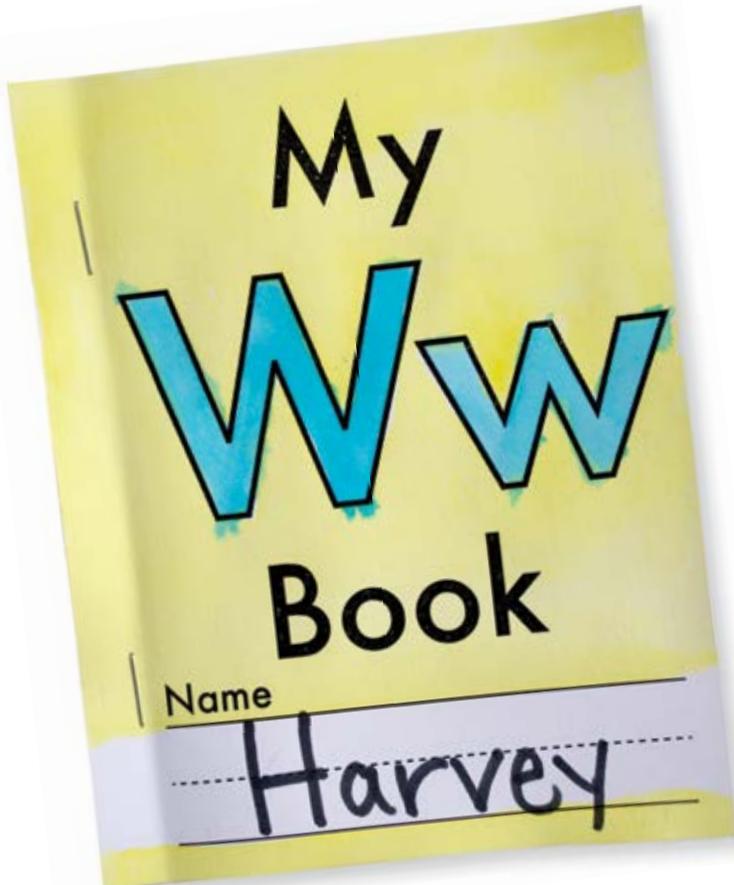
SUS MATERIALES

- Almohadas o cojines

Todos juntos

- ¿Qué cosas puedes saltar?
- Explique que la tribu Zaraniq en Yemen tiene saltadores de camellos profesionales.
- Coloque una almohada en el suelo y anime a los niños a turnarse para saltar sobre ella.
- Desafíe a los niños apilando gradualmente más almohadas una encima de otra.

Esta actividad fomenta la conciencia social al discutir diferentes actividades y tradiciones culturales.



RINCÓN CREATIVO

Pequeño libro de letras: Ww

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

MATERIALES

- Partes sueltas de letras*
- Tapete de letras sueltas: Ww*

PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Ww

SUS MATERIALES

- Acuarelas
- Pinceles
- Grapadora
- Tijeras
- Cuenco de agua
- Toallas de papel

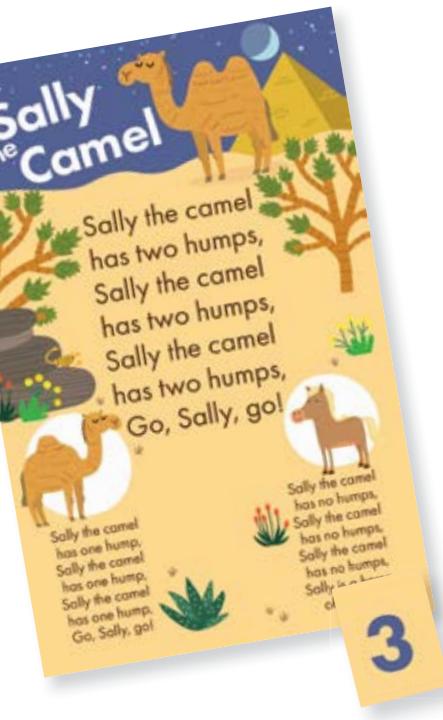
Conversar

- ¿Qué palabras comienzan con el sonido /w/? Entregue a cada niño un pincel y una toalla de papel.
- Prepare un recipiente con agua. Invite a los niños a mojar el pincel y dejar caer gotas de agua sobre la mesa para luego limpiarla. Hable sobre las palabras "agua" y "limpiar".

Hacer

- Coloque el tapete de letras y las partes sueltas de las letras. Incentive a los niños a construir las letras Ww.
- Entregue a cada niño un libro de letras. Invítelos a trazar todas las letras W con el pincel.
- Pinte los dibujos a su gusto. Una vez secos, córtelos y engrápelos para crear un libro.

OBSERVAR: ¿El niño identifica todas las letras W? ¿Reconoce las imágenes del libro?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sally, el camello

MR 1 Sentido numérico LLD 1 Escucha CA 1 Música

MATERIALES

- Afiche de rima
- Tarjetas con números de Sally, el camello (guardar para uso posterior)

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Papel
- Crayones o marcadores

A

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

Discutir y explorar

- ¿Cuántas jorobas crees que tiene un camello?
- Los camellos en África sólo tienen una joroba (dromedario), pero los camellos en Asia tienen dos jorobas (bactriano).
- Invite a los niños a dibujar su propio camello con tantas jorobas como deseen.

Jugar juntos

- Recite la rima en voz alta e invite a los niños a levantar dos dedos, uno y luego ninguno. Invite a los niños a que digan la rima con usted.
- Coloque las tarjetas con los números e invite a un niño a elegir una. Utilice ese número en la rima.
- **Simplificar:** Recite un versículo y deje la última palabra para que la diga el niño.
- **Desafío:** Anime al niño a señalar cada palabra del cartel mientras la dice en voz alta.

OBSERVAR: ¿El niño escucha y participa en la recitación de la rima? ¿Continúa haciéndolo con números adicionales?



12

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

¿Cuántas jorobas?

MR 1 Sentido numérico SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Formas de camellos
- Tarjetas numéricas de la carrera hacia el oasis (de la lección 6)
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Plastilina

Configuración

- Coloque formas de camellos, plastilina y cubos de bolsillo con tarjetas numéricas insertadas sobre la mesa.

Juego independiente

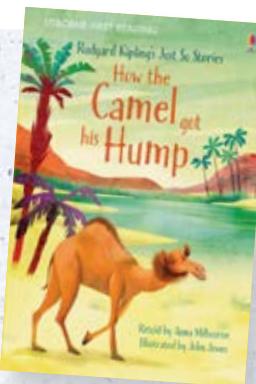
- Anime a los niños a tirar el dado e identificar el número.
- Haga esa cantidad de "jorobas" (bolitas de plastilina) y colóquelas encima de un camello.
- Retire la plastilina y juegue nuevamente o continúe agregando cosas a las "jorobas" del camello.
- ¿Qué camello tiene más "jorobas"?

OBSERVAR: ¿El niño cuenta verbalmente mientras juega a este juego? ¿Cuenta la cantidad total?



A

HISTORIA SUGERIDA



¿Cómo consiguió el camello su joroba?

Contado nuevamente por Anna Milbourne

LLD 6 Comprensión de lectura

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a compartir sus ideas sobre cómo y por qué los camellos tienen jorobas.
- A medida que lee la historia en voz alta, invite a los niños a decir "¡Humph!" cada vez que se le pida a Camello que ayude con una tarea.
- Cuando termine la historia, invite a los niños a recordar otros animales de la historia. ¿Cuántos pueden nombrar?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Preferirías montar en camello o en caballo?
- ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Paseo en camello

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Invite a los niños a gatear por la habitación mientras mantienen en equilibrio algo sobre su espalda. Gatee al ritmo de la música de "Sahara, el camello", pista 8 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invítelos a simular que montan un camello alrededor del terreno.

Pequeños animales del desierto



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué animales pequeños crees que viven en el desierto?"
- Cubra el cartel con notas adhesivas. Invite a un niño a levantar la solapa (nota adhesiva) e identificar el animal. ¿Qué observas en él?

DESAFÍO COMUNITARIO

SED 3 Atención y persistencia MR 2 Conciencia espacial

MATERIALES

- Tapete de colores y formas

SUS MATERIALES

- Papel de desecho negro

Todos juntos

- Muestre el tapete de colores y formas y busque objetos negros en la habitación.
- Entregue a cada niño una tira de papel negro y enróllela para que parezca la cola de un escorpión.
- ¿Dónde se esconden los pequeños animales del desierto? Indique a los niños que escondan su "animal del desierto" en alguna parte de su cuerpo. Por ejemplo: "Escóndelo en tu mano, escóndelo detrás de ti, escóndelo bajo tu pie".
- Pida a un niño que diga una indicación para que los demás niños la sigan. Repita la acción con otro niño.

A

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones"

Escondiéndose en el desierto

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo indicaciones de un adulto y también de compañeros.

RINCÓN CREATIVO

Animales tontos del desierto

LLD 7 Escritura MR 3 Formas CA 3 Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Marionetas de animales tontos del desierto
- Palitos de manualidades

SUS MATERIALES

- Tijeras (aptas para niños)
- Crayones o marcadores
- Cinta

Conversar

- ¿Cuáles son las partes de tu cuerpo? ¿Son iguales a las de los animales del desierto?

Hacer

- Entregue a cada niño las marionetas de animales del desierto.
- Invite a los niños a dibujar la mitad faltante de sus animales y crear nuevos animales tontos.
- Ayude a cada niño a recortar los animales y pegarlos a palitos de manualidades para crear marionetas.

Jugar

- Invente una historia sobre cada animal tonto del desierto. ¿Cómo se llama? ¿Qué le gusta comer y hacer?

MAKE
& PLAY

OBSERVAR: ¿El niño hace marcas o garabatos para representar distintas partes de los animales? ¿Explica su dibujo?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

No hagas girar el escorpión

MR 4 Medición SED 2 Autorregulación

MATERIALES

- Juego "No hagas girar el escorpión"
- Spinner de plástico
- Cubos de encastre*

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Almohadas

Discutir y explorar

- ¿Qué criaturas podrían picarte? Explique que las abejas, las avispas y los escorpiones tienen agujones para protegerse.
- Invite a los niños a pinchar las almohadas (pero no unos a otros) como escorpiones que pican.

Jugar juntos

- Invite a un niño a girar la ruleta y colocar un cubo de encastre del mismo color en ese cuadrado de color.
- Anime a los niños a girar y construir torres de colores antes de ser "picados" por el escorpión.
- Cuando alguien hace girar un escorpión, deténgase y compare las torres. ¿Qué torre parece tener más cubos? Cuente para verificar.
- **Simplificar:** Apile solo dos colores. Pídale al niño que señale la torre más grande.
- **Desafío:** Invite al niño a poner las torres en orden de la más corta a la más alta.

OBSERVAR: ¿El niño calcula qué torre es la más alta? ¿Cómo comprueba su estimación?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

¿Quién se esconde?

LLD 2 Comunicación LLD 6 Comprensión de lectura SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- Fragmentos de la historia y escenas (de la lección 3)
- Libro ¿Quién soy yo? (de la lección 3)

SUS MATERIALES

- Objetos de la naturaleza (palos, piedras, hojas)
- Bandeja de arena



OBSERVAR: ¿El niño inventa una conversación entre dos de los animales? ¿Hacen preguntas y responden?

Configuración

- Oculte las piezas de la historia debajo de los elementos de la naturaleza dentro de la bandeja de arena.

Juego independiente

- Anime a los niños a mirar debajo de los elementos de la naturaleza y a nombrar a los animales escondidos.
- Encuentre dos animales y ayúdelos a ser amigos conversando. Use la escena como telón de fondo para la narración.
- Seleccione una parte de la historia y mire el libro para encontrar ese animal.

HISTORIA SUGERIDA



Amigos del bosque: El búho honesto

Por Leslie Falconer

LLD 6 Comprensión de lectura
SED 4 Relaciones sociales

- **¿Qué significa ser honesto?** Escuche los pensamientos e ideas de los niños sobre la honestidad.
- Lea la historia y luego analice si le habrían dicho la verdad a Oso. ¿Por qué o por qué no?
- Invite a los niños a volver a contar la historia usando las piezas de la historia.

OBSERVAR: ¿El niño anticipa lo que sucederá a continuación en las historias que le son familiares? ¿El niño participa en actividades grupales?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué animal del desierto te daría miedo ver?
- ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Animales del desierto bailando

CA 4 Drama CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca "Rattlesnake Shake (Instrumental)", pista 11 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a que formen un círculo y anime a uno de ellos a mostrar un movimiento de baile (sacudir un brazo, moverse hacia adelante y hacia atrás, etc.). Incentive a los demás a copiar el movimiento. Continúe turnándose para dirigir al grupo en nuevos movimientos.

La Gran Pirámide



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar (guárdelo para usarlo más tarde) y pregunte: “¿Qué edificios grandes hay en su ciudad?”
- Coloque vasos y anime a los niños a apilar y construir un edificio grande y alto.

DESAFÍO COMUNITARIO

Túneles piramidales

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa CA 4 Drama

MATERIALES

SUS MATERIALES

Sábana o manta

Todos juntos

- ¿Cómo te sentirías si estuvieras solo en un túnel piramidal?
- Coloque una manta en el suelo e invite a un niño a meterse debajo de ella solo.
- Invite a los demás niños a sujetar ligeramente los lados de la sábana para crear un túnel.
- Cuando el niño salga gateando por el otro lado, pregúntele cómo se sintió (asustado, emocionado o cansado).
- Continúe hasta que todos hayan tenido su turno.

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al discutir e identificar diferentes tipos de sentimientos.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Estampado piramidal

CA 3 Artes visuales CA 4 Drama

MATERIALES

Cartel para conversar (de Hora del círculo)

PARA CADA NIÑO

Plantilla de pirámide
 Esponja

SUS MATERIALES

Cinta adhesiva/pegamento
 Pinturas
 Perla (o joya de mentira)
 Tijeras
 Arena

Conversar

- ¿Qué crees que se utilizó para construir la Gran Pirámide?

Hacer

- Invite a cada niño a utilizar la esponja para pintar patrones de ladrillos sobre la pirámide de papel. Espolvoree arena sobre ella mientras aún esté húmeda, si lo desea.
- Si lo desea, corte las esponjas para hacer rectángulos más pequeños para estampar.
- Una vez seco, doble el papel y asegúrelo con cinta o pegamento para crear una pirámide 3D.

Jugar

- Esconda una “joya” debajo de una de las pirámides. Imagine que va a la caza del tesoro.

OBSERVAR: ¿El niño usa la esponja para pintar sobre la pirámide?

¿Usa los materiales de alguna otra manera además de estampando?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★Jeroglíficos de las pirámides

LLD 7 Escritura SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

- Tarjetas jeroglíficas

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta
- Papel
- Marcadores
- Materiales de diferentes texturas (madera, piedras, tela)

Discutir y explorar

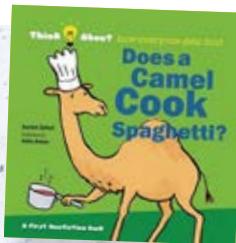
- ¿Cuál es un buen lugar para dibujar? Explíquenles que muchas pirámides de Egipto tienen pequeñas imágenes llamadas jeroglíficos dibujadas en la pared. Estas imágenes cuentan historias antiguas.
- Prepare materiales con distintas texturas. Incentive a los niños a explorar la escritura en distintos tipos de superficies.

Jugar juntos

- Miren juntos las tarjetas de jeroglíficos y analicen el significado de cada símbolo.
- Anime a los niños a seleccionar su símbolo favorito e intentar dibujarlo en una hoja de papel.
- Pegue los dibujos de los niños en las paredes. Imagine estar en la Gran Pirámide.
- **Simplificar:** Coloque una tarjeta sobre la mesa y cúbrela ligeramente con arena. Ayude al niño a trazar el símbolo en la arena.
- **Desafío:** Invite a los niños a crear sus propios jeroglíficos dibujando símbolos simples.

OBSERVAR: ¿El niño copia el símbolo? ¿Cómo explica su dibujo?

HISTORIA SUGERIDA



¿Un camello cocina espaguetis?

Por Harriet Ziefert

LLD 6 Comprensión de lectura

PD 5 Nutrición

- Muestre a los niños la portada y lea el título y el autor en voz alta.
- Lea la historia en voz alta y haga una pausa después de cada pregunta para que los niños puedan responder. Pregunte: "¿Qué crees que come este animal?". Continúe leyendo la historia.
- Hable sobre la cocina. Pregúntele: "¿Alguna vez han cocinado? ¿Qué tipo de comida les gusta comer? ¿Qué tipo de comida les gustaría aprender a cocinar?". Invite a los niños a jugar con comida de juguete y a disfrazarse de chefs.

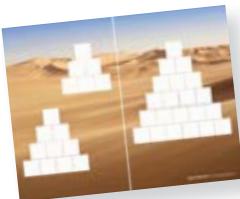
TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Diseños de pirámides

MR 3 Formas SED 1 Autoconciencia MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

- Tapete con diseño de formas
- Cubos de encastre*

**Configuración**

- Coloque los tapetes de diseño de formas y los cubos de encastre sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a turnarse para colocar cubos para crear la pirámide en el tapete.
- Recree uno de los diseños sin utilizar la guía o crear un nuevo diseño.

OBSERVAR: ¿El niño recrea los diseños en los tapetes? ¿Replica la pirámide sin usar el tapete?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Te gustaría vivir dentro de una pirámide? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Construyendo pirámides

LLD 2 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

- Reproducir "Sahara, el camello", pista 8 del álbum *Bailando en el desierto*. Anime a los niños a llevar bloques de un lado a otro de la habitación mientras juegan a ser trabajadores de la construcción de pirámides.
- Cada vez que escuchen la palabra "Sahara", animelos a sentarse y descansar hasta la próxima vez que la escuchen.

Plantas del Sahara



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que crece en el desierto del Sahara?"
- Presione algunas pajillas sobre un trozo de plastilina e invite a los niños a pasárlas con cuidado. Hable sobre cómo algunas plantas del desierto pueden ser espinosas y sobre cómo tener cuidado al sostener la plastilina.

DESAFÍO COMUNITARIO

Tejiendo con amigos

SED 4 Relaciones sociales SED 1 Autoconciencia SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Cesta de lavandería
- Cintas o tiras de tela

Todos juntos

- ¿Qué podríamos utilizar para tejer?
- Coloque una cesta de ropa con agujeros y demuestre cómo tejer cintas o tiras de tela dentro y fuera de los agujeros.
- Invite a los niños a turnarse para tejer la cesta.
- Explique que las hojas de palmera y las hierbas largas se usaban a menudo para tejer cestas y crear sombra en el desierto. Las cestas también se usaban para transportar alimentos.
- Anime a los niños a encontrar el objeto que deseen y ponerlo en la cesta.

Esta actividad desarrolla la conciencia social al aprender sobre cómo viven otras culturas.



RINCÓN CREATIVO

Olivo

SED 1 Autoconciencia CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Papel
- Carrete

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pinturas
- Pegamento o cinta
- Objetos de la naturaleza

Configuración

- Prepare una foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué observas en un olivo?
- ¿De qué color y forma son las aceitunas?
- ¿Cómo podrías utilizar el papel para hacer un tronco o ramas de árbol?
- ¿Qué color usarás para estampar las aceitunas con el carrete de madera?
- ¿Tus aceitunas estarán en tu árbol o en el suelo?

OBSERVAR: ¿El niño toma decisiones en función de sus preferencias? ¿Describe lo que le gusta de su arte?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Soy honesto

MR 1 Sentido numérico SED 2 Autorregulación

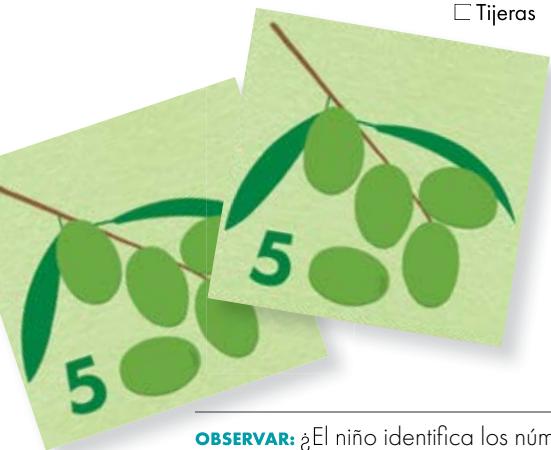


MATERIALES

- Fragmentos de la historia de Forest Friends (de la lección 8)
- Libro *El búho honesto* (de la lección 8)
- Tarjetas de cubos
- Aceitunas

SUS MATERIALES

- Tijeras



OBSERVAR: ¿El niño identifica los números del 1 al 6? ¿Saben el número con solo mirarlo o cuentan cada aceituna?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras del Sahara

LLD 7 Escritura MR 2 Conciencia espacial

MATERIALES

- Tapete de letras sueltas: Nn, Ww*

SUS MATERIALES

- Arena
- Pegamento
- Bandeja
- Papel
- Tijeras

Configuración

- Corte tiras de papel para las partes de las letras.
- Coloque los tapetes de letras y la bandeja de arena sobre la mesa. Cubra las partes de las letras de papel con pegamento y luego espolvoree arena sobre ellas. Deje secar.

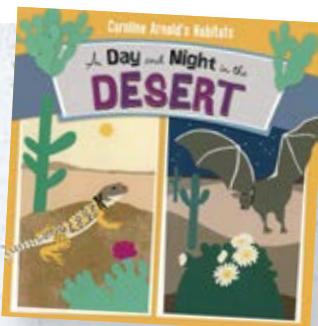


Juego independiente

- Anime a los niños a organizar las partes de las letras del papel de lija para crear las letras Nn y Ww.
- Utilice un dedo y escriba las letras en la bandeja de arena, si lo desea.
- Ampliación: ¿Qué otras letras puede construir el niño con las partes de las letras de arena?

OBSERVAR: ¿El niño escribe una letra en la arena? ¿Crea más letras por su cuenta?

HISTORIA SUGERIDA



Un día y una noche en el desierto

Por Caroline Arnold

LLD 6 Comprensión de lectura

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Mientras lee la historia en voz alta, invite a los niños a decir en voz alta los nombres de cada animal que aparece en la página.
- Haga preguntas sencillas para recordar los alimentos que come cada animal o el lugar donde vive. Si lo desea, anime a los niños a imitar los sonidos de los animales que aparecen en las páginas a medida que avanza.

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué tipos de plantas crecen cerca de tu casa? ¿Son similares o diferentes a las plantas del desierto?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Flor del desierto

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "Desert Flower", pista 7 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a que imaginen que son flores en el desierto. Póngase en cucillas y luego levántese lentamente. Estire los brazos como una flor en flor. Muévase al ritmo de 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:

- Ofrézcale 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, arrodíllese 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

Niño pequeño

Punto de referencia 5

Definición de habilidad

Punto de referencia 4

SED1 Autocognición SED2 Autorregulación SED3 Atención y persistencia Relaciones sociales SED4 Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Punto de referencia 3 Punto de referencia 4
	<p>Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en interesar a los demás con ayuda.</p> <p>SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza.</p> <p>SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.</p> <p>SED 2a Identifica emociones.</p> <p>SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos.</p> <p>SED2c Sigue rutinas y transiciones.</p> <p>SED 3a Asiste y participa.</p> <p>SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.</p> <p>SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.</p> <p>SED 4b Participa cooperativamente en grupos.</p>



Desarrollo social y emocional

Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza y preferencia para perseguir sus intereses. Describe y comparte sus preferencias y la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y comparte sus preferencias y los de los demás.

Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa a persona a deseada.

Controla los impulsos con recordatorios. Utiliza rutinas diarias por sí sola. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.

Anticipa lo que viene, continuación en una rutina diaria. Reconoce el cambio cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.

Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.

Practica o repite una actividad durante un corto periodo de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.

Se centra en una actividad interesante durante un corto periodo de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.

Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.

Se identifica y juega a codi con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.

Se identifica y juega a codi con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.

Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.

Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.

Identifica y juega a codi con una persona distinta a él.



Físico Desarrollo

Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades.

Expresa ganas y disfruta.

Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Inita 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.

Se centra en una actividad interesante durante un corto periodo de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.

Reconoce una actividad interesante durante un corto periodo de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.

Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.

Se identifica y juega a codi con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.

Se identifica y juega a codi con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.

Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.

Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.

Reconoce y nombra algunos sentimientos personales.

Controla los impulsos con recordatorios.

Anticipa lo que viene, continuación en una rutina diaria. Reconoce el cambio cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.

Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.

Practica o repite una actividad durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones.

Sigue rutinas diarias por sí sola. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.

Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones.

Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.

Sigue rutinas diarias por sí sola. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.

Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.

Practica o repite una actividad durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones.

Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.

Inicia juegos, conversaciones e interacciones con uno o más personas.

Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.

Identifica los roles de étnismo y de demás durante las fiestas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda a los demás.

Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, oyendan, creen o se mueven de manera diferente.

Sigue un ritmo establecido.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

Sigue reglas establecidas.

Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Afirma objetos como el cuerpo.

Abre, cierra, tuerce y tira de objetos con una o ambas manos.

Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.

Describe las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.

Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.

Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el doble corporal. Regula las necesidades de alimento y lavarse las manos.

Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.

Identifica los alimentos y sirve una porción en un plato o plato. Se alimenta solo.

LLD1 Escucha LLD2 Comunicación LLD3 Conciencia fonológica LLD4 Conocimiento Alfabético LLD5 Conceptos de impresión LLD6 Compreensión de lectura LLD7 Escritura	Punto de referencia 3 Punto de referencia 4
--	--



Desarrollo del lenguaje y la alfabetización

Expresa interés para realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza y preferencia para perseguir sus intereses. Describe y comparte sus preferencias y la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y comparte sus preferencias y los de los demás.

Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa a persona a deseada.

Controla los impulsos con recordatorios. Utiliza rutinas diarias por sí sola. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.

Anticipa lo que viene, continuación en una rutina diaria. Reconoce el cambio cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.

Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.

Practica o repite una actividad durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones.

Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones.

Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.

Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.

Identifica los roles de étnismo y de demás durante las fiestas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda a los demás.

Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, oyendan, creen o se mueven de manera diferente.

Forma y comparte las solicitudes inferidas.

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.

Habla con oraciones simples y complejas 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 significa palabras desconocidas.

Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.

Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presenten en orden aleatorio. Cuando se le muestra una palabra aislada (pero no completa), la lee.

Identifica alfabéticamente las sílabas separadas en una palabra.

Identifica algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá.

Identifica seis a siete letras y sus sonidos.

Identifica las diferencias entre imágenes, letras y números impresos.

Identifica el sonido de la primera letra de su nombre. Indica dónde comenzar a leer en cada página.

Identifica la parte delantera/trasera y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.

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 la dirección del texto.

Habla y responde preguntas sobre texto y vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia sosteniendo indígenas o haciendo juegos de roles con accesorios.

Anticipa lo que sucede a continuación dentro de la historia.

Habla y responde preguntas sobre textos y vocabulario nuevos e ideas en historias y personajes, escenarios, eventos y vocabulario comunes.

Relaciona con los personajes y 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 comunes.

Escribe el nombre de pila, apellido y nombre completo, especialmente los que están en su propia nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.

Forma y comparte las solicitudes inferidas.

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.

Habla con oraciones simples y complejas 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 significa palabras desconocidas.

Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.

Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presenten en orden aleatorio. Cuando se le muestra una palabra aislada (pero no completa), la lee.

Identifica alfabéticamente las sílabas separadas en una palabra.

Identifica algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá.

Identifica seis a siete letras y sus sonidos.

Identifica las diferencias entre imágenes, letras y números impresos.

Identifica el sonido de la primera letra de su nombre. Indica dónde comenzar a leer en cada página.

Identifica la parte delantera/trasera y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.

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 la dirección del texto.

Habla y responde preguntas sobre texto y vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia sosteniendo indígenas o haciendo juegos de roles con accesorios.

Anticipa lo que sucede a continuación dentro de la historia.

Habla y responde preguntas sobre textos y vocabulario comunes.

Relaciona con los personajes y 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 comunes.

Escribe el nombre de pila, apellido y nombre completo. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acercamiento o una idea.

MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica números.	Identifica números hasta tres.
	MR 1b Determina la cantidad.	Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).
	MR 1c Entiende las operaciones.	Crear grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.
	MR 2a Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.
	MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Encuentra o coloca objetos en el lado, entre, detrás o detrás de sí mismo.
	MR 3 Formas	Identifica algunas formas básicas.
	MR 4a Estimaciones y medidas.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan los objetos.
	MR 4b Compara y ordena en series.	Compara y ordena dos otros objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 5 Patrones	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.
	MR 6 Clasificación	Ordena los objetos por una característica, como tamaño o color. Agupa objetos por características comunes.
MR 7 Lógica y razonamiento	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.
	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.
	MR 8 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 9 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 10 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 11 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 12 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
Matemáticas Y razonamiento		
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. Comporta descubrimientos con otros.
	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa a seres vivos por características comunes.
	SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Observa cambios de temperatura o clima.
	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un objeto. Comienza a notar colores.
	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora los materiales móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interrupciones de encendido y apagado.
	SCI 5a Identifica roles comunitarios y familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación conigo mismo. Identifica y representa roles de ayudante, miembros de la comunidad.
	SCI 5b Explora culturas y tradiciones.	Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.
	SCI 5c Respeto la diversidad.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre él mismo y los demás.
	SCI 6a Sigue reglas, límites y expectativas.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad.
	SCI 6b Comprende conceptos de dinero y economía.	Sigue reglas y normas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre la justicia.
SCI 7 Ciencia física	SCI 6c Sigue las reglas y límites y expectativas.	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.
	SCI 7a Explora las fuerzas y las propiedades físicas de los materiales.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.
	SCI 7b Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.
	SCI 7c Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Expresa lo que piensa y lo que no sobre las canciones que conoce. Explora la técnica de secuenciar y tocar varios instrumentos.
	SCI 7d Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Da palmas y sigue ritmos sencillos. Controla la voz para imitar la dirección metálica.
Estudios sociales		
SS 1 Cultura Y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves y explosivos o rítmicos simples. Controla la voz para imitar movimientos basados en sus propias ideas.
	SS 1b Explora culturas y tradiciones.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Cree movimientos basados en sus propias ideas.
	SS 1c Respeto la diversidad.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas.	Planea, diseña y busca materiales para realizar una creación.
	SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.
	SS 3 Geografía	Desempeña un papel en una obra dramática grupal.
	SS 4 Historia y tiempo	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.
	SS 5a Identifica tipos de lugares e interactiva con mapas.	Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.
	SS 5b Desarrolla el sentido del tiempo.	Asigna roles y representa escenas no guionadas en una obra dramática.
	SS 5c Desarrolla habilidades de lectura y escritura.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.
Artes creativas		
CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música.	Identifica como música.
	CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Conta canciones conocidas.
	CA 2a Se expresa a través de la danza.	Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Cree movimientos basados en sus propias ideas.
	CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.	Planea, diseña y busca materiales para realizar una creación.
CA 3 Artes visuales	CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales.
	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos.	Asigna roles y representa escenas no guionadas en una obra dramática.
	CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.
	CA 5a Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO: SEMANA 2

girasol



escorpión



cantimplora



animal



agua



aceitunas



oasis



joroba





© 2024 Experience Early Learning Co.

PENSAR EN

EL DESIERTO DE MOJAVE

Una guía para el profesor experience **preschool**

LECCIONES 11 - 15



**Investigar las
texturas de las
plantas**

Dibujar en la arena

**Juegos de plastilina
para crear cactus**

DESCUBRIMIENTO DE ACTIVIDADES

Buscando oro • Frotaciones con papel de lija • ¿Tortuga terrestre o acuática?
Empaca un patrón • Torres de cactus • Memotest del desierto

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 11: El desierto de Mojave 10
- Lección 12: Tortuga del desierto 12
- Lección 13: Burro 14
- Lección 14: Cactus 16
- Lección 15: Plantas del Mojave 18

Materiales de referencia 20

- Adaptaciones 20
- Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: DESIERTO DE MOJAVE

Aprender sobre un ecosistema como el desierto puede ayudar a los niños a comprender mejor los conceptos de las Ciencias de la Tierra. Mientras exploran el exterior, los niños pueden practicar la observación, la experimentación y la investigación sobre su propio entorno. Las rutinas diarias sencillas, como hablar sobre el clima, ayudan a desarrollar el conocimiento de las Ciencias de la Tierra en los niños pequeños. Aprender sobre los ecosistemas permite a los niños hacer conexiones con la forma en que los entornos pueden afectar a los seres vivos. Por ejemplo, los niños pueden aprender sobre las plantas y los animales interesantes que viven en un clima cálido y seco, y descubrir cómo pueden sobrevivir. Estos conceptos de las Ciencias de la Tierra son más que simples datos divertidos; pueden ayudar a inspirar a los niños a ampliar su pensamiento y promover el asombro.

Descubrimiento del desierto

PEQUEÑITOA 1
El salvaje oeste

PEQUEÑITOA 2
El desierto del Sahara

PEQUEÑITOA 3
El desierto de Mojave

PEQUEÑITOA 4
La noche en el desierto



EL DESIERTO DE MOJAVE



TORTUGA DEL DESIERTO



BURRO



CACTUS



PLANTAS DEL MOJAVE

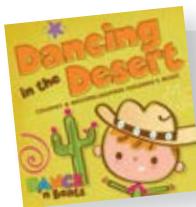
VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
desierto, camello, pirámide, cactus, burro, tortuga, oro, sendero	Zz	zebra, zero, zipper (zebra, cero, cremallera)	negro, estrella, honesto



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		EL DESIERTO DE MOJAVE El desierto de Mojave está situado en el suroeste de Estados Unidos. Su paisaje incluye árboles, dunas de arena, cañones y arroyos.	Calor en el desierto ★ PD 2 Motricidad fina ¿Qué soy yo? LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 12		TORTUGA DEL DESIERTO Las tortugas del desierto tienen caparazones redondos de color marrón tostado. Cavan madrigueras en el suelo para mantenerse frescas.	Tortuga pequeña del desierto SED 1 Autoconciencia Tortugas en movimiento LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 13		BURRO Los burros del desierto tienen orejas largas y una melena corta. Al igual que los caballos y los camellos, se pueden montar y también se pueden utilizar para transportar cosas.	Senderos del desierto SED 4 Relaciones sociales Pequeño libro de letras: Zz LLD 3 Conciencia fonológica 
LECCIÓN 14		CACTUS Los cactus son plantas que suelen vivir en climas desérticos. Los cactus pueden almacenar agua durante largos períodos de tiempo, tienen espinas afiladas y una piel gruesa que los protege de los animales.	Seguridad de los cactus PD 3 Seguridad Letras espinosas PD 2 Motricidad fina 
LECCIÓN 15		PLANTAS DEL MOJAVE Hay muchas plantas diferentes que crecen en el desierto de Mojave. El árbol de Josué es especial porque crece solo en el desierto de Mojave. Otras plantas que podemos encontrar son el cactus de tuna y la yuca.	Pasa la tuna SED 4 Relaciones sociales ¿Qué prefieres? SS 2 Educación cívica y economía 



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.

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.



LIBROS RECOMENDADOS

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Rompecabezas en la arena

SED 3 Atención y persistencia



Máscara de coyote

PD 2 Motricidad fina



Danza del desierto de Mojave

CA 1 Música



Ciencia del papel de lija

SCI 3 Ciencia física



Camino al desierto

LLD 6 Comprensión de lectura



¿Tortuga terrestre o acuática? ★

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



Carrera de tortugas del desierto

MR6 Clasificación

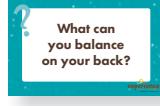


En mi caparazón

CA 2 Danza y movimiento

Tortugas de carreras

PD 1 Motricidad gruesa



La vida en el carril lento

LLD 6 Comprensión de lectura



Empaque un patrón

MR5 Patrones



Escuchar y dibujar

LLD 6 Comprensión de lectura



La canción del burro ★

SED 4 Relaciones sociales

Bioma del desierto

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



Tortillas de burro

LLD 6 Comprensión de lectura



Plastilina para jugar Pokey

MR1 Sentido numérico

Escultura de cactus ★

PD 3 Seguridad



¡No te sientes sobre un cactus!

CA 1 Música

Torres de cactus

MR2 Conciencia espacial



La luna está en llamas

LLD 6 Comprensión de lectura



Memotest del desierto

MR 7 Lógica y razonamiento



Plantas puntiagudas

PD 2 Motricidad fina



Planta rodante que cae ★

SED 2 Autorregulación

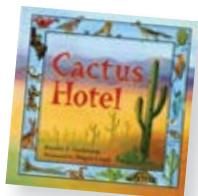
Texturas de plantas

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



Hotel Cactus

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

Ciencia del papel del lija

SCI 3 Ciencia física MR 7 Lógica y razonamiento

Configuración

- Escriba garabatos o los nombres de los niños en un bloque de madera. Los niños pueden experimentar con papel de lija para eliminar las líneas y los nombres. Para hacer un bloque de lijado sencillo, simplemente engrape el papel de lija a un bloque de madera y fije una perilla en la parte superior del bloque, si lo desea.

Grandes preguntas

- ¿Para qué se puede utilizar el papel de lija?
- ¿Qué pasa cuando se lija suavemente?
- ¿Qué observas sobre la textura del papel de lija?



A

Para niños con
dificultades táctiles,
ver "Adaptaciones"



OBRA DRAMÁTICA

Bioma del desierto

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SCI 1 Investigación y averiguación



Configuración

- Cree un bioma desértico con un frasco transparente, arena, plantas suculentas, ramas, piedras y un poco de agua. Cierre el frasco con una tapa. Prepare portapapeles y crayones para que los niños observen y dibujen lo que ven en el bioma desértico.

Grandes preguntas

- ¿Cómo organizarás los elementos en tu bioma?
- ¿Qué crees que sucederá dentro de tu bioma?
- ¿Cómo crees que crecen las plantas dentro de un bioma?

BLOQUES

Torres de cactus

MR2 Conciencia espacial PD2 Motricidad fina



Configuración

- Reúna tubos de cartón de distintos tamaños. Píntelos con pintura en aerosol de color verde, si lo desea. Corte ranuras en la parte superior e inferior de los tubos. Anime a los niños a construir su propia torre de cactus colocando los tubos en las ranuras. Haga un par de ejemplos y tómeles una foto para que los niños la observen, si lo desean.



Grandes preguntas

- ¿Todos los cactus son iguales?
- ¿Cómo podrías hacer un cactus resistente?

CIENCIA Y NATURALEZA

Texturas de plantas

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra MR5 Patrones



Configuración

- Coloque un trozo grande de fieltro negro y una bandeja con una variedad de elementos vegetales de la naturaleza (agujas de pino, ramas, hojas, palitos, ramitas, etc.). Anime a los niños a explorar las distintas texturas y a hacer diseños con ellas en la hoja de fieltro.

Grandes preguntas

- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los distintos elementos de la naturaleza?
- ¿Qué tipo de diseños puedes crear con los artículos?
- ¿Cómo puedes apilar los elementos en una torre alta?



Descubrimiento exterior

Carrera de tortugas

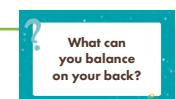
PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

Configuración

- Coloque conos o cinta adhesiva en el suelo para crear líneas de salida y llegada. Coloque una variedad de cuencos o recipientes para que los niños los equilibren sobre sus espaldas mientras gatean hasta la línea de llegada. Anime a los niños a que simulen ser tortugas del desierto y traten de mantener su "caparazón" (cuenco) sobre sus espaldas mientras gatean hasta la línea de llegada.

Grandes preguntas

- ¿Qué tan rápido se mueve una tortuga del desierto?
- ¿Cuáles son las diferentes formas en que puedes moverte para mantener el "caparazón" en tu espalda?
- ¿A dónde podría querer arrastrarse una tortuga en el desierto?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excusiones, 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

Ela! Empecemos! ↗

Desierto de Mojave



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tan lejos del desierto de Mojave crees que vives?"
- Muestra un mapa y explica que el desierto de Mojave está ubicado en el suroeste de los Estados Unidos. ¿Vives cerca del desierto o lejos de él?

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Calor en el desierto

PD 2 Motricidad fina SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SED 4 Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel

Todos juntos

- ¿Te gusta el clima cálido? Explícales que el desierto de Mojave es muy caluroso en verano y frío en invierno.
- Hable sobre cómo los niños podrían encontrar formas de refrescarse cuando hace calor, como nadar o beber mucha agua.
- Entregue a cada niño una hoja de papel y demuéstreles cómo hacer un pliegue en acordeón para crear un abanico. Incentive a los niños a que lo imiten o a que busquen una forma diferente de hacer un abanico. Celebre las diferentes versiones de abanicos que crean los niños.
- Anime a los niños a explorar cómo abanicarse ellos mismos y abanicar a la persona que está a su lado.

Esta actividad crea conciencia social al apreciar la singularidad de las ideas y creaciones de cada persona.

RINCÓN CREATIVO

Máscara de coyote

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales CA 4 Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Máscara de coyote
- Hocico
- Cordón elástico

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Tijeras (aptas para niños)
- Cinta o grapadora

Conversar

- ¿Qué sonidos emite un coyote? Explíquelas que los coyotes emiten 11 tipos diferentes de vocalizaciones y que a menudo se los llama "perros cantores".

Hacer

- Invite a los niños a decorar sus máscaras y hocicos como deseen.
- Anime al niño a recortar el hocico, con o sin ayuda. Ayúdelo a fijar el hocico a la máscara con cinta adhesiva.
- Ajuste el elástico a la cabeza del niño y fíjelo a la máscara con cinta adhesiva o una grapadora.

Jugar

- Invite a los niños a ponerse sus máscaras de coyote. Muévase y cante como los coyotes.

OBSERVAR: ¿El niño puede cortar el hocico, con o sin ayuda, y se lo coloca a la máscara? ¿Se mueve y canta como los coyotes?





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¿Qué soy yo?

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 3 Atención y persistencia PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Indicadores de palabras visuales (solo etiquetas y fotos)

SUS MATERIALES

- Tijeras (aptas para niños)
- Cubo de arena
- Revistas y anuncios de comestibles
- Papel
- Marcadores

Discutir y explorar

- ¿Qué podrías llevar en un viaje por el desierto de Mojave?
- Saque revistas y anuncios de comestibles. Invite a los niños a recortar fotografías de cosas que les gustaría traer.

Jugar juntos

- Utilice las etiquetas de palabras visuales para formar la oración: "El sol es..."
- Entierre las fotos de palabras visuales y las fotos recortadas en un recipiente con arena.
- Anime a un niño a descubrir una foto, luego colóquela junto a las etiquetas de palabras reconocibles a simple vista y lea la oración en voz alta.
- **Simplificar:** Dele al niño un palito de manualidades. Ayúdelo a tocar cada etiqueta de palabra reconocible a simple vista mientras la lee en voz alta.
- **Desafío:** Después de leer en voz alta, invite al niño a escribir la oración y al menos la primera letra de la palabra ilustrada.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce y lee las palabras reconocibles a simple vista "El sol es"? ¿Encuentra estas palabras impresas cuando mira libros?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Rompecabezas en la arena

SED 3 Atención y persistencia MR3 Formas

MATERIALES

- Rompecabezas: ¿Quién soy yo?

SUS MATERIALES

- Cubo de arena
- Pinceles
- Rompecabezas sencillos



Configuración

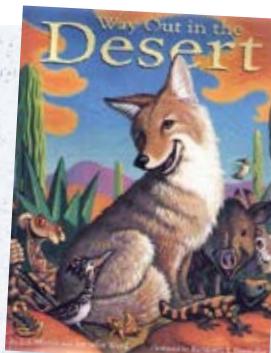
- Esconda las piezas del rompecabezas en el recipiente con arena. Coloque las demás piezas del rompecabezas que no correspondan en el recipiente.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar cavando y cepillando la arena.
- Saque las piezas y comiencen a encajarlas juntas ¿cuales no corresponden?
- Una vez que el rompecabezas esté completo, vuelva a esconder las piezas en el contenedor.

OBSERVAR: ¿El niño une las piezas del rompecabezas? ¿Distingue entre piezas similares y piezas que no encajan?

HISTORIA SUGERIDA



Camino al desierto

Por TJ Marsh y Jennifer Ward

LLD 6 Comprensión de lectura
MR1 Sentido numérico

- Muestre la portada del libro e invite a los niños a contar cuántos animales del desierto ven.
- Lea la historia y anime a los niños a mostrar en su mano el número de animales mencionados en cada página.
- Cuando termine de leer, invite a los niños a recordar los animales del desierto mencionados en la historia.

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Preferirías vivir en el desierto de Mojave o en el desierto del Sahara? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del desierto de Mojave

CA 1 Música SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "Desert in the Shadow", pista 4 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a tomarse de las manos y formar un gran círculo. Anímelos a caminar en una dirección cuando escuchen las estrofas, y luego hacia el centro cuando escuchen el estribillo.
- Vuelva a mover el círculo hacia afuera en la siguiente estrofa, pero muévalo más rápido o más lento cada vez.

Tortuga del desierto



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué observan sobre la tortuga del desierto?".
- Anime a los niños a mover lentamente una parte del cuerpo, como agitar la mano o sacudir la cabeza lentamente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Tortuga pequeña del desierto

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa MRT 1 Sentido numérico

Todos juntos

- Recite la rima "La pequeña tortuga del desierto" con los niños.
- Invite a los niños a caminar en cuatro patas y luego quedarse congelados en la palabra "Detenerse".
- Balanceense de un lado a otro mientras cuentan hasta 10.

TORTUGA PEQUEÑA DEL DESIERTO

Allá en el desierto, bajo el sol caliente, caliente,
Vivía una pequeña tortuga del desierto, en busca de diversión.
Caminó y caminó hasta que cayó la noche,
Luego se detuvo a descansar dentro de su caparazón.
1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10.
Y allí se fue, caminando de nuevo.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al escuchar y seguir las indicaciones mientras se mueve en grupo.



RINCÓN CREATIVO

Carrera de tortugas del desierto

MR6 Clasificación SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Juego de carrera de tortugas
- Bolsa de papel

SUS MATERIALES

- Tijeras

Conversar

- ¿Qué crees que come una tortuga? Explique que la tortuga del desierto come plantas como pasto y flores silvestres.

Hacer

- Entregue a cada niño un tablero de juego y unas tijeras.
- Anime al niño a cortar las piezas. Coloque las tortugas en el tablero de juego y los cuadrados de colores en la bolsa.

Jugar

- Saque una tarjeta de color de la bolsa.
- Mueva la pieza de juego de la tortuga de ese color un espacio.
- Continúe hasta que una de las tortugas llegue al pasto y gane la carrera.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra comprensión al mover la tortuga del mismo color que la carta elegida?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ ¿Tortuga acuática o terrestre?

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra MR6 Clasificación

MATERIALES

- Póster y tarjetas de tortuga acuática o terrestre

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Espejos

Discutir y explorar

- ¿En qué se parece una tortuga acuática a una terrestre??
- Invíte a los niños a mirarse en el espejo. ¿Qué observan en sus rasgos y en los de los demás?

Jugar juntos

- Mire el cartel e invite a los niños a discutir las diferencias.
- Coloque las tarjetas en el suelo e invite a un niño a elegir una.
- Lea la tarjeta en voz alta y pregunte: “¿Esta tarjeta pertenece a la tortuga terrestre o acuática? ¿Cómo lo sabes?”
- Invíte a los niños a clasificar las tarjetas colocándolas en el lado de la tortuga terrestre o acuática en el cartel.
- **Simplificar:** Invíte al niño a clasificar las tarjetas en pilas de conchas marrones y verdes.
- **Desafío:** Agregue otro animal del desierto y compare sus similitudes y diferencias.

OBSERVAR: ¿El niño clasifica las tortugas terrestres y acuáticas en dos grupos? ¿Explica las diferencias y similitudes que comparten?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Tortugas en movimiento

LLD 4 Conocimiento alfabético SS 3 Geografía

MATERIALES

- Rocas
- Marcador permanente
- Cinta de enmascarar
- Hierba/flores



Configuración

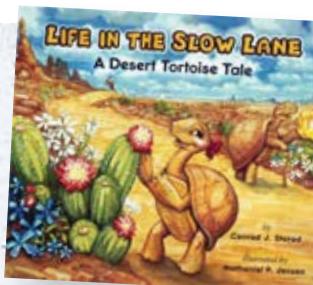
- Use cinta adhesiva para crear caminos con las letras N, W y Z en el piso. Coloque pasto en un extremo de los caminos con las letras. Junte algunas piedras pequeñas y escriba las letras N, W y Z en ellas (mayúsculas y minúsculas).

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una “tortuga” (roca) y moverla por el camino de la letra correspondiente.
- Mueva las “tortugas” hasta que lleguen a la hierba/flores.

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

HISTORIA SUGERIDA



La vida en el carril lento

Por Conrad J. Storad

LLD 6 Comprensión de lectura

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta.
- Invíte a los niños a mirar la imagen de la tortuga, luego animelos a fingir que son una tortuga y a moverse muy lentamente por la habitación.
- Enfatice las palabras que riman y haga preguntas simples de recuperación sobre la comida y el hábitat de las tortugas.
- Si lo desea, invite a los niños a decir juntos “¡la mejor manera de ser!” con usted en cada página.



Hora de cierre

A

Para niños con discapacidades físicas, ver “Adaptaciones”

Reflexión

- ¿Te gustaría tener un caparazón en la espalda? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

En mi caparazón

CA 2 Danza y movimiento LLD 1 Escucha

- Reproduzca “Lasso Dance (Instrumental)”, pista 9 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Anime a los niños a moverse lentamente como una tortuga, luego deténgase y simule entrar en su caparazón. Salgan de la pose y bailen de nuevo.

Burro



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar: "¿Qué animales se parecen a un burro?".
- Explique que los burros llevan cargas pesadas a través del desierto. Llene una bolsa con arena u otros objetos pesados e invite a un niño a llevarla hasta la puerta y de regreso.

DESAFÍO COMUNITARIO

Senderos del desierto

SED 4 Relaciones sociales SS 3 Geografía

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Bloques
- Pedazos de cartón
- Variedad de objetos pesados

Todos juntos

- ¿Adónde te gusta caminar o hacer senderismo? Explique que los burros a veces caminan sobre terrenos rocosos mientras llevan una carga pesada.
- Coloque bloques y piezas de cartón en el suelo. Invite a los niños a trabajar juntos y a hacer un recorrido de conexión con los materiales.
- Anime a los niños a caminar sobre el sendero o al lado de él mientras llevan algo pesado en sus manos.
- Pregunte: "¿Crees que sería difícil ser un burro?".

Esta actividad desarrolla empatía al explorar cómo podría sentirse alguien o algo.

A

RINCÓN CREATIVO

Escuchar y dibujar

LLD 6 Comprensión de lectura PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

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

MATERIALES

- Libro *El búho honesto* (de la lección 8)

PARA CADA NIÑO

- Dibujo y dictado
- Marioneta
- Palito de manualidades

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Lápices de colores
- Pegamento o cinta
- Manzanas de juguete
- Bloques

Conversar

- ¿Por qué es útil ser honesto y decir la verdad? Incentive a los niños a recordar cómo es honesto Búho.

Hacer

- Miren el libro juntos y hablen sobre las imágenes.
- Invite a los niños a dibujar algo de la historia, como el búho o las manzanas. Escriba lo que dicen sobre su dibujo.
- Recorte y pegue el títere al palito. Invite los niños a hablar entre ellos con sus títeres.

Jugar

- Coloque manzanas sobre los bloques. Incentive a los niños a recrear la historia usando los accesorios y su títere.

OBSERVAR: ¿El niño vuelve a contar la historia o partes de ella? ¿Utiliza el títere o los accesorios para representar los papeles?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Pequeño libro de letras: Zz

LLD 3 Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina LLD 5 Conceptos de impresión

MATERIALES

- Partes sueltas de letras*
- Tapete de letras sueltas: Zz*
- Tarjetas fonéticas N, Z*
- Cubo de bolsillo

PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Zz

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Bandeja de arena
- Tijeras
- Grapadora

Configuración

- Recorte y engrape cada libro de letras.

Discutir y explorar

- Coloque la bandeja de arena e invite a los niños a usar los dedos para hacer senderos en zigzag para que el burro los siga.

Jugar juntos

- Coloque el tapete de letras y las letras sueltas para que los niños construyan la letra Z mayúscula y minúscula.
- Inserte las tarjetas fonéticas Z y N en el cubo de bolsillo. Tomen turnos para hacer rodar el cubo y luego colorear la imagen correspondiente en el libro de la letra Z. Si se obtiene una imagen que no comienza con Z, invite a los niños a “correr” alrededor de la mesa.
- Siéntense y repitan hasta que todas las imágenes estén coloreadas.
- **Simplificar:** Coloquen las tarjetas fonéticas Z boca abajo. Dé vuelta una y luego coloree la imagen correspondiente.
- **Desafío:** Anime al niño a aplaudir las sílabas de cada palabra.

OBSERVAR: ¿El niño dice el sonido /z/ para cada palabra?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Empaque un patrón

MR5 Patrones SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Conexión de tiras con patrón de cubos
- Cubos de encastre*

SUS MATERIALES

- Bolsas transparentes con cierre (grandes)
- Tijeras

Configuración

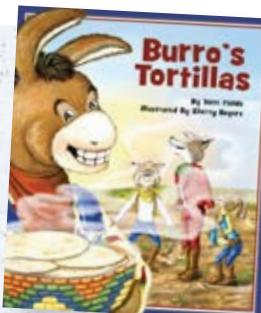
- Haga bolsas con patrones. Coloque una tira de patrones con los cubos de encastre necesarios en una bolsa.

Juego independiente

- Anime a los niños a seleccionar una bolsa con patrón.
- Copie el patrón y vuelva a colocar los materiales en la bolsa. Continúe explorando otras bolsas con patrones.

OBSERVAR: ¿El niño copia y amplía los patrones? ¿Intenta crear su propio patrón?

HISTORIA SUGERIDA



Tortillas de burro

Por Terri Fields

LLD 6 Comprensión de lectura
SED 1 Autocognición

- Muestre la portada y comente quiénes son los personajes de la historia.
- Anime a los niños a decidir si deben compartir las tortillas o comérselas todos ellos mismos.
- Mientras lee, anime a los niños a hacer gestos para imitar las acciones de la historia.



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Por qué podría ser divertido ser un burro? ¿Por qué podría ser difícil?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ La canción del burro

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir “Burro’s Song”, pista 10 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Anime a los niños a que lo sigan y hagan diferentes sonidos en cada estrofa, a medida que se mueven por la habitación. (pisar fuerte, dar palmadas, manos a los muslos, aplaudir o chasquear los dedos).



Cactus



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que hay dentro de un cactus?".
- Explique que los cactus pueden retener agua en sus tallos. Pase una esponja y un recipiente con agua. Invite a los niños a turnarse para exprimir el agua del "cactus" (esponja).

DESAFÍO COMUNITARIO

Seguridad de los cactus

PD 3 Seguridad SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Palillos de dientes

Todos juntos

- ¿Qué tipo de cosas son puntiagudas o punzantes? Explícales que las espinas de un cactus son puntiagudas y ayudan a protegerlo de los animales que quieren obtener el líquido de su interior.
- Haga una bola con un trozo de plastilina y póngala en unos palillos para crear un cactus.
- Anime a los niños a pasar con cuidado el "cactus" por el círculo. Recuérdales que se lo entreguen con delicadeza a la persona que está a su lado.
- Hable sobre otras cosas con las que hay que tener cuidado, como una estufa caliente o vehículos en movimiento.

Esta actividad fomenta la conciencia de seguridad al practicar cómo tener cuidado dentro y fuera del aula.

RINCÓN CREATIVO

★ Escultura de cactus

PD 3 Seguridad SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Fideos de maicena
- Molde de suflé
- Palillos de dientes

SUS MATERIALES

- Paño húmedo
- Marcadores
- Pegamento
- Cubo de arena
- Fotos de cactus (opcional)
- Objetos de la naturaleza y el desierto figuras de animales (opcional)

Conversar

- ¿Cómo puedes estar de pie y parecer un cactus?

Hacer

- Entregue a cada niño molde de suflé e invítelos a decorarlo para que parezca una olla. Coloree los fideos de maicena, si lo desea.
- Anime a los niños a presionar suavemente un fideo sobre el paño húmedo y luego pegar otro fideo para crear una escultura de cactus.
- Ayude a los niños a romper y pinchar palillos de dientes en la escultura para agregar textura. Hable sobre cómo estar seguro cerca de objetos afilados.
- Pegue la escultura de cactus en el molde.

Jugar

- Invite a los niños a crear una escena de desierto en el arenero con sus cactus, elementos de la naturaleza y figuras de animales.



OBSERVAR: ¿El niño explica las razones de las normas de seguridad? ¿Habla sobre los cactus, su entorno y sus necesidades?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Plastilina para jugar

MR1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina SCI 3 Ciencia física

MATERIALES

- Tarjetas numéricas de Sally, el camello (de la lección 7)

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Palillos de dientes
- Bol



Discutir y explorar

- ¿Cuántas espinas crees que tiene un cactus?
- Prepare palillos de dientes y plastilina. Observe cómo los niños cuentan y clavan las "espinas" en la plastilina.

Jugar juntos

- Haga un cactus grande con plastilina. Coloque las tarjetas con los números del 1 al 10 boca abajo junto a la plastilina y los palillos.
- Anime a un niño a sacar una tarjeta e identificar el número, y luego pegar esa cantidad de "espinas" en el cactus.
- Repita con otro niño.
- **Simplificar:** Haga tres grupos de plastilina con 1, 2 y 3 palillos cada uno. Diga un número del 1 al 3. Encuentre el "cactus" con ese número luego invite al niño a quitarle "espinas" mientras cuentan juntos.
- **Desafío:** Invite al niño a seleccionar y agregar dos tarjetas, luego coloque el número total de "espinas" en el "cactus".

OBSERVAR: ¿El niño identifica el número que aparece en la tarjeta? ¿Cuentan la misma cantidad de palillos?

HISTORIA SUGERIDA



La luna en llamas

por Los tenores de Texas

LLD 6 Comprensión de lectura

CA 1 Música

- Muestre a los niños la portada y lea el título y el autor en voz alta. Pregúntele: "¿Qué colores ven en la imagen de la portada?".
- Lea la historia en voz alta. Incentive a los niños a que se pongan el dedo sobre los labios y digan "shhhh" cuando los animales se vayan a dormir. ¡Ladre como un perro cuando el perro le ladre a la luna! Pregunte: "¿De qué color es la luna en llamas?". Continúe leyendo y anime a los niños a hacer efectos de sonido junto con la historia.
- Busque el libro en Youtube para cantar una historia, si lo desea. Anime a los niños aplaudir y cantar.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras espinosas

PD 2 Motricidad fina LLD 4 Conocimiento alfabetico

MATERIALES

- Tarjetas con letras: Nn, Ww, Zz*
- Limpiapipas de pipas

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Tijeras

A

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

Configuración

- Saque las tarjetas con letras y la plastilina. Corte los limpiapipas en trozos pequeños y colóquelos en un recipiente.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar la posibilidad de enrollar la masa en trozos largos y formar con ellos las letras N, W y Z.
- Coloque "espinas" de limpiapipas en las letras de plastilina.
- Si lo desea, invite a los niños a formar la primera letra de su nombre.

OBSERVAR: ¿El niño identifica las letras N, W y Z? ¿Intenta formar o escribir otras letras?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué crees que pasaría si abrazaras un cactus?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

¡No te sientes sobre un cactus!

CA 1 Música CA 4 Drama

- Reproduzca "Don't Sit on a Cactus", pista 3 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a interpretar la música y a simular que están sentados sobre un cactus. ¿Cómo se sentirían? ¿Cómo se vería su cara? Represente la canción a través del baile.



Plantas del Mojave



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que crece en el desierto de Mojave?"
- Sugiera una variedad de plantas o alimentos e invite a los niños a responder "sí" o "no". Por ejemplo: "¿Crees que en Mojave crecen manzanas?"

DESAFÍO COMUNITARIO

Pasa la tuna

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación CA 1 Música

MATERIALES

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

SUS MATERIALES

- Papel morado/rojo
- Tijeras

Todos juntos

- Corte el papel en forma de óvalo para crear una tuna. Explique que el cactus tuna crece en el desierto de Mojave.
- Invite a los niños a cantar "Mary Had a Prickly Pear" con la melodía de "Mary tenía un corderito", pista 8 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Seleccione una etiqueta con un nombre e invite a ese niño a bailar con la tuna en el medio del círculo, luego dásela a un amigo al final del verso. Repita.

MARÍA TENÍA UNA TUNA

María tenía una tuna, tuna, tuna.

María tenía una tuna,

Y se la dio a un amigo.

Esta actividad construye relaciones sociales al aprender los nombres de los demás y reconocer quiénes son en un grupo.



RINCÓN CREATIVO

Plantas puntiagudas

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Fotos de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Papel vegetal
- Tenedor

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pinturas
- Pegamento
- Objetos de la naturaleza

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué observas sobre los cactus?
- ¿Qué formas ves en un cactus? ¿En qué se diferencian los distintos cactus?
- ¿Qué formas puedes cortar del papel verde para crear tu arte de cactus?
- ¿Cómo puedes usar el tenedor y la pintura para crear espinas en tu planta de cactus?

OBSERVAR: ¿El niño controla las tijeras y recorta formas en el papel verde? ¿Sostiene el tenedor y lo utiliza para pintar?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Would you rather
eat an olive or a
prickly pear?



¿Qué prefieres?

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

MATERIALES

- Juego "¿Qué prefieres?"
- Cubos de encastre*

SUS MATERIALES

- Tijeras



Discutir y explorar

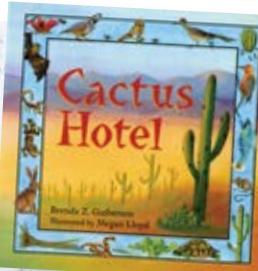
- ¿Dónde te sientas? ¿Es un suelo blando o duro?
- Invite a los niños a sentarse en distintas sillas y objetos. Compare cómo se sientan. ¿Cuál es tu asiento favorito?

Jugar juntos

- Lea la pregunta "¿Qué prefieres?" y coloque las tarjetas ilustradas.
- Invite a cada niño a colocar un cubo de encastre encima de la imagen de su elección.
- Cuente los cubos e identifique la respuesta más popular. Repita el procedimiento con otra pregunta.
- **Simplificar:** Muestre dos tarjetas con imágenes e invite al niño a elegir su favorita.
- **Desafío:** Anime al niño a explicar el motivo de su voto.

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"

HISTORIA SUGERIDA



Hotel Cactus

Por Brenda Z. Guiberson

LLD 6 Comprensión de lectura

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

- **Muestre la portada y anime a los niños a compartir lo que saben sobre hoteles o moteles.** Pregunte: "¿En qué se diferencia un hotel de una casa?".
- Invite a los niños a turnarse para ayudarle a pasar las páginas del libro mientras lee en voz alta. Hable sobre cómo las diferentes especies del desierto brindan protección a otras.
- Pregunte, por ejemplo: "¿Cómo protege el cactus grande al pájaro carpintero?".

OBSERVAR: ¿El niño responde a la pregunta y vota por elección? ¿Siguen las instrucciones y las indicaciones del profesor?



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Memotest del desierto

MR 7 Lógica y razonamiento LLD 2 Comunicación MR6 Clasificación

MATERIALES

- Tarjetas de memotest del desierto

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bandeja
- Elementos de la naturaleza del desierto (arena/ grava, rocas, hierba seca, ramitas)



Configuración

- Llene una bandeja con distintos elementos de la naturaleza para crear un paisaje desértico. Coloque las tarjetas de memotest del desierto boca abajo sobre la mesa, cerca de la bandeja.

Juego independiente

- Tomen turnos para dar vuelta dos tarjetas e identificar las imágenes.
- Si coinciden, colóquelas una al lado de la otra en el paisaje desértico. Si no coinciden, dé vuelta las tarjetas y comience de nuevo.
- Continúe hasta que todas las tarjetas estén en el paisaje desértico.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra la capacidad de recordar dónde se encontraban las tarjetas vistas anteriormente?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué tipos de plantas tienes en tu patio o vecindario?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★Planta rodante

que cae

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

- Explique que en el desierto de Mojave hay plantas llamadas plantas rodantes. Estas plantas se desprenden y se secan, y luego dan vueltas con el viento.
- Reproduce "Tumblin' Tumbleweed", pista 2 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a bailar libremente al ritmo de la música y luego deténgase y haga girar los brazos cada vez que escuchen el estribillo. Continúe bailando libremente una vez que comience la siguiente estrofa.

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:

- Ofrézcale 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, arrodíllese 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

Niño pequeño

Punto de referencia 5

Definición de habilidad

Punto de referencia 4

SED1 Autocognición	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en interacciones familiares por sí solo y expresa confianza.
	SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa ganas y disfruta.
SED2 Autorregulación	SED 2a Identifica emociones.	Expresión y juegos de rol con una variedad de emociones. Imita la respiración y las estrategias para calmarse. Práctica la espera de un turno.
	SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos.	Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.
SED3 Atención y persistencia	SED 2c Sigue rutinas y transiciones.	Se centra en una actividad interesante durante un corto periodo de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.
	SED 3a Asiste y participa.	Se identifica y juega a codi con una persona nueva o familiar.
Relaciones sociales SED4	SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.
	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.	Se identifica y juega a codi con una persona nueva o familiar.
	SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.
	SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.

PD 1 Motricidad gruesa	PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Conta con ligeras. Comienza a ensortir cuentas grandes.
	PD 3 Demuestra prácticas seguras.	Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.
PD 3 Seguridad	PD 4 Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestirse.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Regula las necesidades de aseo y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y sueño activo. Satisface la mayoría de las necesidades personales.
	PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Identifica los alimentos y sigue una porción en un razon o plato. Se alimenta por sí sola con una cuchara u otro utensilio.
LLD1 Escucha	LLD1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.
	LLD1b Sigue instrucciones.	Sigue instrucciones relacionadas de los pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.
LLD2 Comunicación	LLD2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Hace preguntas, señala y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios.
	LLD2b Utiliza habilidades de conversación.	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.
LLD3 Conciencia fonológica	LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	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.
	LLD3 Escucha pequeñas unidades de sonido.	Identifica palabras que tienen un sonido inicial similar. Identifica cuándo los sonidos riman. Aprende conocimiento de las sílabas separadas en una palabra.
LLD4 Conocimiento Alfabético	LLD4a Identifica letras y palabras.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica seis a siete letras y sus sonidos.
	LLD4b (Límite de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos y decodifica palabras.	Identifica la parte delantera/trasera y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.
LLD5 Conceptos de impresión	LLD5 Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares.
	LLD6 Responde al texto.	Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.
LLD6 Comprepción de lectura	LLD6a Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Habla y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia sosteniendo indígenas o haciendo juegos de roles con accesorios.
	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.

Desarrollo social y emocional	Punto de referencia 3	Punto de referencia 4	Punto de referencia 5
	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.
Físico Desarrollo	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y comparte sus preferencias y los de los demás.
	PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Reconoce y nombrar algunos sentimientos personales.	Identifica y describe sentimientos personales.
LLD1 Comunicación	LLD1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).	Controla los impulsos con recordatorios.	Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa a persona a deseara no rutinarias.
	LLD1b Sigue rutinas y transiciones.	Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual y identifica el cambio.	Sigue rutinas diarias por sí sola. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
LLD2 Conciencia fonológica	LLD2a Utiliza habilidades de conversación.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persistiendo incluso si hay problemas o distracciones.
	LLD2b Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.
LLD3 Conceptos de impresión	LLD3 Responde al texto.	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 uno o más personas.
	LLD3a Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Demuestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, oyendan, creen o se mueven de manera diferente.
LLD4 Conocimiento Alfabético	LLD4a Utiliza la escritura para representar significado.	Identifica los roles de éstimo y de demás durante las tareas o los demás durante la simulación. Ofrece ayuda a los demás.	Identifica los roles de éstimo y de demás durante los demás durante las tareas o los demás durante la simulación. Ofrece ayuda a los demás.
	LLD4b Utiliza la escritura para representar significado.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que lucen, oyendan, creen o se mueven de manera diferente.	Identifica los roles de éstimo y de demás durante los demás durante las tareas o los demás durante la simulación. Ofrece ayuda a los demás.

MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica números.	Identifica números hasta tres.
	MR 1b Determina la cantidad.	Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).
	MR 1c Entiende las operaciones.	Crear grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.
	MR 2a Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.
	MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Encuentra o coloca objetos al lado, entre, detrás o detrás de sí mismo.
	MR 3 Formas	Identifica algunas formas básicas.
	MR 4a Estimaciones y medidas.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan los objetos.
	MR 4b Compara y ordena en series.	Compara y ordena dos otros objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 5 Patrones	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.
	MR 6 Clasificación	Ordena los objetos por una característica, como tamaño o color. Agupa objetos por características comunes.
MR 7 Lógica y razonamiento	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.
	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.
	MR 8 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 9 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 10 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 11 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 12 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
Matemáticas Y razonamiento		
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. Comporta descubrimientos con otros.
	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa a seres vivos por características comunes.
	SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Observa cambios de temperatura o clima.
	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un objeto. Comienza a notar colores.
	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora los materiales móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interrupciones de encendido y apagado.
	SCI 5a Identifica roles comunitarios y familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación conigo mismo. Identifica y representa roles de ayudante, miembros de la comunidad.
	SCI 5b Explora culturas y tradiciones.	Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.
	SCI 5c Respeto la diversidad.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre él mismo y los demás.
	SCI 6a Sigue reglas, límites y expectativas.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad. Sigue reglas y normas familiares y ayuda a tonar decisiones grupales.
	SCI 6b Comprende conceptos de dinero y economía.	Expresa su elección o desejo 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.
SCI 7 Geografía	SCI 7a Identifica tipos de lugares e interactiva con mapas.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.
	SCI 7b Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.
	SCI 7c Desarrolla habilidades de lectura y escritura.	Expresa lo que piensa y lo que no, y el gusto de las canciones que conoce. Explora la técnica de secuenciar y tocar varios instrumentos.
	SCI 7d Desarrolla habilidades de expresión corporal.	Apalude para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.
Estudios Sociales		
CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música.	Expresa lo que piensa y lo que no, y el gusto de las canciones que conoce. Explora la técnica de secuenciar y tocar varios instrumentos.
	CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Apalude para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.
	CA 2a Se expresa a través de la danza.	Se mueve a su manera al ritmo de la música.
	CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Distingue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personal.
	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.
	CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos.
	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos.	Utiliza palabras, acciones y accesorios para fingir.
	CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar	Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre los reales y lo ficticio.
	CA 5a Representa escenarios y personajes reales e imaginarios para representar una escena.	Asigna roles y representa escenarios guionados en una obra dramática.
	CA 5b Representa escenarios y personajes reales e imaginarios para representar una escena.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.
Artes creativas		

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE
DEL VOCABULARIO: SEMANA 3

oro



camello



actus



burro



pirámide



camino



tortuga



desierto





© 2024 Experience Early Learning Co.

PENSAR EN

LA NOCHE EN EL DESIERTO

Una guía para el profesor experience **preschool**

LECCIONES 16 - 20

**Descubra la vida
nocturna en el
desierto**

Juegos de
comunicación con aullidos

**Comparar y contrastar
la vida diurna y
nocturna**

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Túneles de cola de algodón • Pintura nocturna en el desierto • Encantador de serpientes de cascabel
Sombras de fogata • Bingo nocturno en el desierto • Baile de persecución de coyotes

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: Conejo del desierto (cola de algodón) 10
- Lección 17: Noche en el desierto 12
- Lección 18: Coyote 14
- Lección 19: Serpiente de cascabel 16
- Lección 20: Fogata 18

Materiales de referencia 20

- Adaptaciones 20
- Desarrollo continuo de habilidades 22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: LA NOCHE EN EL DESIERTO

En el desierto, algunos animales comparten características comunes, como rasgos de carácter o rasgos físicos. Al reconocer estos rasgos, los niños aprenden a clasificar y ordenar la información nueva. Por ejemplo, si bien los conejos del desierto, las serpientes de cascabel y los coyotes son animales claramente diferentes, todos son nocturnos. Los maestros pueden ayudar a organizar la información nueva animando a los niños a buscar similitudes y diferencias en las cosas. Aprender a clasificar es una habilidad importante que se debe desarrollar desde el principio porque ayuda a los niños a almacenar de manera eficaz palabras e información nuevas. Este proceso es importante porque les permite recuperar información y hacer conexiones cuando es necesario.

Descubrimiento del desierto

PEQUEÑITO A 1
El salvaje oeste

PEQUEÑITO A 2
El desierto del Sahara

PEQUEÑITO A 3
El desierto de Mojave

PEQUEÑITO A 4
La noche en el desierto



**CONEJO DEL
DESIERTO (COLA DE
ALGODÓN)**



**NOCHE EN EL
DESIERTO**



COYOTE



**SERPIENTE DE
CASCABEL**



FOGATA

VOCABULARIO CLAVE

conejo del desierto, coyote, serpiente, fogata, cocinero, noche, sombra, sol

LETRAS

Nn, Ww, Zz

PALABRAS FONÉTICAS

nest, net, nut, watermelon, water, wolf, zebra, zero, zipper (nido, red, nuez, sandía, agua, lobo, cebra, cero, cremallera)

CONCEPTOS BÁSICOS

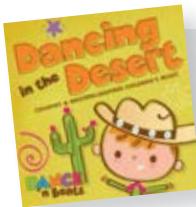
negro, estrella, honesto



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		CONEJO COLA DE ALGODÓN Los conejos del desierto reciben su nombre por su cola, que parece una bola de algodón. Comen hierba, arbustos y plantas. Pueden correr en zigzag para intentar escapar de un depredador.	Como un conejo de cola de algodón SED 1 Autoconciencia 
LECCIÓN 17		NOCHE EN EL DESIERTO Muchos animales del desierto son nocturnos, lo que significa que duermen durante el día y salen por la noche. En el desierto puede hacer muchísimo frío por la noche.	Desierto frío SED 4 Relaciones sociales Letras en la oscuridad LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 18		COYOTE Los coyotes se parecen a los perros domésticos. Comen una variedad de cosas, como frutas, insectos, pájaros, lagartijas, y serpientes. Los coyotes “cantan” o aúllan para comunicarse a otros coyotes.	El coyote en la noche ★ SED 4 Relaciones sociales 
LECCIÓN 19		SERPIENTE DE CASCABEL Las serpientes de cascabel emiten un sonido metálico con la cola para ahuyentar a los depredadores. Cazan y comen pequeños roedores y lagartijas.	Serpientes amistosas SED 2 Autorregulación Letras de serpiente LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 20		FOGATA Una fogata se construye para crear calor y cocinar. La gente puede cantar, contar historias y dormir junto a una fogata.	Seguridad en las fogatas SED 2 Autorregulación Exploración del campamento LLD 1 Escucha



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.

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA.



LIBROS RECOMENDADOS

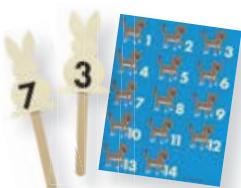
MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Conejo del desierto

MR 1 Sentido numérico



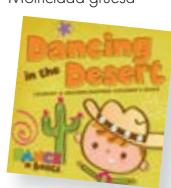
Marioneta de conejo del desierto ★

LLD 2 Comunicación



Salto de conejo del desierto

PD 1 Motricidad gruesa



Túneles de conejo del desierto

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



Noche en el desierto Día en el desierto

LLD 6 Comprensión de lectura



Bingo nocturno en el desierto

MR 6 Clasificación



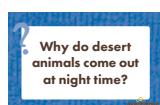
Pintura de la noche del desierto ★

SCI 3 Ciencia física



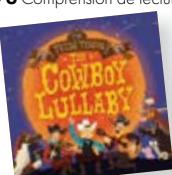
Danza nocturna en el desierto

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



La canción de cuna del vaquero

LLD 6 Comprensión de lectura



Coyotes y serpientes de cascabel

MR 5 Patrones



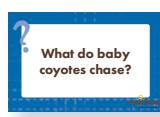
Postal del desierto

SED 1 Autoconciencia



Persecución de coyotes

CA 4 Drama



En lo profundo del desierto

LLD 6 Comprensión de lectura



Contando serpientes de cascabel

MR 1 Sentido numérico



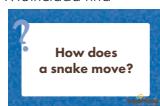
Encantador de serpientes de cascabel

MR 5 Patrones



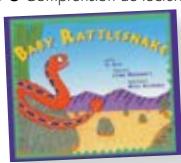
Ritmo de serpiente de cascabel ★

MR 5 Patrones



Serpientes ensartadas

PD 2 Motricidad fina



Formas de fogata ★

MR 3 Formas



Mi portafolio

SED 1 Autoconciencia



Canción de fogata

PD 1 Motricidad gruesa

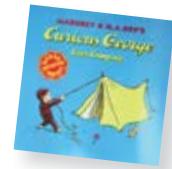


Construyendo fogatas

CA 4 Drama

Jorge el curioso va de campamento

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

Serpientes ensartadas

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

Configuración

- Prepare cuencos con materiales que tengan agujeros (cuentas, carretes, tornillos, tubos, etc.). Prepare materiales para ensartar, como palitos, hilo o limpiapipas. Anime a los niños a experimentar ensartando los materiales para crear diferentes tipos de serpientes.

Grandes preguntas

- ¿Cómo son las serpientes?
- ¿Cómo podrías hacer una serpiente de cascabel?
- ¿Las serpientes tienen patrones o diseños en sus espaldas?



OBRA DRAMÁTICA

Túneles de cola de algodón

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama



Configuración

- Coloque tubos de cartón y elementos de la naturaleza en el área de juego dramático. Coloque bolitas de algodón para representar a los conejitos y marionetas o animales de peluche adicionales.
- Incentive a los niños a crear escondites para un conejo del desierto. Explíquenes que los conejos de cola de algodón son presa de muchos depredadores, como águilas, búhos, halcones, tejones, coyotes, zorros, linces y humanos.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podría escondese un conejo del desierto?
- ¿Qué materiales podrías utilizar para hacer un escondite?
- ¿Qué pasa si el espacio es demasiado pequeño o demasiado grande?

BLOQUES

Construyendo fogatas

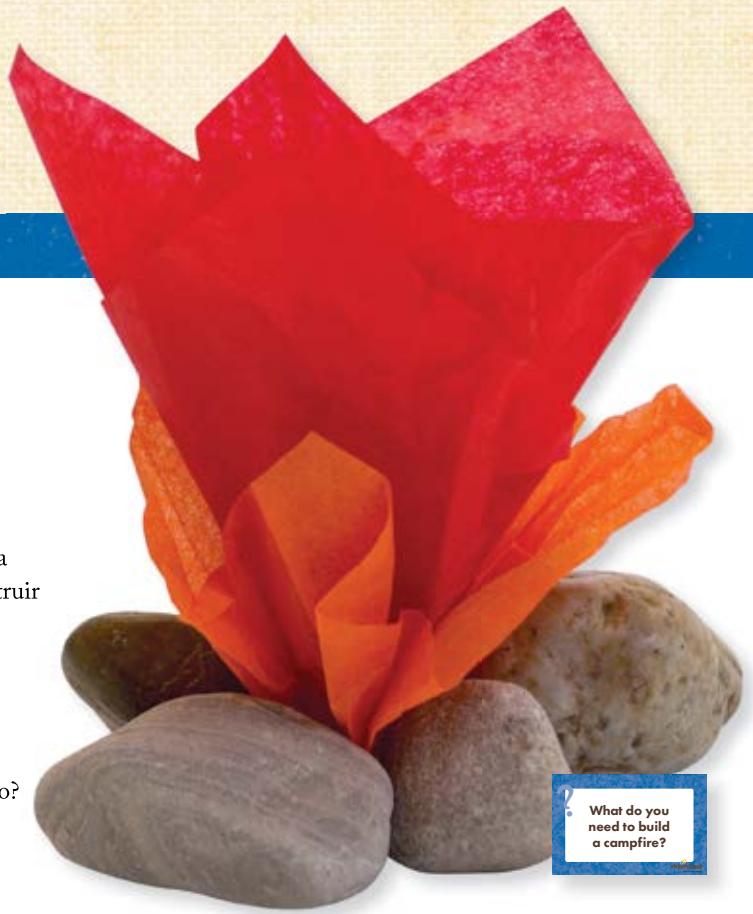
CA 4 Drama PD 3 Seguridad

Configuración

- Coloque piedras (o bloques), palos, papel tisú rojo o naranja y una rejilla metálica en el área de bloques. Incentive a los niños a construir su propia fogata.

Grandes preguntas

- ¿Qué necesita una fogata?
- ¿Cómo podríamos hacer una fogata segura?
- ¿Qué podría pasar si no se construye un borde alrededor del fuego?
- ¿Cómo puedes estar seguro alrededor de la fogata?
- ¿Qué pueden hacer tú y tus amigos alrededor de una fogata?



CIENCIA Y NATURALEZA

Oscuridad del desierto

SCI 4 Tecnología CA 4 Drama

Configuración

- Coloque una sábana sobre una mesa para crear oscuridad. Coloque linternas y anteojos de sol debajo de la mesa para que los niños exploren. Pegue fotos de animales del desierto (use carteles de conversación, si lo desea) dentro de la sábana.

Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes ver en la oscuridad?
- ¿Qué pasa cuando te pones gafas de sol en la oscuridad?
- ¿Qué harías si fueras nocturno?

A

Para niños con discapacidades físicas, ver
"Adaptaciones"

Descubrimiento exterior

Persiguiendo al bebé coyote

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

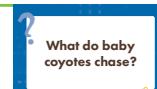
Configuración

- Saque burbujas y pelotas al exterior. Haga burbujas y anime a los niños a perseguirlas.
- Explique que los coyotes bebés tienen que practicar la captura de animales pequeños para aprender a atrapar su comida.

- Haga rodar o rebotar pelotas en el suelo y anime a los niños a perseguirlas antes de que lleguen a un lugar específico.

Grandes preguntas

- ¿Qué perseguiría un coyote?
- ¿Quién podría estar persiguiendo a un coyote?
- ¿Cómo se mueven los coyotes?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excusiones, 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

Ela ñ Empecemos! ↗

Conejo del desierto (cola de algodón)



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar (guárdealo para usarlo más adelante) y pregunte: "¿Cómo se sentiría un conejo del desierto?".
- Pase un material peludo o una bolita de algodón. Invite a los niños a turnarse para tocar o acariciar con cuidado el material.

DESAFÍO COMUNITARIO

Como un conejo de cola de algodón

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

MATERIALES

- álbum instrumental *Hora del círculo*
- Tarjeta con letras: Zz*

Todos juntos

- ¿Cómo crees que se mueve un conejo de cola de algodón? Explica que pueden correr rápidamente en zigzag para escapar de los depredadores.
- Muestre la tarjeta con la letra Z y analice cómo se parece a un patrón en zigzag. Invite a los niños a intentar saltar en zigzag.
- Invite a los niños a cantar "Like a Cottontail" con la melodía de "The Muffin Man", pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*. Realice el movimiento en cada verso.

COMO UN CONEJO DE COLA DE ALGODÓN

**¿Puedes saltar tan alto,
Arriba tan alto, Arriba tan alto,
Puedes saltar tan alto,
como un conejo de cola de algodón?
... agáchate tan bajo... corre tan rápido**

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión mediante la práctica de la autorregulación y el control de los impulsos durante un juego de movimiento grupal.

RINCÓN CREATIVO

★ Marioneta de cola de algodón del desierto

LLD 2 Comunicación CA 4 Drama

MATERIALES

- Cartel para conversar (de la Hora del círculo)

PARA CADA NIÑO

- Bolsa de papel
- Papel
- Ojos móviles
- Adhesivo de doble cara

SUS MATERIALES

- Pegamento o cinta
- Marcadores
- Tijeras (aptas para niños)

Conversar

- ¿Qué haces por la noche? ¿Qué crees que hace un conejo de cola de algodón? Los conejos de cola de algodón son animales nocturnos.

Hacer

- Prepare marcadores, tijeras y pegamento.
- Entregue a cada niño una bolsa de papel, papel, bolita de algodón, ojos móviles y adhesivo.
- Invite a los niños a observar el cartel de conversación y luego use los materiales para crear un títere de conejo.

Jugar

- Trabajen juntos para inventar y luego representar una historia sobre el conejo del desierto por la noche.

OBSERVAR: ¿Cómo elige el niño utilizar los distintos materiales para crear un accesorio de conejo? ¿Cómo describe el proceso de toma de decisiones?





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Familia de palabras

LLD 3 Conciencia fonológica PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Tablero de juego de familias de palabras y colas de letras (guarda las etiquetas para usarlas más adelante)

SUS MATERIALES

- Tijeras

Discutir y explorar

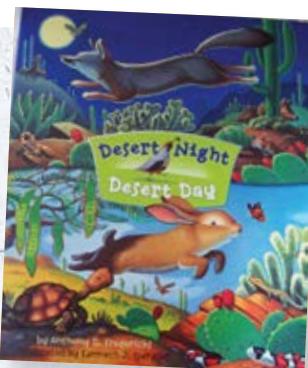
- ¿Qué partes del cuerpo utilizas cuando saltas? ¿Qué partes del cuerpo crees que utiliza un conejo de cola de algodón?
- Anime a los niños a explorar saltar de un lado a otro de la habitación. Experimente con los saltos, rápidamente, alto, largo o hacia atrás.

Jugar juntos

- Coloque las etiquetas de palabras en el suelo.
- Invite a un niño a elegir una cola de letra y colocarla sobre el conejo.
- Lea la palabra y luego salte a la etiqueta de la palabra correspondiente.
- **Simplificar:** Invite al niño a elegir entre dos colas de letras. Haga el sonido de la letra e invítelo a repetirlo.
- **Desafío:** Invite al niño a identificar todos los sonidos de las letras en la palabra de tres letras.

OBSERVAR: ¿El niño identifica el sonido inicial? de la palabra que formaron? ¿Qué sonidos identifican?

HISTORIA SUGERIDA



Noche en el desierto, Día en el desierto

Por Anthony D. Fredericks

LLD 6 Comprensión de lectura

- **Lea el título y analice los animales que se ven en la portada.**
- **Lea la historia y animela. Los niños deben señalar los animales conocidos en cada página.**
- **Hagan preguntas sobre aquellos que no les sean familiares.**

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Conejo de cola de algodón asustado

MR 1 Sentido numérico SED 2 Autorregulación

MATERIALES

- Tarjetas con números de coyote
- Números de conejo
- Palitos de manualidades

SUS MATERIALES

- Caja
- Tijeras
- Marcador
- Cinta

Configuración

- Pegue los números de conejo en palitos de manualidades. En una caja cerrada, corte y etique las ranuras del 1 al 14 (haga ranuras lo suficientemente grandes para que pasen los palitos de conejo). Coloque las tarjetas de números de coyote boca abajo en una pila.

Juego independiente

- Invite a los niños a turnarse para dar vuelta e identificar una tarjeta.
- Encuentre el conejo que tiene el número y meta el palito en la ranura correspondiente. Imagine que tienen miedo del coyote y han saltado a una madriguera.
- Continúe hasta que todos los conejos estén en sus madrigueras.

OBSERVAR: ¿El niño identifica los números hasta el 10? ¿Identifica los números hasta el 14?

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"

f

fun

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Te gustaría ser un conejo en el desierto? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

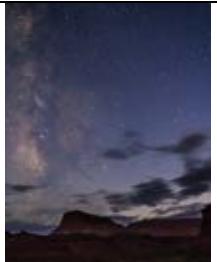
Salto de conejo del desierto

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproduce "Desert Night, Moon Light", pista 5 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a saltar por el salón y bailar libremente con sus títeres de cola de algodón. Cuando el coyote aúlle, animelos a esconderse y luego a salir saltando nuevamente.

3

Noche en el desierto



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que sucede por la noche en el desierto?".
- Anime a los niños a nombrar animales que crean que viven fuera por la noche. Anote sus respuestas, si lo desea.

DESAFÍO COMUNITARIO

Desierto frío

SED 4 Relaciones sociales SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama

MATERIALES

- Etiquetas con nombres (de la lección 1)

SUS MATERIALES

- Mantas/toallas
- Animales rellenos

Todos juntos

- ¿Qué haces si tienes frío? Explíquenles que cuando se pone el sol, el desierto puede volverse muy frío.
- Coloque un animal de peluche y simule que es de noche en el desierto.
- Seleccione dos etiquetas con nombres y anime a ambos niños a trabajar juntos para envolver el animal de peluche con una manta o toalla.
- Continúe seleccionando más nombres y anime a los niños a ayudar a los animales a mantenerse calientes en el frío desierto.

Esta actividad desarrolla habilidades relacionadas al trabajar juntos y simular ayudar a alguien que lo necesita.



RINCÓN CREATIVO

★ Pintura de la noche del desierto

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Pegatinas de estrellas

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Pintura negra acuosa
- Pinceles

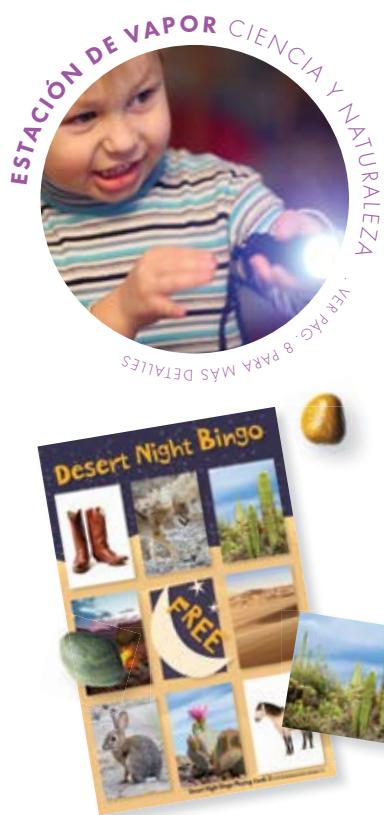
Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la noche?
- ¿Qué animales o plantas del desierto quieres dibujar?
- ¿Qué pasa si cubres tu dibujo con acuarela negra?
- ¿Cómo organizarás tus estrellas?

OBSERVAR: ¿El niño sostiene el crayón con una empuñadura de trípode mientras dibuja? ¿Qué elige dibujar en su escena?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Bingo nocturno en el desierto

MR 6 Clasificación SED 1 Autoconciencia LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- Tapetes para jugar al bingo y tarjetas de presentación (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pequeños artículos para fichas de bingo
- Sobre

Discutir y explorar

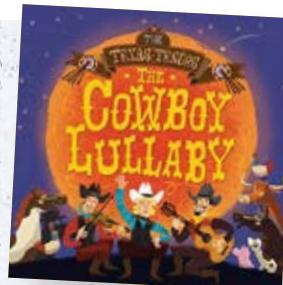
- ¿Qué te gustaría ver en el desierto? ¿Qué te daría miedo?
- Coloque cada tarjeta de presentación en un sobre. Invite a los niños a mirar dentro e identificar la foto.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un tapete de juego y fichas de bingo. Coloque los sobre en el piso.
- Invite a un niño a seleccionar un sobre y nombrar la foto.
- Los niños cubren la foto correspondiente si está en su tapete de juego.
- Juegue hasta que todas las cartas estén cubiertas.
- **Simplificar:** Entregue una tarjeta de presentación al niño para que la combine con su tapete de juego.
- **Desafío:** Invite al niño a ser el anunciatordel bingo y dele pistas sobre la tarjeta de anuncio ("Es un animal lento del desierto con un caparazón").

OBSERVAR: ¿Encuentra el niño la foto correspondiente en su tapete de juego? ¿La cubre con una ficha de bingo?

HISTORIA SUGERIDA

**El Vaquero Canción de Cuna**

por Los Tenores de Texas

LLD 6 Comprensión de lectura

PD 4 Cuidado personal

- Muestre a los niños la portada y lea el título y el autor en voz alta. Pregúntele: "¿Les gusta escuchar una canción de cuna cuando se van a dormir?".
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a guardar juguetes o animales de peluche en las camas, almohadas, sábanas o mantas. Hablemos sobre las rutinas a la hora de dormir.
- Busque el libro en Youtube para cantar una historia, si lo desea.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras en la oscuridad

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 4 Relaciones sociales

MATERIALES

- Tarjetas con letras: Nn, Ww, Zz*
- Tarjetas fonéticas*

SUS MATERIALES

- Hoja
- Rocas
- Tazas

Configuración

- Coloque una sábana sobre una mesa. Coloque las tarjetas fonéticas (tanto las palabras como las imágenes) debajo de la mesa y cúbralas con piedras y vasos. Coloque las tarjetas con letras sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a ir debajo de la mesa y buscar una tarjeta fonética en la oscuridad.
- Una vez que encuentre una tarjeta, colóquela sobre la tarjeta con la letra correspondiente.
- Continúe hasta que se encuentren y clasifiquen todas las tarjetas fonéticas.



OBSERVAR: ¿El niño reconoce la diferencia entre imágenes y palabras? ¿Ordena las tarjetas fonéticas colocándolas en la tarjeta con la letra correcta?

Hora de cierre**A**

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

Reflexión

- ¿Cómo te sentirías si estuvieras caminando en un desierto por la noche?

MÚSICA Y MOVIMIENTO**Danza nocturna en el desierto**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra LLD 1 Escucha

- Apague las luces y reproduzca "Desert Night, Moon Light", pista 5 del álbum Bailando en el desierto.
- Invite a los niños a simular que son animales nocturnos del desierto que juegan a la luz de la luna.
- Encienda las luces y pause la canción. Invite a los niños a fingir que duermen hasta que las luces se apaguen nuevamente.



El coyote



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los coyotes?"
- Anime a los niños a aullar como un coyote. ¿Puedes aullar en voz baja? ¿Puedes aullar fuerte?

DESAFÍO COMUNITARIO

★ El coyote en la noche

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- ¿Qué crees que hacen los coyotes en el desierto?
- Anime a los niños a cantar "El coyote en la noche" con la melodía de "Las ruedas del autobús", pista 14 del álbum instrumental *Hora del círculo*. Ímite los movimientos y simulen ser coyotes en la noche.

EL COYOTE EN LA NOCHE

El coyote en la noche, él levanta la cabeza,

Levanta la cabeza, levanta la cabeza.

El coyote en la noche, él levanta la cabeza,

Y aúlla en la oscuridad.

(Aullido.)

corre tan rápido... persigue ratones...

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al escuchar y seguir las indicaciones para realizar movimientos específicos.



RINCÓN CREATIVO

Postal del desierto

SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura SS 4 Historia y sentido del tiempo

MATERIALES

- Tarjetas de bingo (de la lección 17)

PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Arena
- Pegamento

Configuración

- Coloque postales, tarjetas de bingo y crayones sobre la mesa.

Indicaciones

- ¿Qué te gusta del desierto? ¿Qué animales? ¿Qué plantas?
- ¿Podrías escribir alguna palabra del desierto o el sonido inicial de una palabra?
- ¿A quién te gustaría enviar tu postal del desierto?
- ¿Cómo puedes hacer una postal de arena?

OBSERVAR: ¿Expresa el niño lo que le gustó del desierto? ¿Explica por qué prefiere algo?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sin sol es divertido

SED 2 Autorregulación LLD 5 Conceptos de impresión LLD 4 Conocimiento alfabetico

MATERIALES

- Juego de familias de palabras: tarjetas de palabras (de la lección 16)

PARA CADA NIÑO

- Libro Puedo leer

Discutir y explorar

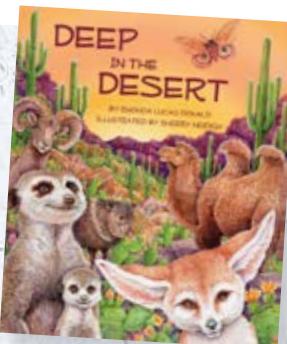
- ¿Prefieres el día o la noche? ¿Por qué?
- Entregue a cada niño un libro "Puedo leer" y animelos a explorarlo.

Jugar juntos

- Tome turnos sosteniendo una tarjeta de palabra y diciendo el nombre de la palabra.
- Anime a los niños a seguir la historia en sus libros mientras usted la lee en voz alta.
- Cada vez que escuchen la palabra destacada, animelos a aullar.
- Repita el proceso con una nueva etiqueta de palabra y una nueva acción. Por ejemplo, corra en el mismo lugar cada vez que lea la palabra "correr".
- **Simplificar:** Invite al niño a tocar la etiqueta de la palabra y luego toque la misma palabra en el libro.
- **Desafío:** Mientras lee, invite al niño a tocar cada palabra y luego repita cada oración.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce palabras específicas en el texto? ¿Sostiene el libro y pasa las páginas de adelante hacia atrás?

HISTORIA SUGERIDA

**En lo profundo del desierto**

Por Rhonda Lucas Donald

LLD 6 Comprensión de lectura
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada del libro, e invite a los niños a señalar y nombrar animales que les resulten familiares. ¿Cuáles son los desconocidos?
- Lea o cante cada página con la melodía sugerida. Cuando termine de leer, pregunte: "¿Cuál es tu animal del desierto favorito?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Coyotes y serpientes de cascabel

MR 5 Patrones LLD 2 Comunicación MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

- Guía de patrones y tarjetas

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Coloque las tarjetas de patrones sobre la mesa.

Juego independiente

- Coloque la Guía de patrones e invite a un niño a determinar qué tarjeta viene a continuación.
- Anime a los niños a trabajar juntos para ampliar el patrón.
- Extensión: Coloque todas las tarjetas de serpientes de cascabel y una tarjeta de coyote boca abajo sobre la mesa. Invite al niño a dar vuelta las tarjetas hasta que obtenga el coyote. Explique que los coyotes a veces comen serpientes de cascabel.

**Hora de cierre****Reflexión**

- ¿Preferirías ser un coyote o un conejo? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO**Persecución de coyotes**

CA 4 Drama SED 2 Autorregulación

- Reproduzca "Desert in the Shadow", pista 4 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Anime a los niños a bailar en cuatro patas como lo haría un coyote. Escuche la palabra "sombra" y quedese quieto hasta que la vuelva a escuchar.

OBSERVAR: ¿El niño elige la tarjeta correcta para ampliar el patrón ABB? ¿Crea diferentes patrones con las tarjetas?

Serpiente de cascabel



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sonidos crees que hace una serpiente de cascabel?".
- Invite a los niños a explorar cómo sacudir una parte del cuerpo, como la mano o el pie.

DESAFÍO COMUNITARIO

Serpientes amistosas

SED 2 Autorregulación SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum Hora del círculo

Todos juntos

- ¿Qué te gusta hacer con un amigo?
- Invite a los niños a caminar por algún lugar de la habitación y luego a recostarse boca abajo.
- Anime a los niños a deslizarse por la habitación como una serpiente de cascabel. Reproduzca la canción "Circle Time Song", pista 1 del álbum *Hora del círculo*.
- Cuando se crucen con un amigo, animelos a darse un abrazo. Choquen esos cinco. ¿Con cuántos amigos puedes chocar los cinco antes de que termine la canción?
- Discuta otros gestos amables que podrían hacer, como sonreír, abrazar o saludar a un amigo.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación mediante la práctica de gestos amables que construyen amistades positivas y demuestran que se preocupan por los demás.

A

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

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Encantador de serpiente de cascabel

MR 5 Patrones CA 1 Música

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Tubo

SUS MATERIALES

- Marcadores o pintura
- Grapadora
- Mezcla para coctelera

Conversar

- ¿Qué sonidos crees que hace una serpiente de cascabel?

Hacer

- Invite a cada niño a decorar un tubo y hacer un patrón o diseño de serpiente de cascabel.
- Ayúdelos a engrapar un extremo del sonajero. Agregue la mezcla para sonajero y luego engrape el extremo opuesto.

Jugar

- Invite a un niño a crear un ritmo con su maraca y anime a los demás a imitarlo. Túrnense para ser el líder.

OBSERVAR: ¿El niño utiliza su sonajero de cascabel para crear un ritmo? ¿Repite patrones rítmicos simples?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Contando serpientes de cascabel

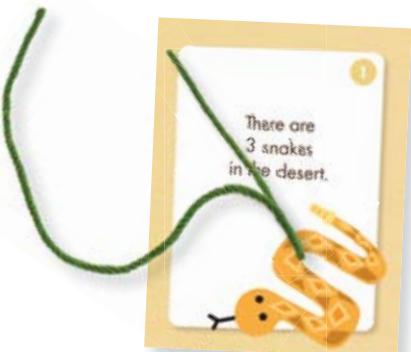
MR 1 Sentido numérico MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

- Tarjetas con historias de matemáticas
- Hilo

SUS MATERIALES

- Tijeras



OBSERVAR: ¿El niño suma y resta las "serpientes" para recrear los problemas de la historia? ¿Qué historias hace sin tu ayuda?

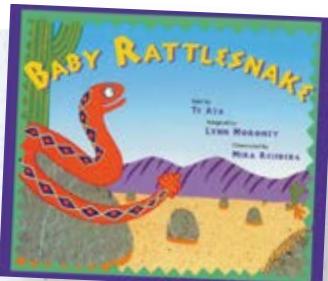
Discutir y explorar

- ¿Qué harías si vieras una serpiente?
- Corte el hilo en 15 trozos (largos y cortos). Luego colóquelos sobre el suelo. Anime a los niños a caminar por la habitación. Cuando vean una "serpiente" (hilo), muévanse sobre ella o salten alrededor.

Jugar juntos

- Invite a los niños a clasificar el hilo en dos grupos: "serpientes" largas y "serpientes" cortas.
- Lea una de las tarjetas de historias de matemáticas e invite a los niños a resolver el problema usando el hilo.
- **Simplificar:** Coloque 3 "serpientes" e invite a un niño a agregar 1 más; cuenten juntos hasta 4. Invite al niño a quitar 1; cuenten juntos hasta 3.
- **Desafío:** Escriba una ecuación ($3+5=$) en un papel e invite a un niño a usar el hilo para resolverla.

HISTORIA SUGERIDA



Serpiente de cascabel bebé

Adaptado por Lynn Moroney

LLD 6 Comprensión de lectura

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Entregue a cada niño una maraca e invítelos a jugar a ser serpientes de cascabel.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a agregar efectos de sonido con sus maracas.
- Después pregunte: "¿La serpiente de cascabel bebé se portó bien o mal? ¿Por qué?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras de serpiente

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina



MATERIALES

- Tarjetas con letras: Nn, Ww, Zz*
- Cubos de encastre*

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Trozos de hilo
- Papel
- Lápices de colores

Configuración

- Coloque las tarjetas de letras, los cubos de encastre, la plastilina y el hilo sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a seleccionar una tarjeta con una letra e identificarla.
- Elija plastilina o lana para cubrir las líneas de las letras. Continúe construyendo las demás letras.
- Ampliación: dibuje una N, W o Z (o cualquier letra) en un papel. Dibuje ojos, una lengua, escamas o un sonajero para crear una serpiente de letras.

OBSERVAR: ¿El niño identifica las letras? ¿Comparte algún conocimiento adicional sobre las letras, como sus sonidos o palabras que comienzan con esas letras?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué harías si vieras una serpiente de cascabel?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★Ritmo de serpiente de cascabel

MR 5 Patrones CA 1 Música

- Antes de tocar la canción, invite a los niños a usar sus cascabeles agitándolos dos veces rápido y dos veces lento. ¿Pueden los niños imitar eso?
- Reproduzca "Rattlesnake Shake (Instrumental)", pista 11 del álbum *Bailando en el desierto*. Explore los patrones rítmicos de la canción. Anime a los niños a empezar a copiar el patrón, aunque no esté al ritmo.

OBSERVAR: ¿El niño crea y amplía patrones de dos pasos? ¿Bailan y usan el encantador para imitar los patrones rítmicos de una canción?



Fogata

Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué haces en una fogata?".
- Invite a los niños a que simulen que están sentados alrededor de una fogata. Indique gestos, como asar malvaviscos o frotar las manos juntas para calentarse.

DESAFÍO COMUNITARIO

Seguridad en fogatas

SED 2 Autorregulación PD 3 Seguridad

MATERIALES

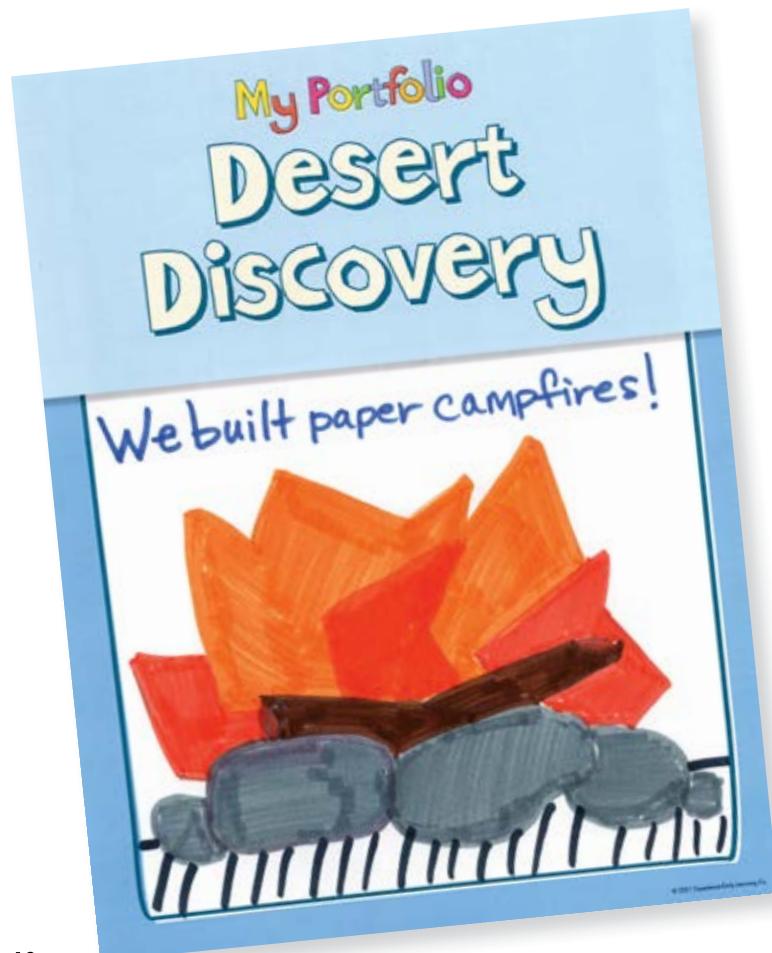
SUS MATERIALES

- Palos
- Rocas

Todos juntos

- ¿Qué necesitas para hacer una fogata?
- Dele una piedra a cada niño y anímelos a trabajar juntos para colocar las piedras en forma de círculo. ¿Qué otras formas podrían hacer?
- Dele un palo a cada niño y colóquelos todos juntos para simular una fogata.
- Juntos, practiquen caminar alrededor de la fogata. Recuerde a los niños que el fuego es caliente y peligroso si se acercan demasiado.
- ¿De qué otras formas podemos movernos con cuidado alrededor de la fogata (de puntillas, pisando fuerte o saltando)?

Esta actividad fomenta la conciencia sobre la seguridad contra incendios al practicar cómo moverse con cuidado y seguridad alrededor del fuego..



RINCÓN CREATIVO

Mi portafolio

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

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Diario de Descubrimiento del desierto

SUS MATERIALES

- Carpetas (1 por niño)
- Marcadores/ crayones

Configuración

- Agregue la "Página de memoria" del *Diario de descubrimiento del desierto* 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 su página del *Diario de Descubrimiento del desierto*.
- Tomen turnos para mostrar y contar sus recuerdos y experiencias favoritas del *Diario de Descubrimiento del desierto*.

OBSERVAR: ¿El niño elige una muestra de trabajo preferida? ¿Explica por qué le gusta?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Exploración del campamento

LLD 1 Escucha MR 1 Sentido numérico CA 4 Drama

MATERIALES

- Tarjetas de cubo: movimiento
- Forma de estrella (de la lección 2)
- Números prácticos: 13, 14*
- Tarjetas de letras: Nn, Ww, Zz*
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta
- Flash
- Sacos de dormir o mantas

A

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones"

Discutir y explorar

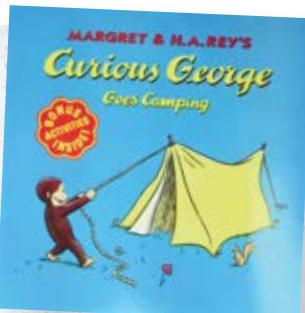
- ¿Qué te gustaría de dormir al aire libre en el desierto?
- Prepare sacos de dormir, mantas u otros elementos para acampar. Anime a los niños a montar un campamento en el desierto.

Jugar juntos

- Coloque las tarjetas de letras y los números prácticos en el piso; pegue la forma de estrella en la pared con cinta adhesiva. Invite a los niños a turnarse para nombrarlas y encenderlas con una linterna.
- Invite a un niño a tirar el cubo de bolsillo y ayúdelo a leer la instrucción.
- Anime a los niños a realizar la tarea juntos. Túrnense para rodar.
- **Simplificar:** Coloque una tarjeta con una letra y un número para que los niños puedan tocar. Indique al niño que ilumine cada uno con la linterna.
- **Desafío:** Invite al niño a lanzar el dado dos veces y luego siga ambas indicaciones.

OBSERVAR: ¿El niño lanza el dado y luego sigue las instrucciones? ¿Siguen una instrucción de dos o tres pasos?

HISTORIA SUGERIDA



Jorge el curioso va de campamento

Por Margret y H.A. Rey

LLD 6 Comprensión de lectura

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a hacer predicciones sobre las travesuras en las que se meterá George.
- Lea la historia en voz alta, luego invite a los niños a volver a contarla usando palabras como primero, luego y después.
- Si lo desea, anime a los niños a compartir sus propias historias de campamento y disfrutar juntos de malvaviscos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Formas de fogata

MR 3 Formas MR 2 Conciencia espacial CA 4 Drama

**MATERIALES**

- Tapete con diseño para fogatas

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Rocas
- Palos
- Cuenco de papel de desecho (colores rojo/naranja)

Configuración

- Coloque tapetes de diseño para fogatas, piedras, palos y un recipiente con papel de desecho sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a un niño a seleccionar un tapete y copiar el diseño para crear una "fogata".
- Utilice el tapete como guía y coloque las piedras y los palos sobre el tapete o al lado.
- A continuación, anime a los niños a colocar el "fuego" (papel borrador) dentro del diseño de la forma.
- ¿Qué forma de fogata es tu favorita?

OBSERVAR: ¿El niño reconoce y nombra las formas? ¿Construye las formas con materiales de la naturaleza?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué cocinarías en una fogata?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Canción de fogata

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Explique que hace muchos años, las personas transmitían historias a través del canto, el baile y la narración de cuentos. Esto solía ocurrir alrededor de una fogata.
- Reproduzca "Speak Truth", pista 6 del álbum *Bailando en el desierto*.
- Invite a los niños a marchar en el mismo lugar mientras escuchan la palabra "verdad" y luego déles palmas en el corazón.

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:

- Ofrézcale 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, arrodíllese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”



MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica números.	Identifica números hasta tres.
	MR 1b Determina la cantidad.	Señala un objeto a la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).
	MR 1c Entiende las operaciones.	Crear grupos de objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicite.
	MR 2a Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.
	MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Encuentra o coloca objetos al lado, entre, detrás o detrás de sí mismo.
	MR 3 Formas	Identifica algunas formas básicas.
	MR 4a Estimaciones y medidas.	Determina qué objeto es más grande (más pesado, más largo) cuando se le dan los objetos.
	MR 4b Compara y ordena en series.	Compara y ordena dos otros objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 5 Patrones	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.
	MR 6 Clasificación	Ordena los objetos por una característica, como tamaño o color. Agrega objetos por características comunes.
MR 7 Lógica y razonamiento	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.
	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.
	MR 8 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 9 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 10 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 11 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
	MR 12 Matemáticas Y razonamiento	Planea los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.
Matemáticas Y razonamiento		
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. Comporta descubrimientos con otros.
	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa a seres vivos por características comunes.
	SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Observa cambios de temperatura o clima.
	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un objeto. Comienza a notar colores.
	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora los materiales móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interrupciones de encendido y apagado.
	SCI 5a Identifica roles comunitarios y familiares.	Describe a los miembros de la familia y su relación conigo mismo. Identifica y representa roles de ayudante, miembros de la comunidad.
	SCI 5b Explora culturas y tradiciones.	Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.
	SCI 5c Respeto la diversidad.	Identifica similitudes y diferencias físicas entre él mismo y los demás.
	SCI 6a Sigue reglas, límites y expectativas.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad. Sigue reglas y normas familiares y ayuda a tonar decisiones grupales.
	SCI 6b Comprende conceptos de dinero y economía.	Expresa su elección o desejo 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.
SCI 7 Geografía	SCI 7a Identifica tipos de lugares e interactiva con mapas.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.
	SCI 7b Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.
	SCI 7c Desarrolla habilidades de lectura y escritura.	Expresa lo que piensa y lo que no, el gusto de las canciones que conoce. Explora la técnica de secuenciar y tocar varios instrumentos.
	SCI 7d Desarrolla habilidades de expresión corporal.	Apalude para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.
Estudios Sociales		
CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música.	Expresa lo que piensa y lo que no, el gusto de las canciones que conoce. Explora la técnica de secuenciar y tocar varios instrumentos.
	CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Apalude para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.
	CA 2a Se expresa a través de la danza.	Se mueve a su manera al ritmo de la música.
	CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Describe y demuestra múltiples formas de mover partes del cuerpo. Se mueve al ritmo de la música.
	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.
	CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.
	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos.	Desempeña un papel en una obra dramática grupal.
	CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar	Utiliza un objeto como reemplazo de un accesorio realista o un objeto real.
	CA 5a Utiliza y crea accesorios para representar	Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.
	CA 5b Utiliza y crea accesorios para representar	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.
Artes creativas		

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE
DEL VOCABULARIO: SEMANA 4

fogata



cocinar



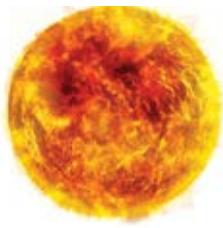
coyote



**conejo del desierto
(cola de algodón)**



sol



**serpiente
de cascabel**



sombra



**noche en
el desierto**





© 2024 Experience Early Learning Co.