

EXPERIENCIA

# LABORATORIO DE QUÍMICA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

## Explorar las propiedades de la materia

Experimentar  
con mezclas

Sólido,  
líquido,  
gaseoso

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Letras líquidas • Modelo molecular • Cajas misteriosas  
que mezclan colores • Prueba de sentido • Tinta invisible



# CONTENIDO

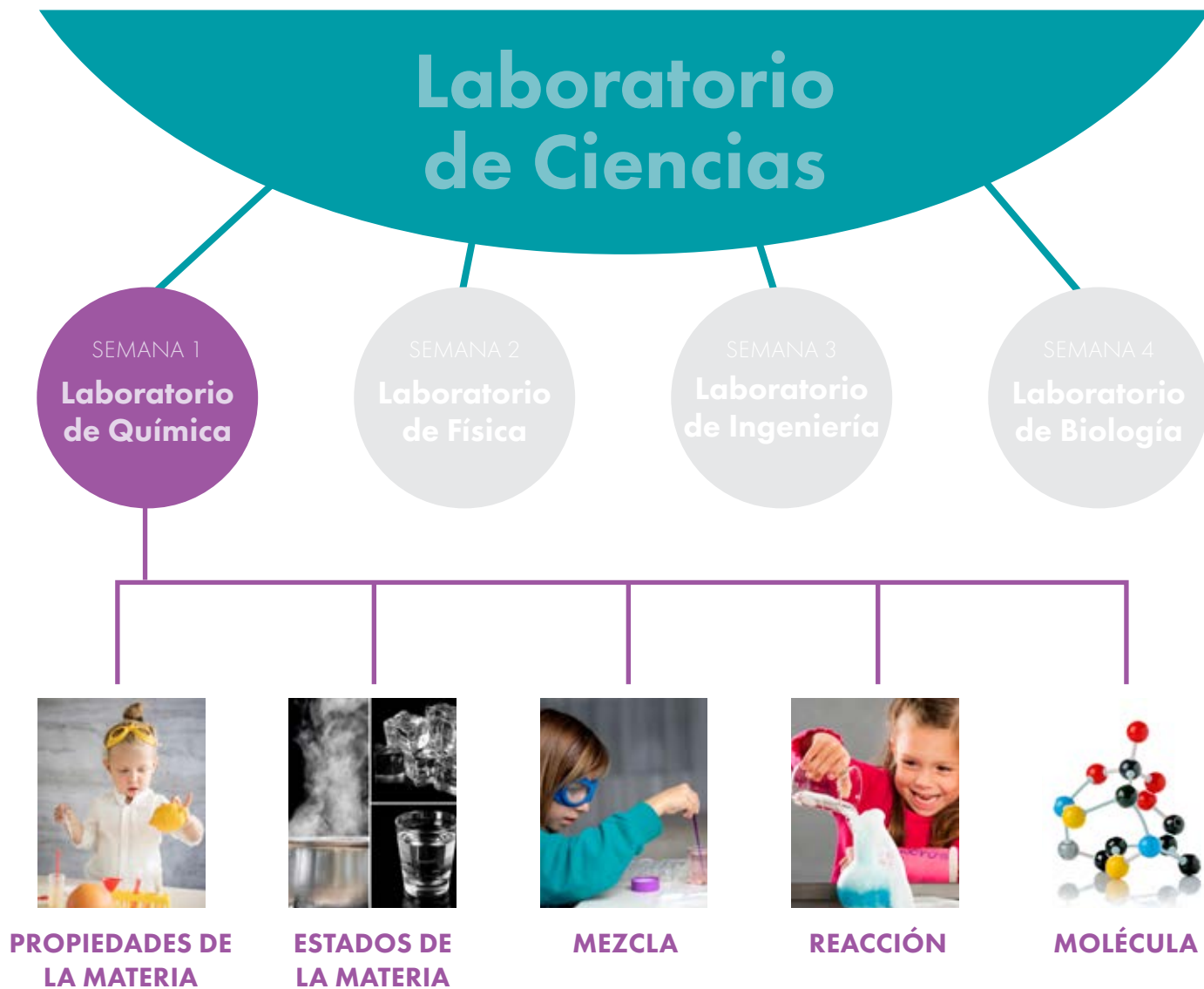
---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Prepárate para la semana .....</b>      | <b>2</b>  |
| Introducción .....                         | 2         |
| Vista rápida: Materiales.....              | 4         |
| Estaciones STEAM .....                     | 6         |
| Calendario de planificación semanal .....  | 8         |
| <b>Planificación de lecciones .....</b>    | <b>10</b> |
| Lección 1: Propiedades de la materia ..... | 10        |
| Lección 2: Estados de la materia .....     | 12        |
| Lección 3: Mezcla .....                    | 14        |
| Lección 4: Reacción .....                  | 16        |
| Lección 5: Molécula .....                  | 18        |
| <b>Materiales de referencia .....</b>      | <b>20</b> |
| Adaptaciones .....                         | 20        |
| Desarrollo continuo de habilidades .....   | 22        |



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: LABORATORIO DE QUÍMICA

La primera infancia es el momento perfecto para empezar a descubrir el mundo de la ciencia. Los niños tienen un entusiasmo y una motivación naturales para aprender sobre el mundo que los rodea. Aunque algunos conceptos científicos puedan parecer demasiado complejos para que los niños pequeños los comprendan, los maestros pueden planificar experiencias prácticas sencillas que les permitan aprender a través del juego y de sus sentidos. Mediante este proceso experiencial de desarrollo de habilidades científicas, los niños también fortalecen su comunicación, paciencia, organización, perseverancia y pensamiento crítico. Cuando la ciencia forma parte de su rutina diaria, los niños pueden convertirse en estudiantes inspirados y automotivados, con curiosidad por explorar el mundo por sí mismos.



| VOCABULARIO CLAVE  | LETRAS | PALABRAS FONÉTICAS  | CONCEPTOS BÁSICOS                         |
|--|--------|---|---|
| agua, aire, hielo, vapor, sólido, molécula, mezcla, reacción | A - Z  | water, air, ice, steam, solid, molecule, mixture, reaction (agua, aire, hielo, vapor, sólido, molécula, mezcla, reacción) | Revisar colores, revisar formas, curioso. |



# 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 |    | <b>PROPIEDADES DE LA MATERIA</b><br>La materia es todo aquello que ocupa espacio y está compuesto de partículas atómicas. Las propiedades de la materia son características observables y comprobables, como el color, la dureza, el volumen y la densidad. | <b>Prueba de sentido</b><br>SED 3 Atención y persistencia<br><br><b>Nombre picante</b><br>LLD 7 Escritura<br><br>                  |
| LECCIÓN 2 |   | <b>ESTADOS DE LA MATERIA</b><br>Observamos tres estados de la materia en nuestra vida cotidiana: sólido, líquido y gaseoso. Cuanto más cerca estén las moléculas, más sólida será la materia.   | <b>Sólido, líquido, gaseoso</b><br>SED 4 Relaciones sociales<br><br><b>Letras líquidas</b><br>LLD 7 Escritura<br><br>             |
| LECCIÓN 3 |  | <b>MEZCLA</b><br>Al mezclar sustancias, éstas pueden disolverse en una solución o separarse. Por ejemplo, el azúcar se disuelve en agua, pero la arena se separa del agua.  | <b>Mezcla de colores</b><br>SED 4 Relaciones sociales<br><br><b>Inventando nuevos colores</b><br>LLD 6 Comprensión lectora  |
| LECCIÓN 4 |  | <b>REACCIÓN</b><br>Las reacciones ocurren cuando las sustancias experimentan un cambio químico y crean una sustancia diferente.   | <b>Seguridad en el laboratorio de ciencias</b><br>SED 2 Autorregulación<br><br><b>Tinta invisible</b><br>LLD 7 Escritura<br><br> |
| LECCIÓN 5 |  | <b>MOLÉCULA</b><br>Cuando dos o más átomos se unen, crean una molécula. Todo lo que nos rodea está compuesto de diferentes moléculas.   | <b>Moléculas en movimiento</b><br>SED 4 Relaciones sociales<br><br><b>Mi pequeño diario</b><br>LLD 7 Escritura<br><br>           |



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

## MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

## ARTES CREATIVAS

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

**Explora tus sentidos**  
MR 6 Clasificación

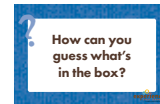


**Pintar con hielo** ★  
SCI 3 Ciencias físicas

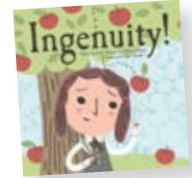


**Demasiado caliente para tocarlo**  
PD 1 Motricidad gruesa

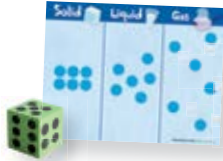
**Cajas misteriosas**  
SCI 3 Ciencias físicas



**¡Ingenio!**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Descubrimiento de moléculas**  
MR 1 Sentido numérico

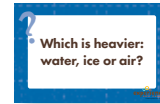


**Gota sólida líquida**  
CA 3 Artes visuales



**Danza congelada** ★  
CA 2 Danza y movimiento

**Agua, hielo, aire**  
SCI 1 Investigación e indagación



**Asunto**  
LLD 6 Comprensión lectora



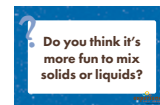
**Experimento de mezcla** ★  
SCI 1 Investigación e indagación

**Arte de textura**  
CA 3 Artes visuales



**Mezcla y marcha**  
SED 4 Relaciones sociales

**Estación de mezcla**  
PD 2 Motricidad fina



**¡Mézlalo!**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Reacciones del bicarbonato de sodio**  
SCI 1 Investigación e indagación



**Pintura de sal con fuegos artificiales**  
CA 3 Artes visuales



**Volcán en explosión**  
CA 2 Danza y movimiento

**Laboratorio de Ciencias** ★  
SCI 4 Tecnología



**El ABC de la ciencia de Mentes Gigantes: El ABC de la química**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Trazado de formas científicas** ★  
MR 3 Formas

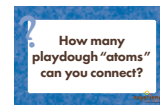


**Modelo molecular**  
CA 3 Artes visuales



**Líquido, hielo y vapor**  
CA 2 Danza y movimiento

**Construyendo moléculas**  
MR 7 Lógica y razonamiento



**Inventores que cambiaron el mundo**  
LLD 6 Comprensión lectora



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

### ★ Laboratorio de Ciencias

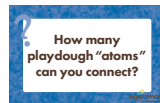
SCI 4 Tecnología CA 4 Drama PD 3 Seguridad

#### Configuración

- Cree un laboratorio de ciencias en el área de teatro. Prepare camisas, guantes, gafas de seguridad, portapapeles y papel para tomar notas. Prepare materiales científicos como vasos de precipitados, recipientes, goteros, lupas y microscopios para que los niños exploren.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué hacen los científicos en un laboratorio?
- ¿Qué podrías escribir o dibujar en el papel?
- ¿Cómo se puede practicar la seguridad en un laboratorio de ciencias?



## BLOQUES

### Construyendo moléculas

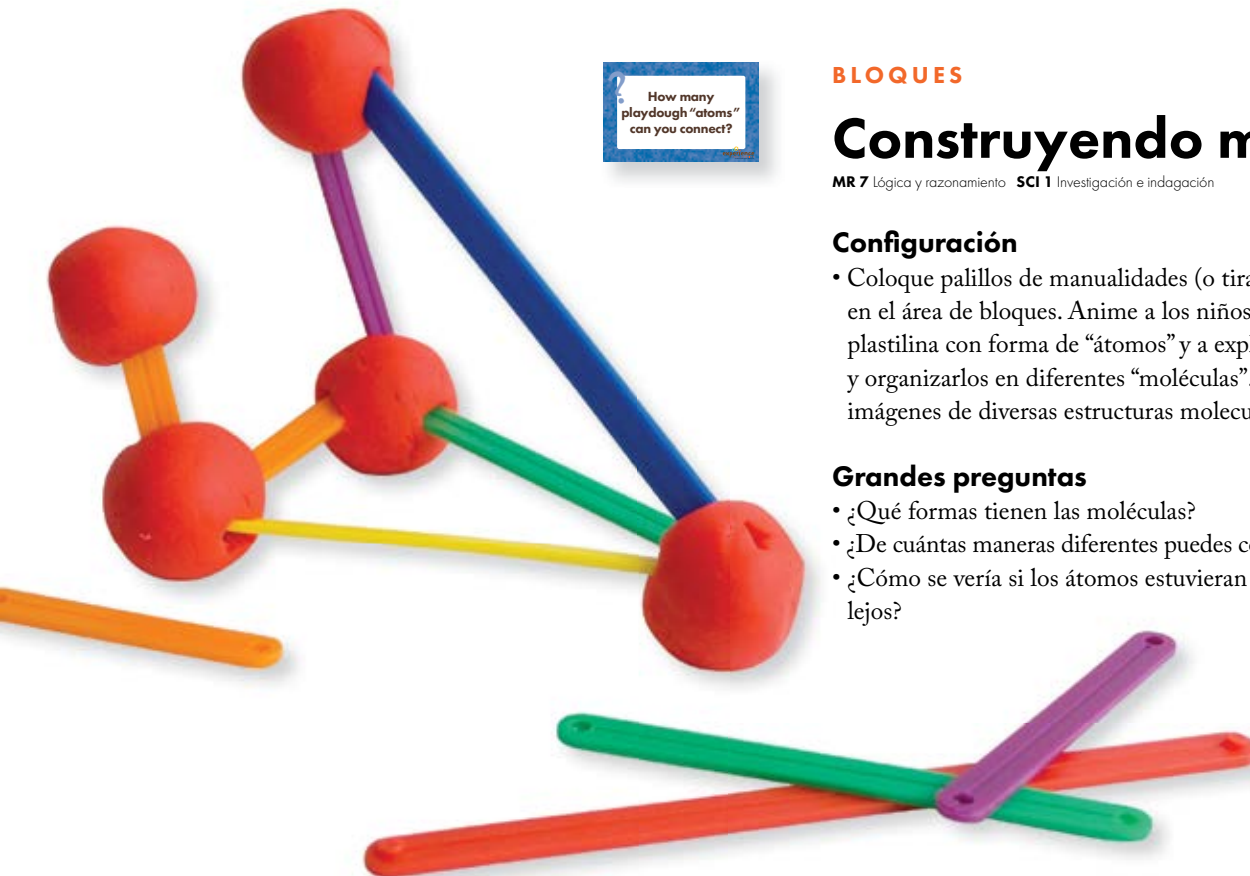
MR 7 Lógica y razonamiento SCI 1 Investigación e indagación

#### Configuración

- Coloque palillos de manualidades (o tiras de unión) y plastilina en el área de bloques. Anime a los niños a formar bolas de plastilina con forma de "átomos" y a explorar cómo conectarlos y organizarlos en diferentes "moléculas". Si lo desean, muestren imágenes de diversas estructuras moleculares para inspirarse.

#### Grandes preguntas

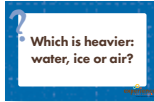
- ¿Qué formas tienen las moléculas?
- ¿De cuántas maneras diferentes puedes construir las "moléculas"?
- ¿Cómo se vería si los átomos estuvieran cerca? ¿Y si estuvieran lejos?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Agua, hielo, aire

SCI 1 Investigación e indagación SCI 3 Ciencias físicas



### Configuración

- Llene globos o guantes de vinilo con agua, hielo y aire. Anime a los niños a explorar las diferencias de peso, forma, textura, etc.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo se sentiría cada globo/guante?
- ¿Qué globo/guante es el más pesado? ¿Y el más ligero?
- ¿Cómo ha cambiado el globo/guante a lo largo del día?
- ¿Qué más sabes sobre el agua, el hielo y el aire?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Cajas misteriosas

SCI 3 Ciencias físicas MR 7 Lógica y razonamiento



### Configuración

- Corte un agujero en la parte superior de algunas cajas. Dibuje un signo de interrogación en cada caja. Coloque fotos de varios objetos y luego coloque un objeto real en cada caja misteriosa. Anime a los niños a tocar lo que hay dentro e intentar relacionar las fotos con los objetos de las cajas.

### Grandes preguntas

- ¿Qué sentidos usaste para adivinar el objeto?
- ¿Cómo describirías el objeto que estás sintiendo?
- ¿Qué sentido crees que es el más importante?

## Descubrimiento exterior

# Estación de mezcla

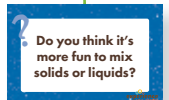
PD 2 Motricidad fina SCI 1 Investigación e indagación

### Configuración

- Instale una estación de mezcla al aire libre con arena, agua, utensilios y cuencos. Anime a los niños a explorar la mezcla de materiales.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de cosas mezclas?
- Una vez que mezclas algo, ¿puedes separarlo?
- ¿Qué sucede cuando mezclas un sólido (arena) y un líquido (agua)?
- ¿Cuáles son otras formas de mezclar materiales?



# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

*Empecemos!* ↷

# Propiedades de la materia



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué crees que hace un químico?” Explique que un químico estudia las cosas (materia) y sus propiedades (la forma en que las cosas se ven, se sienten y actúan).
- Invite a los niños a explorar cómo se ve, se siente, huele y suena la plastilina perfumada.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Prueba de sentido

SED 3 Atención y persistencia SCI 1 Investigación e indagación

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Bolsas
- Bolas de algodón
- Plastilina
- Papel de lija
- Bloques

#### Todos juntos

- Coloque los artículos en bolsas separadas en secreto.
- Olfato: Invite a los niños a pasar la bolsa y olerla sin mirar dentro. Adivine qué podría ser.
- Tacto: Pase la bolsa nuevamente e invite a los niños a meter la mano dentro sin mirar y hacer conjeturas.
- Vista: Pase las bolsas una última vez e invite a los niños a mirar y ver qué hay dentro.
- Explique que una parte importante de la ciencia es recopilar información mediante nuestros sentidos. ¿Cómo se ve? ¿El olfato? ¿El gusto? ¿El oído? ¿El tacto?

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al practicar la paciencia y mantener la concentración durante un juego grupal.*

## RINCÓN CREATIVO

### ★ Pintar con hielo

SCI 3 Ciencias físicas SS 4 Historia y sentido del tiempo

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Marco

#### SUS MATERIALES

- Agua
- Bandeja de cubitos de hielo o molde para muffins
- Pintura o colorante alimentario
- Pegamento o cinta

#### Configuración

- La noche anterior, ponga agua coloreada en la bandeja para muffins y congélela. Coloque el hielo y los materiales adicionales sobre la mesa. Invite a los niños a pintar con el hielo.

#### Indicaciones

- ¿Cuándo has visto hielo en el pasado?
- ¿Cómo se siente el hielo?
- ¿Qué pasa cuando el hielo se derrite sobre el papel? ¿Qué aspecto tiene?
- ¿A qué te recuerda tu cuadro?
- ¿El hielo se ve diferente cuando terminas de pintar?

**OBSERVAR:** ¿El niño explora? ¿Puede describir las propiedades físicas de los materiales? ¿Recuerda información y eventos del pasado?

Invitación  
to  
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Nombre picante

LLD 7 Escritura SCI 3 Ciencias físicas CA 3 Artes visuales

## MATERIALES

### PARA CADA NIÑO

- Etiqueta de nombre (guardar para uso posterior)

### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pegamento
- Variedad de especias secas
- Hisopos de algodón
- Marcadores
- Resaltador

## Debatir y explorar

- ¿Qué te parece bien? ¿Qué te parece mal?
- Invite a los niños a caminar alrededor de la habitación o al aire libre y oler una variedad de elementos. Observe las expresiones que hacen en respuesta a los olores.

## Jugar juntos

- Entregue a cada niño una etiqueta e invítelos a escribir su nombre en ella.
- Anímelos a mojar un hisopo de algodón en pegamento y trazar sobre las letras de su nombre.
- Agite las especias encima del pegamento.
- Después de que los nombres se sequen, túrnense para olerlos y comparar los nombres picantes.
- **Simplificar:** Escriba el nombre del niño en un resaltador para que lo use como guía.
- **Desafío:** Anime a los niños a utilizar palabras descriptivas (dulce, fuerte, etc.) al comparar los aromas.

**OBSERVAR:** ¿El niño imprime su nombre en la etiqueta o necesita ayuda? ¿Traza las líneas con pegamento?



HISTORIA SUGERIDA



# ¡Ingenio!

por Leslie Falconery  
Michael Kania

LLD 6 Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Pregunte: “¿Qué es un científico?” e invite a los niños a compartir ideas. Explique que cualquier persona curiosa e investigadora es un científico.
- Lea la historia en voz alta, luego use las piezas de la historia y la escena para recordar los detalles de la historia.
- Pregunte: “Si fueras científico, ¿cómo te gustaría ayudar al mundo?”



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Explora tus sentidos

MR 6 Clasificación SCI 3 Ciencias físicas

## MATERIALES

- Tarjetas de los 5 sentidos

## SUS MATERIALES

- Variedad de artículos sensoriales (velas perfumadas, plastilina, campanas, bloques, etc.)
- Tijeras

## Configuración

- Coloque diversos objetos para ver, tocar, oler, oír y saborear. Coloque las tarjetas de los 5 sentidos sobre la mesa.

## Juego independiente

- Invite a los niños a explorar los objetos utilizando sus sentidos.
- Coloque en la tarjeta un elemento que coincida el sentido que utilizó el niño (algunos elementos pueden ir en varias tarjetas).
- Siga clasificando objetos. ¿Puedes usar más de un sentido para un objeto?

A

Para niños con problemas de procesamiento sensorial, consulte “Adaptaciones”.

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica los objetos según el sentido que utiliza? ¿Entiende que muchos objetos pueden clasificarse en varias tarjetas?

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Qué te gustaría aprender o investigar?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

# Demasiado caliente para tocarlo

PD 1 Motricidad gruesa CA 4 Drama

- Reproduzca “Too Hot to Touch”, pista 1 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a pasarse una pelota (o bolsita) mientras bailan. Imaginen que hace mucho calor.
- Pause la música e invite al niño que sostiene la pelota a lanzarla al aire.

# Estados de la materia



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué le sucede a un cubo de hielo cuando se calienta?”
- Anime a los niños a pasar un cubo de hielo. ¿Qué le pasa al hielo? ¿Por qué se derrite?

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Sólido, líquido, gaseoso

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
Hora del círculo

#### Todos juntos

- ¿Cuándo podrías ver hielo? ¿Agua? ¿Vapor?
- Anime a los niños a cantar la letra de la canción “Farmer in the Dell”, pista 9 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a seguir los movimientos sugeridos o anímelos a crear los suyos propios.

#### SÓLIDO, LÍQUIDO, GASEOSO

**Sólido, líquido, gaseoso,**  
(Golpee el puño. Mueva la mano fluidamente hacia arriba y hacia abajo. Mueva los dedos hacia arriba y hacia abajo.)  
**Sólido, líquido, gaseoso,**  
**Estados de la materia, estados de la materia,**  
**Sólido, líquido, gaseoso.**

*Esta actividad ayuda a desarrollar habilidades de relación al participar en una canción grupal y seguir los movimientos de los demás.*

### RINCÓN CREATIVO

## Gota sólida líquida

CA 3 Artes visuales SCI 3 Ciencias físicas

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Hilo
- Lentejuelas

##### SUS MATERIALES

- Pegamento
- Papel encerado
- Tijeras
- Materiales de decoración adicionales (purpurina, botones, pompones)

#### Conversar

- ¿Qué es líquido y qué es sólido en la habitación?

#### Hacer

- Invite a cada niño a colocar una gota de pegamento sobre papel encerado. ¿El pegamento es líquido o sólido?
- Anime a los niños a decorar el pegamento con lentejuelas, luego coloque los extremos de un trozo de hilo en el pegamento para crear una percha.
- Cuando esté seco, retire la gota de pegamento del papel encerado. ¿El pegamento es sólido o líquido?

#### Jugar

- Deje pegamento, papel encerado y materiales de decoración para que los niños hagan más gotas.

**OBSERVAR:** ¿El niño decide el tamaño de la gota de pegamento y dónde colocar las lentejuelas? ¿Elige otros materiales?



**MAKE  
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Descubrimiento de moléculas

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Juego de descubrimiento de moléculas
- Rosario
- Dado (guardar para uso posterior)

**SUS MATERIALES**

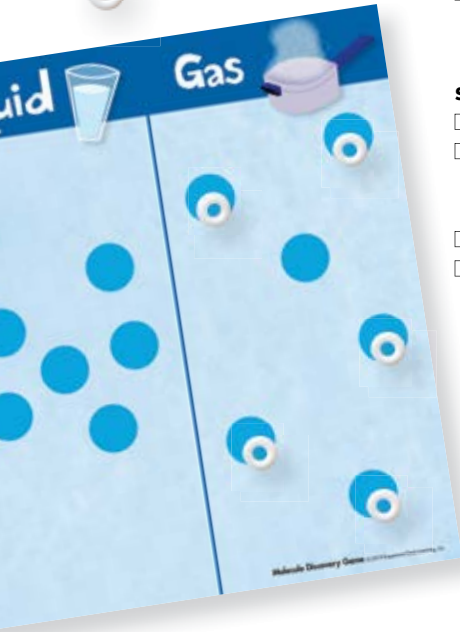
- Bloques
- Contenedores de diferentes tamaños
- Plastilina
- Troquel extra

**Debatir y explorar**

- ¿En qué se diferencian los objetos líquidos de los objetos sólidos?
- Invite a los niños a llenar recipientes con bloques. Observe cómo los bloques están más juntos o más separados según el tamaño y la forma del recipiente.

**Jugar juntos**

- Cuente las “moléculas” (puntos) en voz alta. Pregunte: “¿Se fijan en lo cerca o lejos que están los puntos?”. Explique que cuanto más cerca están las moléculas, más sólida es la materia.
- Invite a un niño a tirar el dado y colocar el número correspondiente de cuentas sobre las moléculas. ¿Formaron moléculas de gas, líquido o sólido?
- **Simplificar:** Haga de 1 a 3 agujeros en la plastilina. Invite al niño a colocar una cuenta en cada agujero.
- **Desafío:** Tire dos dados y sume los números.



**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta los puntos? ¿Coloca cuentas en ellos?

HISTORIA SUGERIDA



## Asunto

por Abbie Dunne

LLD 6 Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Mientras lee en voz alta, haga preguntas que conecten el libro con el entorno de los niños. Por ejemplo, “¿Qué elemento en nuestra habitación/área de juegos es un sólido? ¿Líquido? ¿Gaseoso?”
- Si lo desea, tómese el tiempo para revisar las palabras en el glosario al final del libro.

**A**

Para niños que no son verbales o tienen otros desafíos de comunicación, consulte “Adaptaciones”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Letras líquidas

LLD 7 Escritura SED 1 Autoconciencia LLD 4 Conocimiento alfabético



**MATERIALES**

- Tarjetas del alfabeto: mayúsculas (guardar para usar más tarde)

**SUS MATERIALES**

- Bolsas transparentes con cierre
- Gel para el cabello
- Cinta

**Configuración**

- Llene algunas bolsas con gel y ciérrelas bien con cinta adhesiva. Coloque las tarjetas del alfabeto boca abajo en una pila junto a las bolsas.

**Juego independiente**

- Anime al niño a voltear una tarjeta e identificar la letra, y luego escribirla en el gel con el dedo. Digan juntos el sonido de la letra.
- Elija una nueva tarjeta y repita. ¿Puedes encontrar las letras de tu nombre?

**OBSERVAR:** ¿Escribe el niño la primera letra de su nombre en el gel? ¿Qué otras letras puede escribir?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cuál es tu estado favorito del agua? ¿Sólido, líquido o gaseoso? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ Danza congelada

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca “Freezing & Melting (Instrumental)”, pista 2 en el álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a escuchar los cambios en la música. Anímelos a moverse con fluidez durante las secciones de cuerdas y a congelarse en “esculturas de hielo” al oír las campanas.

# Mezcla

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué puedes mezclar?"
- Prepare un recipiente con arena. Vierta un poco de agua y anime a los niños a que se turnen para mezclar. ¿Qué pasa con los materiales?

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Mezcla de colores

SED 4 Relaciones sociales CA 1 Música

### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

### Todos juntos

- ¿Qué pasa cuando mezclas colores?
- Invite a los niños a hacer una demostración con diferentes formas de gesticular que están mezclando algo.
- Anime a los niños a cantar la melodía de "Frère Jacques", pista 7 del álbum instrumental *Hora del círculo*.

### MEZCLA DE COLORES

**Rojo y amarillo,  
Rojo y amarillo,**

*(Extienda una mano y luego la otra para cada color.)*

**Mézclos,  
Mézclos,**

*(Ruede una mano sobre otra.)*

**Ahora estamos haciendo  
naranja,**

**Ahora estamos haciendo  
naranja,**

*(Aplaudan juntos.)*

**Mézclos,  
Mézclos**

*(Ruede una mano sobre otra.)*

Repita con los colores primarios restantes (azul y amarillo forman verde; rojo y azul forman morado).

*Esta actividad construye relaciones y habilidades siguiendo los movimientos de una canción y ofreciendo sus propias ideas sobre cómo moverse.*

A

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones".

### RINCÓN CREATIVO

## Arte de textura

CA 3 Artes visuales SCI 3 Ciencias físicas

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Arena

### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Pintura (amarilla y azul)
- Pintura 3D
- Bochas
- Cucharas

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración, cuencos de arena, pintura 3D y todos los demás materiales.

### Indicaciones

- ¿Qué pasa al mezclar arena con la pintura amarilla? ¿Cómo se siente la pintura cuando está húmeda? ¿Y cuando se seca?
- ¿Cómo se siente la pintura 3D en comparación con la pintura?
- ¿En qué se diferencia la sensación de la pintura arenosa de la de la pintura 3D?

**OBSERVAR:** ¿El niño toma decisiones sobre cómo usar sus materiales y herramientas? ¿Experimenta mezclando colores y texturas?



Invitación a  
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Experimento de mezcla

SCI 1 Investigación e indagación MR 7 Lógica y razonamiento LLD 2 Comunicación

## MATERIALES

### SUS MATERIALES

- Botellas transparentes con tapa
- Bochas
- Agua
- Azúcar
- Aceite
- Diversos utensilios para revolver (cuchara, batidor, palito, etc.)
- Bochas

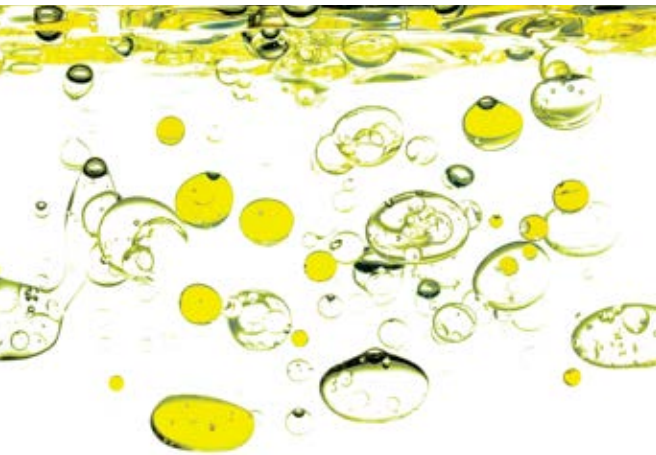
## Debatir y explorar

- ¿Qué herramientas puedes utilizar para remover?
- Coloque recipientes con agua e invite a los niños a explorar la posibilidad de revolverla con distintos utensilios.

## Jugar juntos

- Echa un poco de agua en una botella. ¿Qué podría pasar si le añadimos azúcar?
- Agrega un poco de azúcar al agua, cierra bien la tapa y pásala para que los niños lo agiten. ¿Qué pasa con el azúcar?
- Invite a los niños a predecir qué podría pasar si se añade aceite al agua. Repita el experimento en otra botella.
- Discuta las diferencias en las formas en que las sustancias se mezclan con el agua.
- **Simplificar:** En lugar de pedirle al niño que prediga, pregunte qué ven que sucede.
- **Desafío:** Invite al niño a sugerir otra sustancia para experimentar.

**OBSERVAR:** ¿Reacciona el niño a los cambios en el azúcar, el aceite y el agua? ¿Explora usando sus observaciones para crear diferentes resultados en la mezcla?



HISTORIA SUGERIDA

## ¡Mézclalo!

por Hervé Tullet

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Repasen juntos las páginas del cuento. Animen a los niños a decir lo que sucede en cada página en lugar de leer las palabras.
- Utilicen gestos y acciones para representar lo que están diciendo.
- Antes de pasar a una nueva página, invite a los niños a turnarse para usar un dedo para simular que mezclan pinturas.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Inventando nuevos colores

LLD 6 Comprensión lectora LLD 1 Escucha SCI 3 Ciencias físicas

## MATERIALES

- Libro de cuentos: ¡Ingenio! (de la Lección 1)

## SUS MATERIALES

- Contenedores transparentes
- Agua
- Pintura (roja, azul, amarilla)

## Configuración

- Coloque recipientes con agua roja, azul y amarilla. Muestre el libro de cuentos.

## Jugar

- Anime a los niños a recordar lo que hizo Alfred Nobel en el libro de cuentos.
- Invite a los niños a verter agua coloreada de un recipiente a otro y simular que son químicos como Alfred Nobel.
- ¿Cómo cambió el agua cuando se mezclaron los colores?

**OBSERVAR:** ¿Recuerda el niño algo sobre Alfred Nobel? ¿Participa en simular ser químico?



## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Qué te gustaría mezclar?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Mezcla y marcha

SED 4 Relaciones sociales LLD 7 Escritura

- Reproduzca "Mix It Up", pista 3 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Mientras suena la música, invite a los niños a marchar por el salón.
- Cada vez que escuchen "mix it up", invítelos a usar un dedo para escribir la letra M en el aire.

# Reacción



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuándo podrías escuchar algo fuerte?”
- Explique que una reacción se puede ver o escuchar. Invite a los niños a hacer ruidos aplaudiendo o pateando el suelo.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Seguridad en el laboratorio de Ciencias

SED 2 Autorregulación PD 3 Seguridad SS 1 Cultura y comunidad

#### MATERIALES

- Libro de cuentos: ¡Ingenio! (de la Lección 1)

#### SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador
- Cinta

#### Todos juntos

- ¿Qué normas de seguridad contra incendios conoces?
- Revisa el libro de cuentos y recuerda la historia de Alfred Nobel. Explique que muchos de sus experimentos solían hacer explosiones o provocar incendios.
- Anime a los niños a crear una lista de normas de seguridad contra incendios. Anoten sus ideas en un papel y cuélguelo en la habitación.

A

Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

*Esta actividad fomenta la conciencia de seguridad al crear juntos una lista de reglas sobre cómo estar seguros cerca del fuego.*

Invitación to create



## RINCÓN CREATIVO

### Pintura de sal con fuegos artificiales

CA 3 Artes visuales PD 2 Motricidad fina

#### MATERIALES

- Visualización del título
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Sal

#### SUS MATERIALES

- Acuarelas
- Pinceles
- Pegamento

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué colores o diseños ves en la foto?
- ¿Cómo podrían funcionar los fuegos artificiales? Explique que los fuegos artificiales son reacciones químicas que provocan una explosión de luz en el cielo.
- Invite a los niños a aplicar pegamento sobre el papel para crear diseños de fuegos artificiales. Espolvoree sal sobre el pegamento y sacuda el exceso.
- ¿Qué podría pasar si se gotean acuarelas sobre la sal? Anime a los niños a pintar ligeramente sobre sus diseños con un pincel muy húmedo.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza los materiales para crear el efecto deseado de la acuarela extendiéndose?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Reacciones del bicarbonato de sodio

SCI 1 Investigación e indagación PD 2 Matricidad fina MR 7 Lógica y razonamiento

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Cuentagotas (guardar para uso posterior)

**SUS MATERIALES**

- Bicarbonato
- Vinagre
- Agua
- Bochas
- Bandejas o moldes para hornear
- Cucharas

**Debatir y explorar**

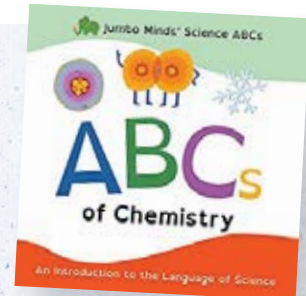
- ¿Todos los líquidos claros son agua? ¿Cómo lo sabes?
- Prepare un recipiente con vinagre y otro con agua. Invite a los niños a explorar los líquidos.

**Jugar juntos**

- Invite a los niños a colocar una pequeña cucharada de bicarbonato de sodio en su bandeja.
- Invite a los niños a gotear vinagre sobre el bicarbonato de sodio con goteros.
- ¿Qué pasa cuando el vinagre y el bicarbonato se mezclan?
- Repita el experimento, pero use agua en lugar de vinagre. Anime a los niños a compartir sus hallazgos.
- **Simplificar:** Invite al niño a dejar caer agua de sus dedos sobre el bicarbonato de sodio.
- **Desafío:** Anime al niño a registrar sus hallazgos dibujando una imagen del experimento.

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño los materiales con sus sentidos? ¿Observa y describe los cambios ocurridos?

HISTORIA SUGERIDA



## ABC de la química

por AC Lemonwood

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Invite a los niños a escuchar cada página y señalar las letras mayúsculas y minúsculas en la esquina de cada página.
- Después de leer cada página, anime a los niños a repetir cada palabra definida. Ayúdelos a conectar el sonido inicial de esa palabra con las letras en la parte superior de la página.
- Si lo desea, invite a los niños a ayudarlo a pasar las páginas mientras lee.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Tinta invisible

LLD 7 Escritura SED 4 Relaciones sociales LLD 4 Conocimiento alfabético



**MATERIALES**

- Tarjetas del alfabeto: mayúsculas (de la lección 2)

**PARA CADA NIÑO**

- Bastoncillo de algodón

**SUS MATERIALES**

- Libro blanco
- Taza de jugo de limón
- Fuente de calor (secador de pelo o luz solar directa)

**Configuración**

- Coloque las tarjetas del alfabeto, papel, hisopos de algodón y una taza de jugo de limón.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a sumergir su hisopo de algodón en jugo de limón y escribir cualquier letra o palabra “invisible” que deseen en el papel.
- Ayude a los niños a calentar el papel con un secador de pelo o colóquelo al sol para revelar las letras.
- Continúen escribiendo y revelando mensajes secretos.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe alguna letra en el papel con el jugo de limón? ¿Intenta escribir su nombre o alguna palabra?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Prefieres oír o ver fuegos artificiales? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

# Volcán en explosión

CA 2 Danza y movimiento CA 1 Música

- Reproduzca “Explode Volcano”, pista 4 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a saltar y gritar la palabra cuando escuchen “explota”. Anímelos a agacharse y decir “shhh” cuando escuchen “escuchen el estruendo”.

# Moléculas



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tan grande crees que es una molécula?"
- Invite a los niños a mirar alrededor del salón y señalar lo más pequeño que puedan ver. Explíqueles que una molécula es más pequeña que eso.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Moléculas en movimiento

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

### Todos juntos

- ¿Cómo creen que se mueven las moléculas? Anime a los niños a mover el cuerpo como deseen.
- Explique que todo lo vivo y lo inerte está compuesto de moléculas. Las moléculas son muy pequeñas y se mueven de forma diferente al calentarse o enfriarse.
- Cuando las moléculas están frías, se mueven lentamente. Anime a los niños a mover el cuerpo lentamente.
- Cuando las moléculas se calientan, se mueven rápidamente. Anime a los niños a mover el cuerpo lo más rápido posible.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al compartir espacio con otros y seguir los movimientos como grupo.*

**MAKE  
& PLAY**



### RINCÓN CREATIVO

## Modelo molecular

CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura SCI 3 Ciencias físicas

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Fideos de almidón

#### SUS MATERIALES

- Paño húmedo
- Papel
- Lápices de colores

### Conversar

- ¿Qué tipos de cosas se mantienen unidas?

### Hacer

- Coloque fideos de almidón y un paño húmedo e invite a los niños a hacer modelos de moléculas.
- Anime a cada niño a mojar y presionar los "átomos" (fideos) juntos para construir una molécula.

### Jugar

- Coloque todos los modelos de moléculas sobre una mesa. Dé a los niños papel y crayones.
- Anímelos a elegir cualquier modelo de molécula e intentar dibujarlo. Cuelguen dibujos en la pared, si lo desean.

**OBSERVAR:** ¿Conecta el niño los fideos de almidón para crear una forma o un diseño? ¿Toma decisiones durante el proceso?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Mi pequeño diario

LLD 7 Escritura PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Mi pequeño diario

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores
- Pinturas
- Pelota

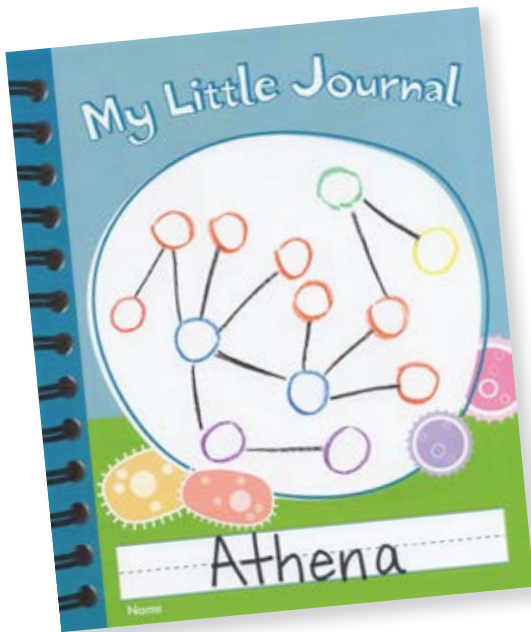
**Debatir y explorar**

- ¿Qué podría ser más pequeño que una molécula? Explique que las moléculas están formadas por dos o más átomos unidos.
- Anime a los niños a sentarse en círculo. Hagan rodar la pelota hacia la persona que está frente a ustedes. Imaginen que la pelota es un átomo que busca otro átomo (niño) para unirse.

**Jugar juntos**

- Entregue a cada niño un ejemplar de *Mi pequeño diario*. Escriba su nombre al final.
- Anime a los niños a dibujar círculos de “átomos” y luego a conectarlos con líneas para crear una molécula en la portada. Decore los círculos de “átomos” si lo desea.
- **Simplificar:** Invite al niño a usar un círculo, estampar o hacer “átomos” de huellas dactilares.
- **Desafío:** Anime al niño a escribir la palabra “molécula” en su portada.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace marcas circulares y líneas para representar una molécula?



HISTORIA SUGERIDA



## Inventores que cambiaron el mundo

por Heidi Poelman

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada y lea en voz alta el título y el nombre del autor.
- Lea la historia en voz alta. Haga una pausa después de hablar sobre cada inventor y pregunte a los niños dónde han visto su(s) invento(s) antes.
- Pregúntele a los niños qué les gustaría inventar y hagan una lista juntos. Deles papel y crayones e invítelos a ilustrar su invento. Cuélguelos en una Galería de inventos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Trazado de formas científicas

MR 3 Formas LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: formas (guardar para usar más adelante)

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Almohadilla de tinta (o pintura)
- Marcadores (opcional)

**Configuración**

- Coloque las cartas de cubo boca abajo sobre la mesa. Prepare papel y una almohadilla de tinta.

**Juego independiente**

- Invite a un niño a dar vuelta una tarjeta e identificar la forma.
- Anime al niño a mojar el dedo en tinta y luego dibujar la “forma molecular” haciendo “puntos atómicos” (marcas de huellas dactilares) en el papel. Repita con las demás formas.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica cuatro o más figuras geométricas básicas? ¿Forma la figura con sus huellas dactilares?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué es algo que te ayuda a ver cosas muy pequeñas?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Líquido, hielo y vapor

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir “Liquid, Ice and Steam (Instrumental)”, pista 5 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a intentar guardar el globo o la bufanda. “Moléculas” en el aire mientras suena la canción.
- Anime a los niños a escuchar los cambios de ritmo mientras juegan con las “moléculas”.

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



## Habilidad / Código de habilidad





## Definición de habilidad

## Punto de referencia 3

## Punto de referencia 4

## Punto de referencia 5

| Desarrollo social y emocional   |   | Desarrollo físico   |  | Desarrollo del lenguaje y la alfabetización   |   |  |  |  |
|---|---|---|--|---|---|--|--|--|
| <b>SED 1 Autoconciencia</b><br><br><b>SED 2 Autorregulación</b><br><br><b>Atención y persistencia</b><br><br><b>SED 3</b><br><br><b>Relaciones sociales</b><br><br><b>SED 4</b> | <b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza.<br><b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.<br><b>SED 2a</b> Identifica emociones.<br><b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos.<br><b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones. | Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda.<br>Expresa gustos y disgustos.<br>Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones.<br>Imita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno.<br>Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.<br>Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto.<br>Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.<br>Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.  | Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades.<br>Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.<br>Reconoce y nombra algunos sentimientos personales.<br>Controla los impulsos con recordatorios.<br>Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.<br>Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.<br>Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.<br>Se une a un grupo y participa en juegos grupales.  | Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.<br>Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.<br>Identifica y describe sentimientos personales.<br>Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada.<br>Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.<br>Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones.<br>Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.<br>Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas.<br>Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás.<br>Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que aprenden, crean o se mueven de manera diferente.   | <b>PD 1</b> Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.<br><b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.<br><b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras.<br><b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir.<br><b>PD 5</b> Sigue rutinas de nutrición saludable. | Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.<br>Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos.<br>Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.<br>Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.<br>Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio. | Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento.<br>Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.<br>Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas.<br>Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.<br>Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales.<br>Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo. | Salta de un pie al otro. Comienzan a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.<br>Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones.<br>Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos.<br>Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos.<br>Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados. |
|   | <b>LLD 1 Escucha</b><br><br><b>LLD 2 Comunicación</b><br><br><b>Conciencia fonológica</b><br><br><b>Conocimiento Alfabético</b><br><br><b>Conceptos de Impresión</b><br><br><b>Comprensión de lectura</b><br><br><b>LLD 7 Escritura</b>                                   | <b>LLD 1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).<br><b>LLD 1b</b> Sigue instrucciones.<br><b>LLD 2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas.<br><b>LLD 2b</b> Utiliza habilidades de conversación.<br><b>LLD 2c</b> (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.<br><b>LLD 3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido.<br><b>LLD 4a</b> Identifica letras y palabras.<br><b>LLD 4b</b> (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.<br><b>LLD 5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.<br><b>LLD 6a</b> Responde al texto.<br><b>LLD 6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.<br><b>LLD 7</b> Utiliza la escritura para representar significado. | Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.<br>Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente.<br>Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.<br>Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas.<br>Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.<br>Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción.<br>Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos.<br>Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.<br>Identifica la parte del cuerpo/número y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.<br>Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares.<br>Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.<br>Escribe formas simples o letras y crea sus propios símbolos. Corchetea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona. | Escucha y comprende las solicitudes inferidas.<br>Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente.<br>Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.<br>Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar.<br>Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.<br>Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.<br>Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa.<br>Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.<br>Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (pero no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.<br>Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida.<br>Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario completo.<br>Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o un ciclo. |   |  |  |  |

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 1

**m**olécula



**m**ezcla



**h**ielo



**a**ire



**a**gua



**s**ólido



**v**apor



**r**eacción





EXPERIENCIA

# LABORATORIO DE FÍSICA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10



## Buenas vibraciones

Jugando con la gravedad

¡Luz, sonido,  
fuerza, fricción  
y diversión!

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Teléfono de cuerda • Sonidos de la naturaleza •  
Escritura en la oscuridad • Deja caer una piedra •  
Pintura con salpicaduras • Frotados con crayones



# CONTENIDO

---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Prepárate para la semana .....</b>    | <b>2</b>  |
| Introducción.....                        | 2         |
| Vista rápida: Materiales.....            | 4         |
| Estaciones STEAM .....                   | 6         |
| Calendario de planificación semanal..... | 8         |
| <b>Planificación de lecciones .....</b>  | <b>10</b> |
| Lección 6: Sonido.....                   | 10        |
| Lección 7: Luz.....                      | 12        |
| Lección 8: Fuerza.....                   | 14        |
| Lección 9: Fricción .....                | 16        |
| Lección 10: Gravedad .....               | 18        |
| <b>Materiales de referencia .....</b>    | <b>20</b> |
| Adaptaciones .....                       | 20        |
| Desarrollo continuo de habilidades ..... | 22        |



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: LABORATORIO DE FÍSICA

Los maestros y cuidadores desempeñan un papel importante en el desarrollo de las habilidades de indagación científica de un niño. Al guiar cuidadosamente las experiencias y los debates con los niños, los maestros comienzan a crear un entorno rico en ciencia. Este proceso implica más que simplemente colocar una bandeja de imanes para que los niños exploren. Los niños confían en los maestros como guías y participantes activos en su aprendizaje, en lugar de simplemente demostrar cómo funciona algo. La indagación guiada es una forma eficaz para que los maestros ayuden a los niños a aprender conceptos científicos. Los maestros pueden crear experiencias y debates en grupos pequeños, ofreciendo ayuda y respondiendo a las preguntas de los niños con frases abiertas e indagatorias como “¿Qué opinas?” o “Vamos a averiguarlo juntos”. Este enfoque permite a los niños interactuar y colaborar con otros a través de experiencias positivas de exploración y descubrimiento.



| VOCABULARIO CLAVE   | LETRAS | PALABRAS FONÉTICAS  | CONCEPTOS BÁSICOS                         |
|---|--------|---|---|
| linterna, teléfono, botella, arcoíris, pelota, manzana, crayón, salpicadura | A - Z  | flashlight, phone, bottle, rainbow, ball, apple, crayon, splatter (linterna, teléfono, botella, arcoíris, pelota, manzana, crayón, salpicadura) | Revisar colores, revisar formas, curioso. |



# 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 6  |  <p><b>SONIDO</b><br/>Los sonidos se crean mediante vibraciones. Estas vibraciones crean ondas sonoras que se desplazan por el aire e incluso el agua. Los físicos estudian la luz, el sonido y el movimiento.</p> | <p><b>Aplaudir juntos</b><br/>SED 1 Autoconciencia</p>  | <p><b>Sonidos de la naturaleza</b><br/>LLD 2 Comunicación</p>   |
| LECCIÓN 7  |  <p><b>LUZ</b><br/>La luz es una forma de energía. Sin la luz solar, la vida no podría sobrevivir. La luz suele viajar en línea recta, pero se desvía al atravesar un objeto.</p>                                 | <p><b>Saltar colores</b><br/>LLD 1 Escucha</p>  | <p><b>Buscando en la oscuridad</b><br/>LLD 2 Comunicación</p>  |
| LECCIÓN 8  |  <p><b>FUERZA</b><br/>La fuerza es la acción de empujar o jalar un objeto. La fuerza puede acelerar, ralentizar o cambiar de dirección.</p>  | <p><b>Desafío de fuerza</b><br/>SED 1 Autoconciencia</p>  | <p><b>Conmoción de movimiento</b><br/>LLD 1 Escucha</p>       |
| LECCIÓN 9  |  <p><b>FRICCIÓN</b><br/>La fricción se produce cuando dos cosas se frotan. La fricción crea calor. Cuanto más rápido frotamos, más calor creamos.</p>  | <p><b>Fuerza y fricción del pie</b><br/>SED 4 Relaciones sociales</p>   | <p><b>Frotar letras</b><br/>LLD 2 Comunicación</p>   |
| LECCIÓN 10 |  <p><b>GRAVEDAD</b><br/>La gravedad es una fuerza de atracción que atrae toda la materia. Sin gravedad, los objetos flotarían.</p>   | <p><b>Lo que sube debe bajar</b><br/>SED 3 Atención y persistencia</p>  | <p><b>¿Qué cae más rápido?</b><br/>LLD 1 Escucha</p>          |



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

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO**

**ARTES CREATIVAS**

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

**LIBROS RECOMENDADOS**

**Botellas de sonido** ★  
CA 1 Música

**Teléfono de cuerda**  
LLD 2 Comunicación

**Haz algo de música**  
SED 4 Relaciones sociales

**Estación de vibración**  
SCI 3 Ciencias físicas

**Sonidos del bosque**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Colorea el arcoíris**  
MR 1 Sentido numérico

**Paleta de colores**  
SCI 3 Ciencias físicas

**Linterna, ilumina** ★  
LLD 1 Escucha

**Escribiendo en la oscuridad**  
LLD 7 Escritura

**Luz: Sombras, espejos y arcoíris**  
LLD 6 Comprensión lectora



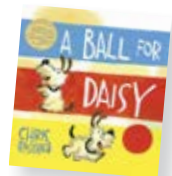
**Rodar hacia las formas**  
MR 3 Formas

**Escuchar y dibujar** ★  
LLD 6 Comprensión lectora

**Atrapar y lanzar**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Juego de golf**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Un baile para Daisy**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Calor por fricción** ★  
MR 1 Sentido numérico

**Mi libro de texturas**  
SCI 3 Ciencias físicas

**Golpe sobre el bulto**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Lento y rápido**  
SCI 1 Investigación e indagación

**100 palabras para pequeños geeks**  
LLD 6 Comprensión lectora



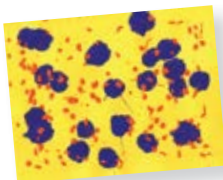
**Lanzamiento de objetivo**  
MR 2 Conciencia espacial

**Pintura salpicada** ★  
SCI 3 Ciencias físicas

**La gravedad me empuja hacia abajo**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Deja caer una piedra**  
SCI 3 Ciencias físicas

**Gravedad por todas partes**  
LLD 6 Comprensión lectora



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

## BLOQUES

# Lento y rápido

SCI 1 Investigación e indagación MR 7 Lógica y razonamiento



### Configuración

- Coloque juguetes con ruedas, rollos de cartón, bloques y otros materiales para construir rampas en el área de bloques. Anime a los niños a explorar qué hace que las cosas se muevan más rápido o más lento.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de cosas ruedan?
- ¿Cómo se puede construir una estructura o una rampa?
- ¿Qué sucede cuando subes o bajas la rampa?
- ¿Cómo puedes cambiar la velocidad de las cosas mientras ruedan?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Estación de vibración

SCI 3 Ciencias físicas CA 1 Música

### Configuración

- Enrolle bandas elásticas alrededor de recipientes de diferentes tamaños, formas y materiales (latas, cajas de zapatos, botellas de plástico, etc.). Anime a los niños a tocar las bandas y sentir las vibraciones. Si lo desean, prepare bandas elásticas y recipientes adicionales para que los niños los manipulen.

### Grandes preguntas

- ¿Qué recipiente produce un sonido suave? ¿Fuerte? ¿Agudo? ¿Bajo?
- ¿Qué sientes cuando tocas una banda elástica?
- ¿A qué te recuerda cada sonido?

## JUEGO DRAMÁTICO

# Escribiendo en la oscuridad

LLD 7 Escritura SCI 4 Tecnología SS 1 Cultura y comunidad

### Configuración

- Construya una carpa con una sábana y una mesa. Coloque linternas, papel y crayones dentro. Anime a los niños a dibujar y escribir en la oscuridad.

### Grandes preguntas

- ¿Qué podrías hacer en una carpa?
- ¿Crees que sería difícil escribir en la oscuridad? ¿Por qué?
- ¿Cómo nos ayudan las linternas?
- ¿Cómo puedes hacer que la carpa esté más oscura o más clara?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Deja caer una piedra

SCI 3 Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina



### Configuración

- Coloque cuencos con diferentes cantidades de agua (sobre una toalla, si lo desea). Coloque una cesta con piedras junto a los cuencos. Anime a los niños a experimentar echando piedras en diferentes cuencos.

### Grandes preguntas

- ¿Qué sonidos podrías escuchar cuando las cosas caen?
- ¿Dos rocas caen a la misma velocidad?
- ¿Qué tipo de salpicadura hacen las rocas? ¿Grandes? ¿Pequeñas?
- ¿La cantidad de agua en el recipiente hace alguna diferencia?

## Descubrimiento exterior

# Juego de golf

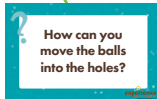
PD 1 Motricidad gruesa SCI 3 Ciencias físicas

### Configuración

- Recorte agujeros en los lados de las cajas y escriba un número sobre cada agujero. Coloque pelotas pequeñas y palos de golf de plástico. Anime a los niños a meter las pelotas en los agujeros.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de deportes utilizan pelotas?
- ¿Qué pasa si golpeas la pelota suavemente? ¿Qué pasa si aplicas más fuerza?
- ¿Cómo puedes convertir esto en un juego? ¿Podrías utilizar los números de alguna manera?



# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

*Empecemos!* ↷

# Sonido



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabe usted sobre hacer sonidos?”
- Anime a los niños a hacer sonidos con la boca, los pies y las manos. Explíqueles que un físico estudia la luz, el sonido y el movimiento.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Aplaudir juntos

SED 1 Autoconciencia CA 1 Música

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

#### Todos juntos

- Invite a un niño a contar hasta 10 en una voz fuerte. Pruébalo en voz baja, alta y voces bajas.
  - ¿De qué otras maneras puedo...?
  - ¿Haces sonidos con la boca?
- Anime a los niños a cantar la melodía de “The Muffin Man”, pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*.

¿PUEDES HACER UN

SONIDO DE APLAUSO?

¿Puedes hacer un sonido de aplauso?

¿Un sonido de aplauso, un sonido de aplauso?

¿Puedes hacer un sonido de aplauso?

¡Déjame escucharlo ahora!

¿Puedes hacer un sonido de pisada?

¿Puedes hacer un sonido de golpeteo?

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

### RINCÓN CREATIVO

## Teléfono de cuerda

LLD 2 Comunicación SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama

#### Conversar

- ¿Cómo puedes hablar con alguien que no está cerca de ti?

#### Hacer

- Invite a los niños a agitar un trozo de lana. Explíqueles que las ondas sonoras pueden viajar a través de ella.
- Ayude a cada niño a hacer un pequeño agujero en el fondo de cada vaso. Enhebre el hilo y luego haga un nudo para fijarlo (con cinta adhesiva, si es necesario).

#### Jugar

- Invite a un niño a sostener una taza en su boca y hablar en voz baja con un amigo que esté en el otro extremo.
- Practique hacer y responder preguntas sencillas.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace preguntas sencillas y responde a la conversación? ¿Interactúa con otra persona en múltiples ocasiones?



**MAKE  
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Sonidos de la naturaleza

LLD 2 Comunicación SED 3 Atención y persistencia LLD 1 Escucha

**MATERIALES**

- Póster temático\*
- Gafas Veo Veo\*

**Debatir y explorar**

- ¿Qué sonidos podrían oír afuera? Miren el póster temático y señalen un objeto de la naturaleza. Animen a los niños a explorar los sonidos de ese objeto.

**Jugar juntos**

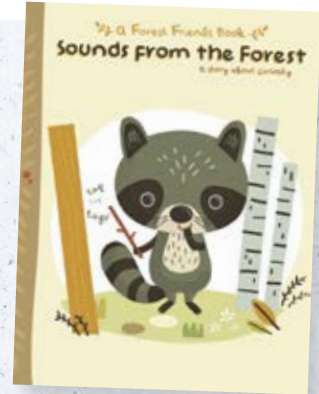
- Túrnense para señalar un objeto del póster temático y nombrarlo. ¿Qué más saben sobre este objeto?
- Invite a los niños a buscar con las gafas “Veo, veo”. Dé pistas según sea necesario y anime a cada niño a encontrar su objeto.
- **Simplificar:** Cubra los objetos del póster temático con papel borrador. Anime al niño a descubrir y nombrar el objeto.
- **Desafío:** Invite al niño a elegir dos objetos. Discuta cómo son similares y/o diferentes entre sí.



**OBSERVAR:** ¿El niño nombra los objetos del póster? ¿Se concentra en la tarea?

Para niños con dificultades de procesamiento sensorial, consulte “Adaptaciones”.

HISTORIA SUGERIDA



## Sonidos de El bosque

por Leslie Falconer

LLD 6 Comprensión lectora

- Lea la historia y ánimela. Los niños discuten qué elemento de la naturaleza les gustaría tocar si estuvieran en una banda musical.
- Coloque en el suelo un palo, piedras pequeñas, una rama con hojas y una bellota. Abra el libro en varias páginas al azar e invite a los niños a recrear esas partes de la historia. Use las piezas de la historia si lo desea.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Botellas de sonido

CA 1 Música MR 5 Patrones SCI 1 Investigación e indagación

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Botellas de plástico transparente con tapa
- Variedad de artículos pequeños (cuentas, pompones, arena, etc.)



**Configuración**

- Llene cada botella con un tipo de artículo pequeño y asegure la tapa.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a agitar las botellas y comparar los diferentes sonidos.
- Anime a un niño a agitar un patrón rítmico con una botella e invite a un compañero a repetirlo con otra botella. Explore la creación de diferentes ritmos y sonidos con las botellas.
- Ampliación: Ordene las botellas desde la más silenciosa hasta la más ruidosa.

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño la creación de música con las botellas? ¿Las agita y compara los sonidos?

\* Un asterisco indica que el artículo fue empaquetado en una bolsa diferente a la Bolsa de Descubrimiento Semanal.

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué sonido te gusta? ¿Y cuál no?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Haz algo de música

SED 4 Relaciones sociales CA 1 Música LLD 7 Escritura

- Anime a los niños a inventar un movimiento para cada instrumento que aparece en la canción (flauta, tuba, arpa y trompa).
- Reproduzca “Make Some Music”, pista 6 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Si lo desea, escriba los nombres de los instrumentos. Luego invite a los niños a trazar las letras.

# Luz



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de cosas producen luz?"
- Explique que la luz viaja más rápido que el sonido. Por eso vemos relámpagos antes de oír truenos.
- Seleccione trozos de papel numerados del 1 al 10. Ilumine un número con una linterna e invite a los niños a hacer esa cantidad de truenos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Saltar colores

LLD 1 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

A

Para los niños con desafíos de transición, ver "Adaptaciones"

#### MATERIALES

- Álbum instrumental *Hora del círculo*
- Tiras de enlace\* (una de cada color)

#### Todos juntos

- ¿Qué colores podrías ver en un arcoíris?
- Extienda tiras de colores en el suelo y anime a los niños a gritar cada color.
- Cante la melodía de "Skip to My Lou", pista 13 del álbum instrumental *Hora del círculo*. Inserte una acción en cada verso e invite a los niños a moverse alrededor de cada tira de enlace de color.

**SALTAR ALREDEDOR DEL AZUL**  
**Salta, salta, salta alrededor del azul,**  
**Salta, salta, salta alrededor del azul,**  
**Salta, salta, salta alrededor del azul,**  
**Bailando en el arcoíris.**

**Salta alrededor del rojo...**  
**Salta alrededor del naranja...**

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable mediante la práctica en múltiples direcciones como escuchar, moverse y cantar con un grupo de compañeros.*

### RINCÓN CREATIVO

## Paleta de colores

SCI 3 Ciencias físicas LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Paleta de colores
- Celofán

##### SUS MATERIALES

- Grapadora
- Tijeras (seguras para niños)
- Marcadores
- Libro blanco
- Flash

#### Conversar

- ¿Qué objetos dejan pasar la luz y cuáles no? Use una linterna para explorar objetos translúcidos y opacos.

#### Hacer

- Invite a cada niño a pegar un trozo de celofán a la paleta y recórtelo para que encaje.
- Doble la otra mitad de la paleta y luego engrápela.

#### Jugar

- Invite a los niños a hacer un dibujo con un marcador rojo. Luego, realicen otro dibujo con un marcador de otro color.
- Mire los dibujos a través de la paleta. ¿Qué ves?

**OBSERVAR:** ¿El niño describe cómo al mirar a través del celofán de color cambia lo que ve?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Colorea el arcoíris

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Tiras de enlace \*

**PARA CADA NIÑO**

- Colorea el arcoíris

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores
- Bolsa

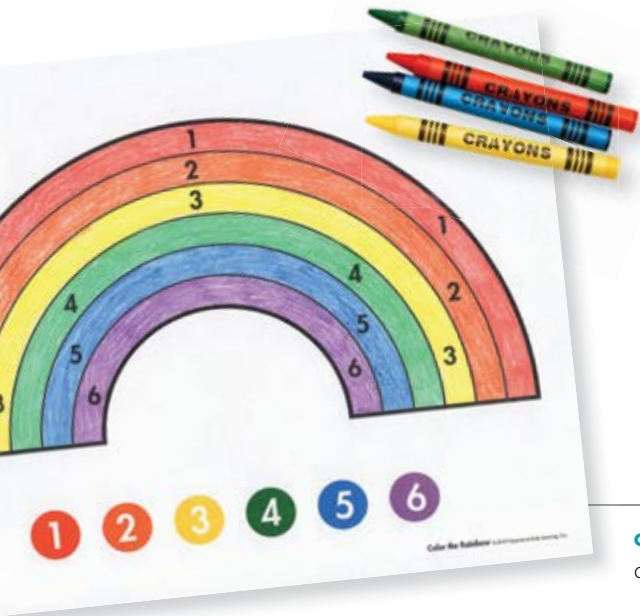
**Debatir y explorar**

- ¿Qué colores ves en un arcoíris?
- Saque los crayones e invite a los niños a dibujar un arcoíris en en el dorso de su papel. Coloree el arcoíris.

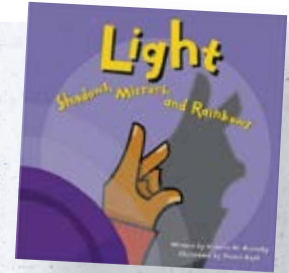
**Jugar juntos**

- Coloque una tira de cada color en una bolsa. Invite a un niño a sacar una e identificar el color.
- Anime a todos los niños a seguir la clave y encontrar el número de ese color. Coloree la sección del arcoíris con el número correspondiente.
- Continúe hasta que el arcoíris esté coloreado.
- **Simplificar:** Ponga un poco de pintura del mismo color en cada sección del arcoíris. Invite al niño a pasar el dedo por la pintura mientras traza la curva del arcoíris.
- **Desafío:** Invite al niño a dibujar un diseño de contorno y hacer su propio diseño para colorear por números.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6 y los colorea según la clave del papel?



HISTORIA SUGERIDA



## Luz: sombras, espejos y arcoíris

Por Natalie M. Rosinsky

LLD 6 Comprensión lectora  
SCI 3 Ciencias físicas

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Mientras lee, explique que las sombras se crean cuando se bloquea la luz, los espejos o las superficies brillantes reflejan la luz y los arcoíris (o prismas) separan la luz en un espectro de colores que de otro modo serían invisibles.
- Si lo desea, prepare una linterna y disfrute creando sombras en la pared. Opcional: Explore cómo las cucharas reflejan imágenes "curvas" de nuestros rostros.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Buscando en la oscuridad

LLD 2 Comunicación MR 6 Clasificación SCI 4 Tecnología

**MATERIALES**

- Tarjetas de emparejamiento de ciencias

**SUS MATERIALES**

- Linternas
- Tijeras
- Manta o sábana
- Balde

**Configuración**

- Arme una carpa oscura con una manta sobre una mesa. Coloque linternas y un juego de tarjetas de emparejamiento de ciencias dentro. Coloque el otro juego en el suelo, cerca.

**Juego independiente**

- Invite al niño a elegir e identificar una tarjeta.
- Métase en la tienda y encuentre la carta correspondiente. Use la linterna si quiere.
- Coloque las cartas iguales en un cubo. Siga juntando todas las cartas.

**OBSERVAR:** ¿El niño nombra la imagen de la tarjeta? ¿Usa alguna palabra para describirla?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cuál es tu color favorito del arcoíris?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ Flash, haz brillar tu luz

LLD 1 Escucha SED 4 Relaciones sociales

- Atenúe las luces y reproduzca "Flashlight, Shine Your Light", pista 7 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Entregue una linterna a un niño e invite a todos los niños a bailar libremente al ritmo de la música.
- Pause la canción e invite al niño con la linterna a iluminar a alguien. Pásele la linterna y repita.

# Fuerza



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué tipos de cosas empujas o tiras?”
- Coloque un bloque e invite a los niños a pensar en maneras de moverlo dentro del círculo y por toda la habitación. Ponga a prueba las ideas.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Desafío de fuerza

SED 1 Autoconciencia MR 7 Lógica y razonamiento SCI 3 Ciencias físicas

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Caja
- Pluma
- Pelota
- Papel
- Cinta de enmascarar

### Todos juntos

- ¿Cómo se mueven los seres inertes? Hablen sobre objetos como libros, sillas y pelotas.
- Coloque un trozo de cinta adhesiva en el suelo. Coloque un objeto a unos metros de distancia de la cinta.
- Invite a los niños a elegir una parte del cuerpo (mano, pie, codo, cabeza, etc.) y use esa parte del cuerpo para mover el objeto hacia el trozo de cinta.
- Repita con otro objeto. ¿Qué objetos fueron fáciles de mover? ¿Cuáles fueron difíciles? ¿Por qué?

*Esta actividad desarrolla la perseverancia al encontrar múltiples formas de mover un objeto y probar diferentes soluciones en grupo.*



A

Para niños que no son verbales o tienen otros desafíos de comunicación, consulte “Adaptaciones”.

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Escuchar y dibujar

LLD 6 Comprensión lectora LLD 7 Escritura CA 4 Drama

### MATERIALES

- Libro: *Amigos del bosque: Sonidos del bosque* (de la lección 6)

### PARA CADA NIÑO

- Hojas de dibujo y dictado
- Marioneta
- Palillo de manualidades

### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Lápices de colores
- Artículos de la naturaleza
- Pegamento o cinta

### Conversar

- ¿Qué cosas te dan curiosidad?

### Hacer

- Entregue a cada niño una hoja de dibujo y dictado. Muéstrelle el libro y recuerde cómo emitían los sonidos los animales.
- Invite a los niños a dibujarse haciendo sonidos o música con algún objeto.
- Anote sus palabras mientras describen su dibujo. Pegue la marioneta al palo.

### Jugar

- Salgan y recojan objetos de la naturaleza (o colóquenlos dentro). Animen a los niños a formar una orquesta de la naturaleza y a tocar música juntos.

**OBSERVAR:** ¿El niño dibuja o hace marcas en el papel? ¿Juega a tocar música con sus compañeros?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Conmoción de movimiento

LLD 1 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

- Tarjetas de movimiento

**SUS MATERIALES**

- Pelota
- Bloque o cono

**Debatir y explorar**

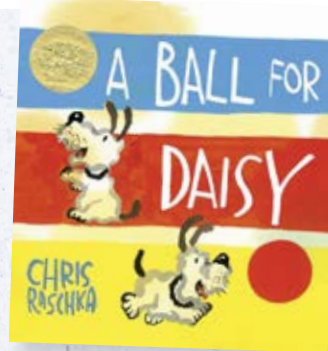
- ¿Qué pasa cuando empujas algo?
- Coloque la pelota e invite a los niños a empujarla hacia un compañero. ¿Puedes empujarla suavemente? ¿Puedes empujarla con fuerza? Repita con el bloque.

**Jugar juntos**

- Coloque las cartas de movimiento en una pila boca abajo. Coloque un bloque alto a unos metros de distancia.
- Invite a un niño a voltear la tarjeta superior. Ayude a leerla si es necesario.
- Anime a todos los niños a turnarse para mover la pelota según las indicaciones e intentar derribar el bloque. Repita con una tarjeta nueva.
- **Simplificar:** Demuestre cómo mover la pelota y luego anime al niño a imitarlo.
- **Desafío:** Invite al niño a voltear dos tarjetas y seguir ambos movimientos. Invente más movimientos, como “girar” o “patada”.

**OBSERVAR:** ¿Sigue el niño la instrucción de un paso de la tarjeta?  
¿Sigue la instrucción de dos pasos?

HISTORIA SUGERIDA



## Una pelota para Daisy

por Chris Raschka

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Entregue una pelota a un niño para que la sostenga mientras empieza a leer el libro. Cuando llegue el momento de pasar la página, pídale que se la pase al compañero de su derecha. Lea otra página y haga lo mismo. Continúe pasando la pelota de izquierda a derecha para indicar cada cambio de página.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Rodar hacia las formas

MR 3 Formas PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento

**MATERIALES**

- Rodar hacia las formas
- Tarjetas de cubo: Formas (de la lección 5)
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Pelota

**Configuración**

- Llene el Cubo de bolsillo con Tarjetas de cubo. Recorte las formas y distribúyalas por el suelo.

**Juego independiente**

- Invite al niño a rodar el cubo e identificar la forma en la parte superior.
- Ruede o lance una pelota hacia la figura correspondiente en el suelo. Explore la mejor manera de alcanzar la figura deseada. ¿Es mejor usar más o menos fuerza?

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica la forma en el cubo y hace rodar la pelota hacia la forma correspondiente?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué puedes mover en la habitación?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Atrapar y lanzar

PD 1 Motricidad gruesa CA 4 Drama

- Reproduzca “Catch and Throw”, pista 8 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a levantar y bajar los brazos. Simule que los alcanzan arriba y abajo.
- Balancee los brazos, corra en el mismo lugar y siga las otras señales de movimiento de la letra.



# Fricción

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sucede cuando te frota las manos?”
- Invite a los niños a frotarse las manos rápidamente. Pregunte: “¿Cómo se sienten las manos?”. Explore frotar las manos o los pies contra el suelo para crear más fricción.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Fuerza y fricción del pie

SED 4 Relaciones sociales SCI 3 Ciencias físicas PD 1 Motricidad gruesa

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Pelota

### Todos juntos

- ¿Cuándo se produce fricción? Explique que la fricción se produce al frotar dos objetos o al impactar, como cuando un martillo golpea un clavo.
- Invite a los niños a pararse en círculo al aire libre (o en un área interior abierta).
- Invite a un niño a patear una pelota hacia otro niño y grite: “¡Fuerza!”
- El otro niño detiene la pelota con el pie y grita: “¡Fricción!”
- Continúe hasta que cada niño haya tenido varios turnos.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación mediante la práctica del juego cooperativo y la creación de interacciones positivas con otro compañero durante un juego grupal.*



### RINCÓN CREATIVO

## Mi libro de texturas

SCI 3 Ciencias físicas CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Mi libro de texturas

#### SUS MATERIALES

- Crayones/marcadores
- Tijeras (seguras para niños)
- Grapadora

### Conversar

- ¿Cuántas texturas crees que puedes encontrar en el exterior? ¿Qué sabes sobre las texturas naturales (hojas y corteza de árbol) y las texturas artificiales (aceras y edificios)?

### Hacer

- Invite a los niños a salir y explorar tocando diversas texturas del entorno. Ayúdelos a recortar las páginas de sus Libros de texturas.

### Jugar

- Experimente creando calcos con crayones en cada página. Ayúdelos a etiquetar cada página con el nombre de una textura (árbol, acera, hoja, arena, etc.). Engrape las páginas de cada niño para crear un libro.

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño las texturas y usa palabras descriptivas para cada una? ¿Utiliza los materiales proporcionados para crear un libro de texturas?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Calor por fricción

MR 1 Sentido numérico SCI 1 Investigación e indagación

**MATERIALES**

- Dado (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Variedad de materiales texturizados (lija, toalla, hoja, etc.)

**Debatir y explorar**

- ¿Prefieres texturas con relieve o suaves?
- Coloque una variedad de materiales texturizados para que los niños exploren. Anímelos a frotarse los pies y manos contra las distintas texturas.

**Jugar juntos**

- Invite a un niño a tirar el dado y contar los puntos.
- Anime a los niños a frotarse las manos el mismo número de veces. ¿Sienten calor?
- Explore frotarse las manos más rápido y más lento. Explique que frotarse crea la fricción, y la fricción genera calor. Cuanto más rápido frotamos, más calor generamos.
- **Simplificar:** Muestre de 1 a 3 dedos e invite al niño a frotarse las manos esa cantidad de veces.
- **Desafío:** Invite al niño a rodar dos veces y sume el total. Frótese las manos muchas veces.

**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño los puntos del dado? ¿Se frota las manos la misma cantidad de veces?



HISTORIA SUGERIDA



## 100 palabras para pequeños geeks

por Brooke Jorden

LLD 6 Comprensión lectora  
CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lean el título y el nombre del autor en voz alta juntos. Pregunte: "¿Qué reconoces en la portada?"
- Lea el libro en voz alta y dedique tiempo a comentar el contenido de cada página. Pregunte a los niños qué ven antes de nombrar algunos objetos.
- Después de leer, hablen sobre las diferentes palabras, objetos e inventos del libro. Pidan a los niños que recuerden sus palabras favoritas e ilustren su propia versión.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Frotar letras

LLD 2 Comunicación PD 2 Motricidad fina SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Lápices de colores
- Pistola de pegamento

**Configuración**

- Use una pistola de pegamento para escribir letras en hojas de papel separadas. Deje que se enfríen y luego colóquelas sobre una mesa.

**Juego independiente**

- Muestre a los niños cómo colocar papel encima de cada letra pegada y frotarla con crayones.
- Anime a los niños a identificar cada letra o su sonido mientras crean un calco.
- Ampliación: Combine letras para formar un nombre.



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

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las letras o los sonidos que producen? ¿Sostiene el papel con una mano y usa un crayón con la otra para calcar?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Prefieres ir despacio o rápido? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Golpe sobre el bulto

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Reproduzca "Bump Over the Lump", pista 9 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a bailar libremente por el salón. ¿Qué tan rápido puedes moverte?
- Extienda almohadas o cojines por todo el suelo y luego reproduzca la canción nuevamente.
- Invite a los niños a bailar alrededor, y sobre los "bultos" y "protuberancias". Discuta cómo los obstáculos cambiaron la forma en que bailaban.

# Gravedad



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué han visto caer?"
- Siéntese en el suelo e invite a un niño a pararse encima de usted y sostener una pelota. Túrnense para dejarla caer y atraparla.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Lo que sube debe bajar

SED 3 Atención y persistencia PD 1 Matricidad gruesa

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*
- Etiquetas de nombre  
(de la lección 1)

#### Todos juntos

- ¿Qué pasa cuando saltas? ¿Te quedas arriba o bajas?
- Invite a los niños a explorar el salto. Explíqueles que la gravedad es una fuerza que nos atrae hacia el suelo y hace que los objetos caigan.
- Invite a los niños a cantar la melodía de "Frere Jacques", pista 7 del álbum instrumental *Hora del círculo*. Extienda los brazos arriba y abajo, luego póngase de pie y escuche un nombre. El niño nombrado finge caerse.

#### LO QUE SUBE DEBE BAJAR

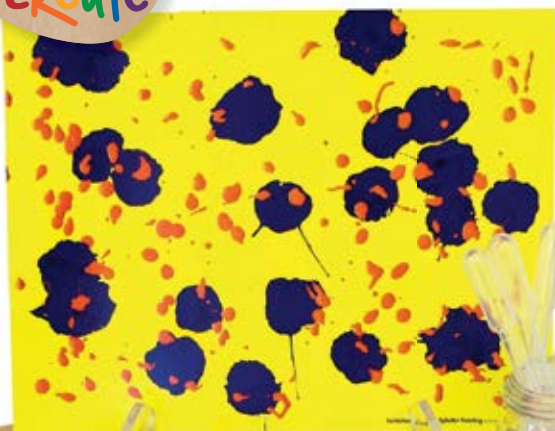
**Lo que sube, lo que sube, tiene que bajar, tiene que bajar.**

**Eso es gravedad, eso es gravedad,**

**Julia se cae, Julia se cae.**

*Esta actividad desarrolla habilidades de escucha y autorregulación mediante la práctica personal, el espacio y el control de impulsos.*

Invitación <sup>to</sup> create



## RINCÓN CREATIVO

### ★ Pintura salpicada

SCI 3 Ciencias físicas CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Pompones

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Cuentagotas  
(de la lección 4)

#### SUS MATERIALES

- Pinturas

#### Configuración

- Muestre a los niños la foto de inspiración, luego coloque cuatro colores de pintura y coloque un pompón en cada uno.

#### Indicaciones

- ¿Qué observas en la fotografía?
- ¿Qué tipo de salpicadura podría producir un pompón con pintura si lo dejas caer sobre un papel?
- ¿Qué tipo de salpicadura resultará al arrojar pintura desde el gotero?
- ¿Qué pasa si dejas caer el pompón más cerca del papel? ¿Más lejos?

**OBSERVAR:** ¿Describe el niño cómo se mueven o cambian las cosas?  
¿Observa cómo los pompones que se caen dejan una marca en el papel?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ¿Qué cae más rápido?

LLD 1 Escucha SCI 1 Investigación e indagación SCI 3 Ciencias físicas

**MATERIALES**

- Fragmentos de la historia: Amigos del bosque (de la lección 6)

**SUS MATERIALES**

- Objetos de la naturaleza (palos, hojas/ agujas de pino, rocas, bellotas)

**Debatir y explorar**

- ¿Qué podría caer en el bosque? Discutan qué objetos podrían caer y anime a los niños a demostrar cuidadosamente diferentes formas de caer al suelo.

**Jugar juntos**

- ¿Crees que todas las cosas caen de la misma manera?
- Coloque las piezas de Amigos del bosque y recuerde los objetos naturales mencionados en la historia. Explore diversos objetos naturales reales en el suelo.
- Invite a un niño a elegir dos objetos de la naturaleza y a predecir cuál caerá más rápido al suelo. Tùrnense para predecir y dejar caer los objetos.
- Simplificar:** Invite al niño a señalar el objeto que cree que caerá más rápido.
- Desafío:** Anime al niño a adivinar por qué un objeto cayó más rápido que otro.

**OBSERVAR:** ¿Responde el niño cuando le haces una pregunta? ¿Amplía sus ideas?



HISTORIA SUGERIDA



## Gravedad por todas partes

por David Conrad

LLD 6 Comprensión lectora SCI 3 Ciencias físicas

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer el libro, invite a los niños a lanzar una pelota al aire por turnos. Pregunte cada vez: "¿Qué la atrae de vuelta a la tierra?"
- Explique que la gravedad es la fuerza que empuja todo hacia abajo.
- Lea el libro en voz alta y luego explore cómo dejar caer varios objetos: bloques, tazas y marcadores. Diga: "¿Ves que todos caen a la vez y a la misma velocidad?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Lanzamiento de objetivo

MR 2 Conciencia espacial PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

- Tablero objetivo de manzana

**SUS MATERIALES**

- Papel arrugado o pompones



**Configuración**

- Coloque el Tablero objetivo de manzana en el suelo.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a lanzar las "manzanas" (papel arrugado o pompones) hacia el tablero objetivo de manzanas. ¿Cayó alguno en el objetivo? Si cae alguno, cuéntenlos en voz alta.
- Continúe lanzando las "manzanas" e intente dar en el objetivo.

**OBSERVAR:** ¿Describe el niño dónde está el papel arrugado o el pompón? ¿Explica dónde tiró el papel y usa palabras o frases como "sobre", "al lado", "detrás" o "delante" de la manzana?

## Hora de cierre

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

**Reflexión**

- ¿Cuándo te has caído? ¿Quién te ayudó?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

# La gravedad me empuja hacia abajo

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "Gravity Pulls Me Down", pista 10 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a bailar cada estrofa con brazos y piernas pesadas. Rueden por el suelo durante cada estribillo.

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



Habilidad / Código de habilidad





Definición de habilidad

Punto de referencia 3

Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

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

|  |  |  |   |   |   |
|--|--|--|---|---|---|
|  <b>Matemáticas y razonamiento</b> | <b>MR 1 Sentido numérico</b>                   | <b>MR 1a</b> Identifica numerales.<br><b>MR 1b</b> Determina la cantidad.<br><b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.  | Reconoce números hasta tres.<br>Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).<br>Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita.<br>Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. | Identifica numerales hasta cinco.<br>Cuenta hasta diez objetos.<br>Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.   | Identifica números hasta 10.<br>Cuenta hasta 20 objetos.<br>Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.  |
|  | <b>MR 2 Conciencia espacial</b>                | <b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.<br><b>MR 2b</b> Determina la ubicación del objeto.   | Una dos objetos incluidos se están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.<br>Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.   | Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.<br>Reconoce objetos incluidos en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.  | Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.<br>Reconoce objetos incluidos en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.  |
|  | <b>MR 3 Formas</b>                             | <b>MR 3</b> Identifica formas y sus características.   | Identifica algunas formas básicas.  | Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.   | Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.   |
|  | <b>MR 4 Medición</b>                           | <b>MR 4a</b> Estimaciones y medidas.<br><b>MR 4b</b> Compara y ordena en series..  | Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos.<br>Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.   | Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.<br>Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.                   | Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos.<br>Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.   |
|  | <b>MR 5 Patrones</b>                           | <b>MR 5</b> Identifica, reproduce y crea patrones.   | Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.  | Crea y extiende patrones de dos pasos.  | Crea y amplía patrones de tres y cuatro pasos y juego juegos de memoria complejos.  |
|  | <b>MR 6 Clasificación</b>                      | <b>MR 6</b> Coincidencias y clasificaciones.   | Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.   | Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.  | Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.   |
|  | <b>MR 7 Lógica y razonamiento</b>              | <b>MR 7</b> Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.   | Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas.<br>Reconoce un problema y pide ayuda.   | Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.   | Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.   |
|  <b>Ciencia</b>                    | <b>SCI 1 Investigación y averiguación</b>      | <b>SCI 1</b> Observa, indaga e investiga.  | Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.  | Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.  |   |
|  | <b>SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</b> | <b>SCI 2a</b> Comprende las cosas vivas y no vivas.<br><b>SCI 2b</b> Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.                                   | Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.<br>Observa cambios de temperatura o clima.   | Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.<br>Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.   |   |
|  | <b>SCI 3 Ciencia física</b>                    | <b>SCI 3</b> Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.   | Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.   | Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos las texturas y los colores.  | Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.  |
|  | <b>SCI 4 Tecnología</b>                        | <b>SCI 4</b> Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.   | Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.  | Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.   | Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.  |
|  <b>Estudios sociales</b>         | <b>SS 1 Cultura y comunidad</b>                | <b>SS 1a</b> Identifica roles comunitarios y familiares.<br><b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones.<br><b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.                | Identifica personas y mascotas conocidas.<br>Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.<br>Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.  | Identifica los propios roles (los de demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar.<br>Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.  |   |
|  | <b>SS 2 Educación cívica y economía</b>        | <b>SS 2a</b> Sigue reglas, límites y expectativas.<br><b>SS 2b</b> Comprende conceptos de dinero y economía.   | Interactúa respetuosamente con personas que lucen, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él.<br>Sigue reglas y reglas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre lo que sucede.   | Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás.<br>Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.   |   |
|  | <b>SS 3 Geografía</b>                          | <b>SS 3</b> Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.  | Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.   | Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.  | Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.  |
|  | <b>SS 4 Historia y tiempo</b>                  | <b>SS 4</b> Desarrolla el sentido del tiempo.  | Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.<br>Describe los acontecimientos o medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.  | Identifica diferentes tipos de extensiones de agua, calles, edificios y puntos de referencia en su propia comunidad. Reconoce símbolos y puntos de referencia.<br>Recuerda información y acontecimientos del pasado. Reconoce la secuencia de acontecimientos para establecer un sentido de orden y tiempo. | Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios.<br>Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.<br>Utiliza el lenguaje del tiempo para describir secuencias familiares de eventos. |
|  <b>Artes creativas</b>         | <b>CA 1 Música</b>                             | <b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música.<br><b>CA 1b</b> Desarrolla el ritmo y el tono.  | Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.<br>Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.   | Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.<br>Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.  |   |
|  | <b>CA 2 Danza y movimiento</b>                 | <b>CA 2a</b> Se expresa a través de la danza.<br><b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.   | Se mueve a su manera al ritmo de la música.<br>Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.  | Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves versus explosivos o pequeños versus grandes.<br>Describe y demuestra múltiples formas de mover partes del cuerpo. Se mueve al ritmo de la música.  |   |
|  | <b>CA 3 Artes visuales</b>                     | <b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.<br><b>CA 3b</b> Desarrolla técnicas de artes visuales.   | Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.   | Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.   | Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.  |
|  | <b>CA 4 Drama</b>                              | <b>CA 4a</b> Participa en juegos dramáticos y simbólicos.<br><b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos. | Utiliza materiales para crear formas y símbolos.<br>Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.   | Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para jugar un elenco diseñado.<br>Desempeña un papel en una obra dramática grupal.   | Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales.<br>Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.  |

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 2

**manzana**



**botella**



**pelota**



**crayón**



**salpicadura**



**linterna**



**arcoíris**



**teléfono**





EXPERIENCIA

# LABORATORIO DE INGENIERÍA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

## Amistades magnéticas

Construir  
estructuras  
resistentes

Girar, atar,  
cerrar y  
apretar

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Experimento de electricidad pegajosa • Linternas • Enlaces de construcción  
• Engancha a un amigo • Objetos voladores • Diseño de pincel



# CONTENIDO

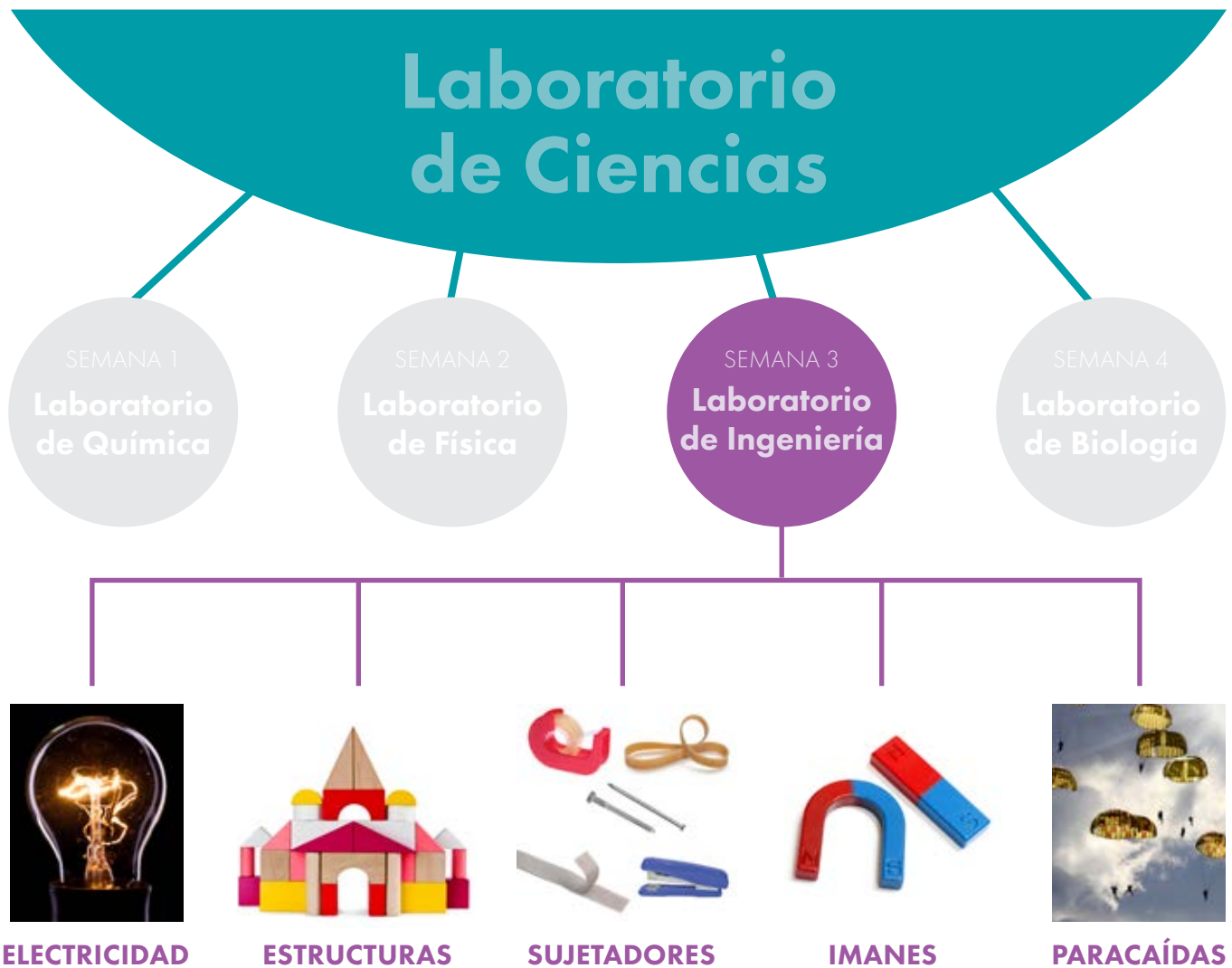
---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Prepárate para la semana .....</b>    | <b>2</b>  |
| Introducción.....                        | 2         |
| Vista rápida: Materiales.....            | 4         |
| Estaciones STEAM .....                   | 6         |
| Calendario de planificación semanal..... | 8         |
| <b>Planificación de lecciones .....</b>  | <b>10</b> |
| Lección 11: Electricidad .....           | 10        |
| Lección 12: Estructuras .....            | 12        |
| Lección 13: Sujetadores .....            | 14        |
| Lección 14: Imanes .....                 | 16        |
| Lección 15: Paracaídas .....             | 18        |
| <b>Materiales de referencia .....</b>    | <b>20</b> |
| Adaptaciones .....                       | 20        |
| Desarrollo continuo de habilidades ..... | 22        |



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: LABORATORIO DE INGENIERÍA

Los niños están intrínsecamente motivados para encontrar respuestas explorando soluciones y utilizando sus conocimientos previos. Los docentes pueden crear entornos de aprendizaje del siglo XXI facilitando el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación. Un ejemplo sencillo de este enfoque en la práctica es proporcionar una variedad de materiales de construcción, no solo bloques. Cuando se les dan diversas herramientas a los niños, pueden experimentar con la ingeniería y el diseño creativo. En casa, los cuidadores pueden invitar a los niños a participar en una decisión doméstica. Al pedirles su opinión y compartir ideas en familia, los niños pueden sentirse responsables de ayudar a resolver un problema. Estas habilidades del siglo XXI son los pilares del aprendizaje que preparan a los niños para innovar en nuestro mundo complejo y en constante cambio.



| VOCABULARIO CLAVE   | LETRAS | PALABRAS FONÉTICAS  | CONCEPTOS BÁSICOS                         |
|---|--------|---|---|
| globo, gancho (para abrigo), cinta, perno, clip, imán, cremallera, broche | A - Z  | balloon, (coat)hook, tape, bolt, paper clip, magnet, zipper, snap (globo, gancho (para abrigo), cinta, perno, clip, imán, cierre, broche) | Revisar colores, revisar formas, curioso. |



# 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.

|            |  | <b>DESAFÍO COMUNITARIO</b>  | <b>LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN</b>   |
|------------|--|---|---|
| LECCIÓN 11 |  <p><b>ELECTRICIDAD</b><br/>La electricidad es energía que se crea en un lugar y puede desplazarse o fluir a otro. La electricidad puede generarse a partir del viento, el agua y el sol.</p>                       | <p><b>Electricidad estática</b><br/>SED 4 Relaciones sociales</p> | <p><b>Latidos de electricidad</b><br/>LLD 3 Conciencia fonológica</p>   |
| LECCIÓN 12 |  <p><b>ESTRUCTURAS</b><br/>Las estructuras se construyen con diversos materiales y tienen distintas formas y tamaños. Los ingenieros ayudan a resolver problemas y a determinar cómo diseñar o construir algo.</p> | <p><b>Estructuras comunitarias</b><br/>SS 3 Geografía</p>         | <p><b>Mira hacia arriba, mira hacia abajo</b><br/>LLD 5 Conceptos de impresión</p>  |
| LECCIÓN 13 |  <p><b>SUJETADORES</b><br/>Un cierre ayuda a unir o conectar objetos. Algunos ejemplos de cierres son pernos, tornillos, pasadores, ganchos, botones y cremalleras.</p>   | <p><b>Enganchar a un amigo</b><br/>SED 4 Relaciones sociales</p>  | <p><b>Letras de sujeción</b><br/>LLD 4 Conocimiento alfabético</p>                 |
| LECCIÓN 14 |  <p><b>IMANES</b><br/>Un imán es algo que atrae o aleja objetos. Los extremos de un imán se llaman polo norte y polo sur, y son las partes más fuertes del imán.</p>  | <p><b>Permanezcamos unidos</b><br/>SED 4 Relaciones sociales</p>  | <p><b>Los opuestos se atraen</b><br/>LLD 2 Comunicación</p>                        |
| LECCIÓN 15 |  <p><b>PARACAÍDAS</b><br/>Un paracaídas funciona tirando de una cuerda sujeta a la tela para reducir la velocidad al caer. El aire presiona la tela y ayuda a mantenerla en el aire.</p>                          | <p><b>Saltar de un avión</b><br/>SED 1 Autoconciencia</p>         | <p><b>Mira debajo del paracaídas</b><br/>LLD 4 Conocimiento alfabético</p>  |



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

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO**

**ARTES CREATIVAS**

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

**LIBROS RECOMENDADOS**

**Conectar el circuito**  
MR 1 Sentido numérico



**Luz encendida, luz apagada** ★  
SCI 4 Tecnología



**Inventar algo**  
SED 4 Relaciones sociales

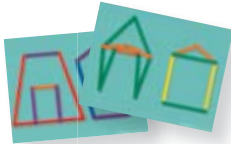
**Electricidad pegajosa**  
SCI 1 Investigación e indagación



**Linterna**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Construyendo vínculos**  
MR 2 Conciencia espacial



**Collar triangular**  
CA 3 Artes visuales



**Puente Boogie Woogie** ★  
SS 3 Geografía

**Cimientos**  
MR 7 Lógica y razonamiento



**100 palabras para pequeños genios**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Conexión con la naturaleza**  
MR 7 Lógica y razonamiento



**Diseño de pincel** ★  
CA 3 Artes visuales



**1, 2, abrocha mi zapato**  
LLD 3 Conciencia fonológica

**Gíralo fuerte**  
PD 2 Motricidad fina



**Ciérralo**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Inventores y científicos** ★  
SED 3 Atención y persistencia



**Imán de pájaro**  
SED 1 Autoconciencia



**Robot magnético**  
CA 4 Drama

**Imanes móviles**  
SCI 3 Ciencias físicas



**Una mirada a los imanes**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Construir un paracaídas**  
SCI 1 Investigación e indagación

**Plataforma de aterrizaje de huellas**  
PD 1 Motricidad gruesa



**El viento me mueve** ★  
SED 1 Autoconciencia

**Objetos voladores**  
SCI 3 Ciencias físicas



**¿Cómo funcionan los paracaídas?**  
LLD 6 Comprensión lectora



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.

A

## CIENCIA Y NATURALEZA

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones".

# Electricidad pegajosa

SCI 1 Investigación e indagación MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Preparen trozos de papel de seda y un globo. Animen a los niños a frotar el globo en su camisa y luego intenten mover el papel de seda con la estática del globo. Preparen diferentes objetos para que los niños experimenten moviéndolos o pegándolos al globo.

### Grandes preguntas

- Después de frotar el globo en tu camisa, ¿qué pasa con el papel de seda?
- ¿Funciona con otros artículos? ¿Papel normal? ¿Plumas? ¿Bloques?
- ¿Cómo se siente la electricidad estática?

What happens when you rub a balloon on your shirt or hair?



Can a magnet move something without touching it?

## OBRA DRAMÁTICA

# Imanes móviles

SCI 3 Ciencias físicas SS 3 Geografía

### Configuración

- Coloque tiras de papel o cinta adhesiva en el suelo como si fueran caminos. Pegue un imán pequeño a algunos vehículos de juguete e invite a los niños a explorar moviéndolos con otro imán. Coloque bloques para crear edificios y puentes, si lo desean.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías encontrar un imán?
- ¿Qué ocurre cuando pones dos imanes juntos?
- ¿Cómo se pueden utilizar imanes para mover objetos?
- ¿Qué sucede cuando utilizas el otro extremo de un imán?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Gíralo fuerte

PD 2 Motricidad fina SCI 1 Investigación e indagación

What kinds of things can fasteners connect?

### Configuración

- Coloque tuercas, tornillos y arandelas para que los niños las exploren. Si lo desean, perforen piezas de cartón y anímenlos a investigar cómo insertar y manipular los tornillos.

### Grandes preguntas

- ¿Qué cosas puedes apretar o aflojar?
- ¿Qué ocurre cuando se gira una tuerca sobre un perno?
- ¿Qué ocurre cuando giras en la dirección opuesta?
- ¿Cómo podrías conectar pedazos de cartón?



## BLOQUES

# Cimientos

MR 7 Lógica y razonamiento SCI 1 Investigación e indagación

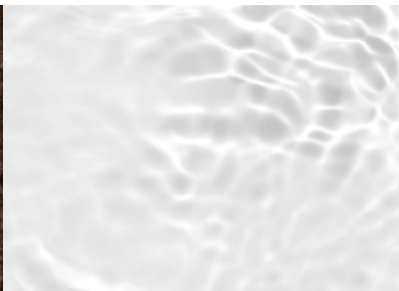
What kind of foundation do you think is best to build on?

### Configuración

- Prepare varias tinas y llénelas con un material como arena, agua, piedras o tierra. Coloque bloques y anime a los niños a construir sobre estas diferentes bases.

### Grandes preguntas

- ¿Sobre qué tipos de cosas te paras?
- ¿Qué pasó cuando te paras sobre arena? ¿Rocas? ¿Agua?
- ¿Preferirías construir tu casa sobre agua o tierra? ¿Por qué?



## Descubrimiento exterior

# Objetos voladores

SCI 3 Ciencias físicas PD 1 Motricidad gruesa

### Configuración

- Coloque un paracaídas o una sábana grande en el área exterior. Coloque un recipiente con objetos de diferentes pesos (peluches, pelotas y hojas) y anime a los niños a lanzarlos al aire con el paracaídas.

### Grandes preguntas

- ¿Qué cosas caen? ¿Qué cosas flotan?
- ¿Qué sucede cuando lanzas un objeto al aire?
- ¿Qué notas cuando un objeto es pesado? ¿Cuando lo lanzas al aire? ¿Un objeto ligero?

Which items can you make fly highest?

# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

*Empecemos!* ↷

# Electricidad



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué enciendes y apagas?”
- Enchufe una lámpara y enciéndala. Anime a los niños a explorar cómo encenderla y apagarla.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Electricidad estática

SED 4 Relaciones sociales SCI 1 Investigación e indagación

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Globo

### Todos juntos

- ¿Cómo se genera electricidad? Explíqueles que frotar un globo, deslizarse por un tobogán o deslizarse los pies por el suelo puede generar electricidad estática.
- Infle un globo y átelo. Anime a los niños a turnarse para frotarse el globo en el pelo. ¿Qué le pasa a tu pelo?
- Invite a los niños a experimentar frotando el globo en su cabello y luego pegándolo a la pared. ¿Cuánto tiempo se quedará pegado?

*Esta actividad fomenta la cooperación al compartir materiales con un grupo de compañeros y observar las acciones de los demás.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Luz encendida, luz apagada

Ciencia 4 Tecnología LLD 1 Escucha PD 2 Matricidad fina

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Forma de bombilla
- Bridas giratorias

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Pinceles
- Pegamento
- Bombilla

### Conversar

- Muestre una bombilla real. ¿Qué ves dentro?

### Hacer

- Entregue a cada niño una bombilla para que la pinte a su gusto. Deje secar.
- Invítelos a retorcer los lazos y luego pegar el “filamento” a su bombilla.

### Jugar

- Jueguen a “Encender la luz, apagar la luz”. Un niño se para frente a los demás. Cuando levanta la bombilla y dice “¡Encender la luz!”, los demás caminan hacia él. Cuando la baja y dice “¡Apagar la luz!”, los demás se quedan paralizados.

**OBSERVAR:** ¿El niño habla sobre la tecnología y finge usarla? ¿Sigue indicaciones verbales?



**MAKE  
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Conectar el circuito

MR 1 Sentido numérico PD 3 Seguridad LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

PARA CADA NIÑO

- Conectar el circuito

SUS MATERIALES

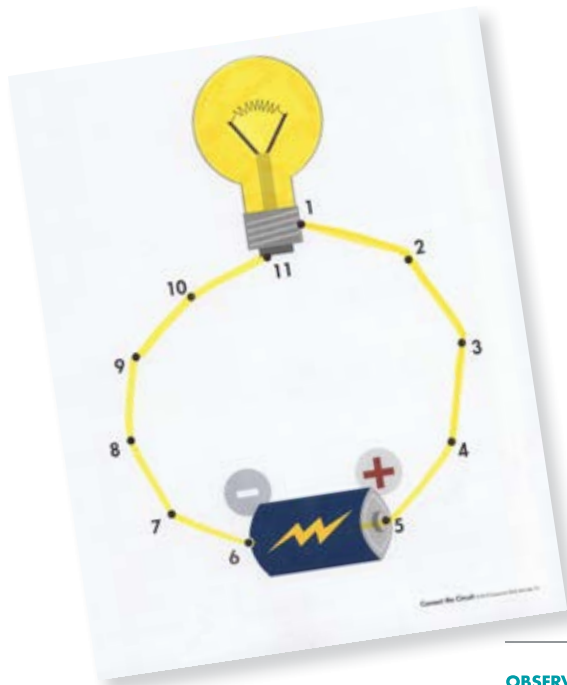
- Crayones/marcadores

**Debatir y explorar**

- ¿Por qué son peligrosos los enchufes?
- Explíquelo que los enchufes tienen electricidad. Si tocas uno, podrías recibir una descarga eléctrica.
- Caminen por la habitación y busquen enchufes. Animen a los niños a señalar cuando vean uno. Juntos, levanten las manos y griten: “¡No tocar!”.

**Jugar juntos**

- Explique que los cables transportan electricidad de manera segura desde el tomacorriente hasta un dispositivo que necesita energía.
- Entregue a cada niño una hoja Conectar el circuito.
- Invítelos a conectar los puntos con la bombilla. Coloree la bombilla para indicar que está encendida.
- **Simplificar:** Señale y diga cada número. Anime al niño a seguirlo y a relacionar cada número.
- **Desafío:** Invite al niño a empezar con el número 11, luego cuente hacia atrás hasta 1.



**OBSERVAR:** ¿Reconoce el niño los números hasta el 11? ¿Cuántos números identifica?

HISTORIA SUGERIDA



## Linterna

por Lizzy Boyd

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Lea la historia en voz alta. Invite a los niños a pasar las páginas.
- Después, revisen la historia y recuerden qué objetos iluminaba la linterna. Túrnense para sostener una linterna e iluminen cualquier objeto de la habitación. Digan el nombre del objeto y pásenlo al siguiente niño.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Latidos de electricidad

LLD 3 Conciencia fonológica

**MATERIALES**

SUS MATERIALES

- Tarjetas de sílabas de electricidad

**Configuración**

- Muestre a los niños las tarjetas de sílabas de electricidad y revise las palabras.
- Coloque las tarjetas boca abajo frente a los niños. Diga: “Las sílabas son los ritmos que oímos en las palabras”. Podemos aplaudir los ritmos que oímos. Dé vuelta una tarjeta y dé un ejemplo, como: “Lin (aplauso), ter (aplauso), na (aplauso) ¡Linterna tiene tres sílabas!”

**Juego independiente**

- Anime a los niños a dar vuelta una tarjeta y aplaudir las sílabas de la palabra.



**OBSERVAR:** ¿El niño aplaude las sílabas de las palabras?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué ves que utiliza electricidad?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Inventar algo

SED 4 Relaciones sociales MR 2 Danza y movimiento

- Reproduzca la pista 11 “Invent Something” del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Mientras suena la música, anime a los niños a quedarse quietos y esperar hasta que les toque con una varita (o con la mano).
- Cuando cada niño sea tocado, invítelos a fingir que están “electrificados” y luego comiencen a bailar.

# Estructuras



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué formas ves en esta estructura?”
- Dele un bloque a cada niño. Anímelos a trabajar juntos para construir una estructura alta y luego una estructura larga. ¿Qué otro tipo de estructura podríamos construir?

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Estructuras comunitarias

SS 3 Geografía SS 1 Cultura y comunidad

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Tazas
- Marcador permanente
- Tiras de papel

### Todos juntos

- ¿Qué tipo de edificios tienes en tu comunidad?
- Anime a cada niño a decir un lugar que le guste (biblioteca, patio de juegos, heladería, etc.) y luego escriba ese lugar en su taza.
- Anime a los niños a colocar sus vasos en el suelo. Trabajen juntos para conectar los “edificios” de los vasos con las “carreteras” de tiras de papel.
- Hable sobre cómo ayudaron a crear una comunidad. Mantenga materiales a la vista para que los niños jueguen durante el día.

*Esta actividad fomenta la conciencia social al analizar qué lugares son importantes en una comunidad y luego ayudar a construir un modelo de sus ideas.*

**MAKE  
& PLAY**



### RINCÓN CREATIVO

## Collar triangular

CA 3 Artes visuales PD 2 Matricidad fina MR 3 Formas

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Limpiador de pipas
- Sorbete
- Hilo

#### SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)

### Conversar

- ¿Qué te ayuda a ser fuerte? Explique que los triángulos son la figura más resistente y se usan a menudo en la construcción.

### Hacer

- Invite a cada niño a cortar un sorbete en tres trozos y luego ensártelos en un limpiapipas. Tuerza los extremos para formar un triángulo.
- Anime a los niños a pasar un trozo de hilo por su triángulo y usarlo como un collar.

### Jugar

- Invite a los niños a usar sus collares. Mientras exploran diferentes formas de hacer una forma de triángulo con sus cuerpos.

**OBSERVAR:** ¿El niño corta y enhebra los trozos de sorbete y luego doble el limpiapipas para formar un triángulo?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Mira hacia arriba, mira hacia abajo

LLD 5 Conceptos de impresión SED 3 Atención y persistencia LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

- PARA CADA NIÑO**  
 Libro *Puedo leer*

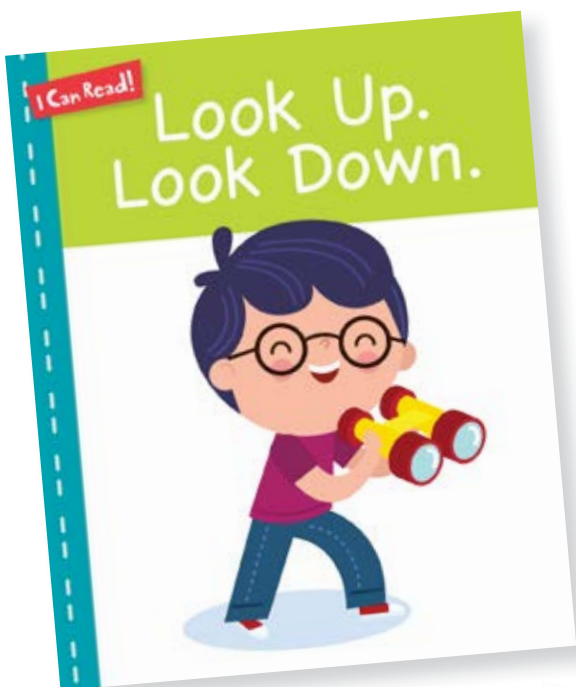
**Debatir y explorar**

- ¿Qué ves cuando miras hacia arriba? Invite a los niños a mirar hacia arriba y a decir qué ven. Repita el ejercicio mirando hacia abajo, luego de lado a lado.

**Jugar juntos**

- Lea el título y anime a los niños a señalar cada palabra. Invítelos a seguir la lectura mientras lee cada página.
- Anime a los niños a mirar hacia arriba, hacia abajo y a su alrededor cuando escuchen esas palabras.
- **Simplificar:** Invite al niño a señalar las imágenes en el libro.
- **Desafío:** Invite al niño a señalar una letra en el libro y dónde comenzar a leer en la página.

**OBSERVAR:** ¿El niño señala las palabras y pasa las páginas de adelante hacia atrás?



HISTORIA SUGERIDA



## 100 palabras para pequeños genios

por Tyler Jordan

LLD 6 Comprensión lectora  
 SCI 1 Investigación e indagación

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título y el nombre del autor en voz alta. Pregunte: "¿Qué reconocen en la portada?"
- Lea el libro en voz alta, dedicando tiempo a comentar el contenido de cada página. Pregunte a los niños qué ven antes de nombrar algunos objetos.
- Algunos conceptos del libro pueden ser difíciles de entender. Tómese su tiempo para ilustrar algunos de ellos con objetos alrededor del aula, por ejemplo, frote un globo en el cabello de un niño para demostrar electricidad estática.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Construyendo vínculos

MR 2 Conciencia espacial SED 3 Atención y persistencia PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Tapetes con diseño de formas
- Tiras de enlace\*

**SUS MATERIALES**

- Cadena
- Sorbetes o palitos

**Configuración**

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime al niño a seleccionar un tapete de diseño.
- Utilice las tiras de enlace para recrear la estructura en el tapete.
- Anime al niño a explorar usando otros materiales para crear esa estructura.
- ¿Qué estructuras puedes crear por tu cuenta?

**OBSERVAR:** ¿El niño gira y gira las tiras de eslabones para crear una estructura que coincida? ¿Corrige la orientación de los eslabones cuando es necesario?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué tipo de estructura o edificio es? ¿Qué formas ves ahora mismo?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Puente Boogie Woogie

SS 3 Geografía MR 2 Conciencia espacial

- Dibuje con cinta adhesiva el camino deseado en el piso (recto, con curvas, con forma de letra, etc.).
- Reproducir "Boogie Woogie Bridge", pista 12 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Anime a los niños a bailar al ritmo de la música mientras intentan permanecer en el "puente" (camino).



# Sujetadores



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué mantiene unidas las cosas?"
- Pase cualquier tipo de fijación, como una tuerca y un tornillo. Anime a los niños a explorar girando y retorciendo los materiales.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Enganchar a un amigo

SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento SCI 1 Investigación e indagación

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Cuerda o cuerda larga

### Todos juntos

- ¿Cuáles son las diferentes formas en las que puedes aferrarte a un amigo?
- Anime a los niños a experimentar enganándose a uno o más compañeros de alguna manera, como enganando los dedos, los brazos o las piernas.
- Invite a todos los niños a ponerse de pie y formar un círculo. Anímelos a que se tomen del brazo con sus compañeros y caminen lentamente en círculo.
- Desafíe a los niños pidiéndoles que se sujeten a una cuerda o hilo y caminen por la habitación o al aire libre.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al trabajar juntos para realizar una tarea grupal.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Diseño de pincel

CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Goma
- Palillo de manualidades
- Documento de antecedentes

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Diversos artículos de la naturaleza o materiales reciclados.

### Conversar

- ¿Qué podrías utilizar para hacer un pincel?

### Hacer

- Entregue a cada niño una goma elástica y un palillo de manualidades. Prepare diversos materiales para hacer las cerdas de un pincel. Invite a cada niño a crear su propio pincel sujetando el material al extremo de su palillo con la goma elástica.

### Jugar

- Pruebe el pincel sumergiéndolo en pintura y haciendo arte.
- ¿Qué funciona y qué no? ¿Cómo puedes mejorar el diseño de tu pincel?
- Experimenta con pinceles hechos por amigos.

**OBSERVAR:** ¿El niño crea su propia obra de arte? ¿Enrolla la goma elástica alrededor del palillo de manualidades solo o necesita ayuda?

**MAKE  
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Conexión con la naturaleza

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina LLD 2 Comunicación

## MATERIALES

### PARA CADA NIÑO

- Bolsa de papel

### SUS MATERIALES

- Artículos de la naturaleza
- Varios sujetadores (cinta, pegamento, grapadora, cuerda, banda elástica, etc.)

## Debatir y explorar

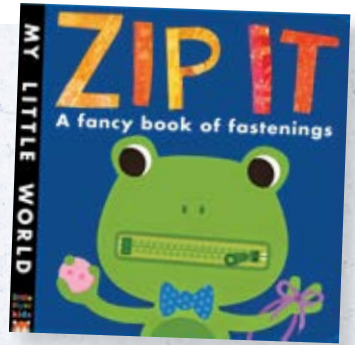
- ¿Qué podrías usar para sujetar o mantener cosas juntas?
- Coloque los sujetadores para que los niños los comenten y exploren. ¿Cómo conecta cada sujetador las cosas?

## Jugar juntos

- Salgan o esparzan objetos de la naturaleza por el suelo. Invite a cada niño a guardar algunos objetos en su bolsa.
- Anime a los niños a seleccionar dos artículos de su bolsa y luego elegir un sujetador para mantenerlos juntos.
- ¿Qué sujetadores funcionaron mejor? ¿Cuáles no?
- **Simplificar:** Dele al niño un trozo de cinta adhesiva y dos objetos de la naturaleza. Invítelo a unirlos.
- **Desafío:** Anime al niño a explicar por qué un sujetador funcionó o no.

**OBSERVAR:** ¿El niño prueba varias soluciones para unir los objetos de la naturaleza? ¿Pide ayuda cuando la necesita?

HISTORIA SUGERIDA



## Ciérralo

por Patricia Hegarty

LLD 6 Comprensión lectora  
SCI 1 Investigación e indagación

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer el cuento en voz alta, pregunte a los niños qué observan en la portada. Pregunte: “¿En qué se diferencia la portada de este libro de la mayoría de los libros?”.
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a explorar por turnos el cierre en cada página. A medida que avanzan, pregunte: “¿Dónde más se puede usar este cierre?”.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Letras de sujeción

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina SCI 1 Investigación e indagación

## MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto: mayúsculas y minúsculas (de la lección 2)
- Clips de papel

## SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bol

**Nota:** Supervise siempre a los niños pequeños cuando utilicen objetos pequeños.

## Configuración

- Coloque todas las tarjetas del alfabeto boca arriba sobre la mesa. Prepare un recipiente con clips.

## Juego independiente

- Anime al niño a encontrar una combinación de letras mayúsculas y minúsculas y decir el sonido que hace la letra.
- Una las letras con un clip. Siga haciendo coincidir.
- Extensión: Explore otras formas de conectar los clips, como por ejemplo en una cadena.

A

**OBSERVAR:** ¿El niño relaciona la letra mayúscula con su letra minúscula? ¿Identifica todas o la mayoría de las letras?

Para niños con dificultades de motricidad fina, consulte “Adaptaciones”.

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Qué tipo de sujetadores usas?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## 1, 2, abróchame el zapato

LLD 3 Conciencia fonológica SED 3 Atención y persistencia

- Escriba los números del 1 al 10 en papeles. Reproduzca “1, 2, Buckle My Shoe”, pista 13 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Sostenga un papel y pregunte cuál de los objetos tienen el mismo sonido final que ese número.
- Coloque una variedad de prendas y accesorios, luego invite a los niños a practicar cómo atar, abrochar y anudar los cordones mientras suena la canción.

# Imanes



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué tipos de cosas se pegan entre sí?”
- Explique que los imanes atraen o alejan los objetos. Invite a los niños a imaginar que sus manos son imanes y a juntarlos y luego separarlos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Permanezcamos unidos

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Campana

A

Para niños  
retraídos, ver  
“Adaptaciones”

#### Todos juntos

- Anime a los niños a fingir que son imanes que caminan por la habitación.
- Toque la campana (o cualquier instrumento) e indique a los niños que busquen uno o más amigos en los cuales apoyarse.
- Continúe jugando y pida a los niños que se apoyen en otros objetos, como la pared o un libro, cuando escuchen el timbre.

*Esta actividad construye relaciones sociales al observar a los demás y participar en interacciones positivas.*

## MAKE & PLAY



### RINCÓN CREATIVO

## Imán de pájaro

SED 1 Autoconciencia CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Forma de pájaro
- Tira magnética

##### SUS MATERIALES

- Marcadores
- Pegamento
- Materiales para collage

#### Conversar

- ¿Cómo sabes qué camino tomar? Explique que animales como las abejas, las palomas y las tortugas utilizan las fuerzas magnéticas de la Tierra como un mapa.

#### Hacer

- Prepare marcadores y materiales para collage. Invite a cada niño a decorar un pájaro.
- Coloque un imán en la parte posterior de cada pájaro.

#### Jugar

- Imagine que el pájaro vuela lejos y necesita descansar. Anime al niño a buscar un lugar seguro donde pueda “sentarse”. ¿A qué se adhiere?

**OBSERVAR:** ¿Participa el niño en la creación de un pájaro?  
¿Muestra iniciativa al comenzar y terminar su proyecto?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Los opuestos se atraen

LLD 2 Comunicación SED 3 Atención y persistencia LLD 1 Escucha

**MATERIALES**

- Cartas que atraen a los opuestos

**SUS MATERIALES**

- Imanes fuertes (2)
- Tijeras

**Debatir y explorar**

- ¿Qué opuestos conoces?
- Muestre a los niños cómo los imanes pueden alejarse o acercarse. Explíqueles que los extremos opuestos se atraen.

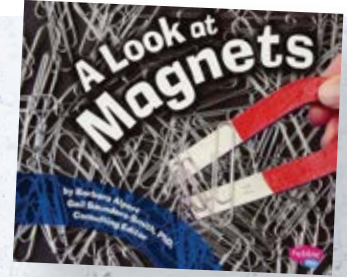
**Jugar juntos**

- Mencione una acción e invite a los niños a realizar la acción opuesta (caminar despacio/caminar rápido; saltar/caer). Susurre pistas para ayudar.
- Coloque una carta de cada par boca abajo en una pila. Coloque las cartas opuestas boca arriba en el suelo.
- Invite a los niños a turnarse para voltear una carta del montón. Nombren la imagen y luego encuentren la carta opuesta en el suelo.
- **Simplificar:** Coloque 2 o 3 tarjetas y pídale al niño que encuentre una imagen.
- **Desafío:** Invite al niño a adivinar la carta opuesta antes de encontrarla.



**OBSERVAR:** ¿El niño identifica lo que hay en sus tarjetas? ¿Las describe?

HISTORIA SUGERIDA



## Una mirada a los imanes

por Barbara Alpert

LLD 6 Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Lea el libro en voz alta e invite a los niños a usar diversos imanes para explorar la habitación. Pregunte: "¿Qué objetos son magnéticos?"
- Anime a los niños a formar parejas y experimentar cómo los imanes atraen o repelen otros imanes.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Inventores y científicos

SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Fragmentos de la historia (de la lección 1)

**SUS MATERIALES**

- Bandejas de metal o bandejas para hornear
- Papel
- Lápices de colores

**Configuración**

- Coloque bandejas, papel, crayones, los fragmentos de la historia y su marco.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a colocar papel en una bandeja y luego pegar un trozo de historia en el papel.
- Trace la pieza y decore el contorno del científico como desee. Continúa dibujando científicos.
- Explore encontrando las piezas que encajan en las formas trazadas o dentro del marco.

**OBSERVAR:** ¿El niño encaja las piezas de la historia en la figura trazada? ¿Traza la forma de una pieza?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué metal hay en la habitación? ¿Se le pegará un imán?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Robot magnético

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "Robot Rhythm (Instrumental)", pista 14 en el álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a cada niño a usar un guante o manopla y simular que es una mano robótica magnética.
- Anime a los niños a bailar como robots al ritmo de la música y a fingir que pegan su mano magnética a diversas cosas o personas.



# Paracaídas

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre un paracaídas?"
- Dele una servilleta a cada niño. Ábralas y lánzalas al aire como si fueran paracaídas.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Saltar de un avión

SED 1 Autoconciencia CA 4 Drama

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

#### Todos juntos

- ¿Cómo te sentirías si saltaras de un avión? ¿Asustado? ¿Emocionado? ¿Podrías poner esa expresión?
- Invite a los niños a cantar la melodía de "Skip to My Lou", pista 13 del álbum instrumental *Hora del círculo*. Invite a los niños a representar la canción a su manera.

#### SALTAR DE UN AVIÓN

**Salta, salta, salta de un avión,  
Salta, salta, salta de un avión,  
Salta, salta, salta de un avión,  
Con mi paracaídas.**

**Caer, caer, caer en el aire,  
Caer, caer, caer en el aire,  
Caer, caer, caer en el aire,  
Tira de mi paracaídas.**

**Flota, flota, flota en el aire,  
Flota, flota, flota en el aire,  
Flota, flota, flota en el aire,  
¡Ufff! Sentado en el suelo.**

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia al hablar sobre diferentes emociones y sentimientos y luego mostrar esas emociones a través de expresiones faciales.*

**MAKE  
& PLAY**



### RINCÓN CREATIVO

## Plataforma de aterrizaje de huellas

PD 1 Motricidad gruesa MR 2 Conciencia espacial LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

- PARA CADA NIÑO**
- Papel
  - Juguete de paracaídas

#### SUS MATERIALES

- Marcadores

#### Conversar

- ¿Preferirías aterrizar en el agua o en la tierra? ¿Por qué?

#### Hacer

- Invite a cada niño a trazar su pie para crear una plataforma de aterrizaje. Decore a su gusto.

#### Jugar

- Entregue a cada niño un juguete de paracaídas.
- Anime a los niños a experimentar lanzando su paracaídas hacia la pista de aterrizaje. ¿De qué otras maneras pueden lanzar o dejar caer su paracaídas de juguete?

**A**

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

**OBSERVAR:** ¿El niño lanza la pelota hacia el objetivo? ¿Lanza por encima y por debajo del brazo?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Construye un paracaídas

SCI 1 Investigación e indagación MR 7 Lógica y razonamiento SCI 3 Ciencias físicas

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Varios materiales (bolsa de papel, bolsa de plástico, pañuelo de papel, toalla de papel, filtro de café, etc.)
- Cadena
- Palillos de manualidades
- Tijeras
- Perforadora o cinta adhesiva
- Cinta de enmascarar

**Debatir y explorar**

- ¿Qué podríamos utilizar para hacer un paracaídas?
- Coloque los distintos materiales. Anime a los niños a tocar e investigar las texturas. ¿Cuál podría ser un buen paracaídas?

**Jugar juntos**

- Perfore cuatro agujeros en cada material y páseles cuerdas del mismo largo (o cinta adhesiva).
- Ate los extremos de las cuerdas a un palo.
- Invite a un niño a probar dos paracaídas a la vez y observe cuál flota más tiempo. Repita con otro niño.
- **Simplificar:** Lance cada material al aire y anime al niño a atraparlo.
- **Desafío:** Invite a los niños a construir paracaídas a su gusto y luego intente aterrizarlos sobre objetivos X colocados con cinta adhesiva en el piso.



**OBSERVAR:** ¿Participa el niño en las pruebas de paracaídas y en la discusión sobre qué funciona y qué no? ¿Modifica el paracaídas?

HISTORIA SUGERIDA



## ¿Cómo funcionan los paracaídas?

por Jennifer Boothroyd

LLD 6 Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Entregue a cada niño un filtro de café para que lo sostenga horizontalmente con dos manos.
- Anímelos a que lo sujeten suavemente por ambos lados y lo suban y bajen. Pregúnteles: “¿Está tu paracaídas agarrando aire?”.
- Lea el libro en voz alta. Después, ate tres hebras de lana a cada filtro de café para crear un pequeño paracaídas. Coloque una piedra o un bloque pequeño en la base de las hebras anudadas. Salgan y, por turnos, lancen los “paracaídas” al aire.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Mira debajo del paracaídas

LLD 4 Conocimiento alfabético MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Servilletas o pañuelos
- Platos de papel o papel de desecho
- Marcador

**Configuración**

- Coloque algunas tarjetas del alfabeto boca arriba sobre la mesa. Cubra cada una con una servilleta. Escriba las mismas letras en platos de papel y colóquelos en el suelo.

**Juego independiente**

- Anime a un niño a elegir una servilleta e identificar la letra que hay debajo.
- Intente lanzar o dejar caer la servilleta sobre el “plato de papel” con la letra correspondiente.
- Repita con otra letra.



**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las letras de las tarjetas? ¿Intentar aterrizar su paracaídas en el objetivo correspondiente?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué puedes usar para hacer un paracaídas?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ El viento me mueve

SED 1 Autoconciencia SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca “Wind Moves Me”, pista 15 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a lanzar plumas u otros objetos livianos (servilletas, bufandas, etc.) al aire.
- Anímelos a soplar las plumas para intentar mantenerlas “bailando” en el aire mientras suena la canción.

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



Habilidad / Código de habilidad





Definición de habilidad

Punto de referencia 3

Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

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

|   |   |  |   |  |   |   |   |
|---|---|--|---|--|---|---|---|
| <br><b>Matemáticas y razonamiento</b> | <b>MR 1 Sentido numérico</b><br><br><b>MR 2 Conciencia espacial</b><br><br><b>MR 3 Formas</b><br><br><b>MR 4 Medición</b><br><br><b>MR 5 Patrones</b><br><br><b>MR 6 Clasificación</b><br><br><b>MR 7 Lógica y razonamiento</b> | <b>MR 1a</b> Identifica numerales.<br><b>MR 1b</b> Determina la cantidad.<br><b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.  | Reconoce números hasta tres.<br>Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).<br>Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita.<br>Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. | Identifica numerales hasta cinco.<br>Cuenta hasta diez objetos.<br>Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.<br>Une dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.  | Cuenta hasta diez objetos.<br>Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.                                   | Identifica números hasta 10.<br>Cuenta hasta 20 objetos.<br>Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. |   |
|   |   | <b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.<br><b>MR 2b</b> Determina la ubicación del objeto.   | Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.<br>Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.  | Una dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.<br>Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de objetos no relacionados con él mismo.  | Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.<br>Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.  | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.   | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. |
|   |   | <b>MR 3</b> Identifica formas y sus características.   | Identifica algunas formas básicas.  | Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.  | Identifica formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complicas utilizando sus propias palabras.   | Identifica numerales hasta 10.<br>Cuenta hasta 20 objetos.<br>Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.  | Identifica numerales hasta 10.<br>Cuenta hasta 20 objetos.<br>Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.  |
|   |   | <b>MR 4a</b> Estimaciones y medidas.<br><b>MR 4b</b> Compara y ordena en series.   | Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos.<br>Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.   | Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.   | Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.<br>Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.         | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.   | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. |
|   |   | <b>MR 5</b> Patrones   | Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.  | Crea y extiende patrones de dos pasos.   | Crea y extiende patrones de dos pasos.  | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.   | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. |
|   |   | <b>MR 6</b> Clasificación  | Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.   | Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.   | Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.  | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.   | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. |
|   |   | <b>MR 7</b> Lógica y razonamiento  | Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.  | Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.  | Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.   | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.   | Reconoce problemas de suma y resta hasta diez.<br>Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.<br>Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. |
| <br><b>Ciencia</b>                    | <b>SCI 1 Investigación y averiguación</b>   | <b>SCI 1</b> Observa, indaga e investiga.  | Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.  | Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, adviene una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.   | Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.  |   |   |
|   | <b>SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</b>  | <b>SCI 2a</b> Comprende las cosas vivas y no vivas.<br><b>SCI 2b</b> Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.                                   | Identifica animales, plantas o cosas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.<br>Observa cambios de temperatura o clima.   | Demuestra comprensión de que todos las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse.<br>Identifica el clima y el tiempo en el entorno inmediato.   | Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.<br>Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.   |   |   |
|   | <b>SCI 3</b> Ciencia física   | <b>SCI 3</b> Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.   | Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, golpeando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.  | Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos las texturas y los colores.   | Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.  | Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.  |   |
|   | <b>SCI 4</b> Tecnología   | <b>SCI 4</b> Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.   | Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.  | Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.  | Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.  | Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.  |   |
| <br><b>Estudios sociales</b>         | <b>SS 1 Cultura y comunidad</b>   | <b>SS 1a</b> Identifica roles comunitarios y familiares.<br><b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones.<br><b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.                | Identifica personas y mascotas conocidas.<br>Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.<br>Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.  | Describe a los miembros de la familia y su relación consigo mismo. Identifica y representa roles de ayudantes familiares de la comunidad.<br>Describe las ruinas, historias familiares, tradiciones, comidas y celebraciones de la propia familia y comunidad.<br>Interactúa respetuosamente con personas que lucen, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él. | Identifica los propios roles (los de demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar.<br>Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.<br>Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y creen los demás. |   |   |
|   | <b>SS 2 Educación cívica y economía</b>   | <b>SS 2a</b> Sigue reglas, límites y expectativas.<br><b>SS 2b</b> Comprende conceptos de dinero y economía.   | Reconoce y atiende a las figuras de autoridad.<br>Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.   | Sigue reglas y ruinas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre lo que sucede.  | Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.<br>Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.  | Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y creen los demás.<br>Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.   |   |
|   | <b>SS 3</b> Geografía   | <b>SS 3</b> Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.  | Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.  | Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.   | Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.  | Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.  |   |
|   | <b>SS 4</b> Historia y tiempo   | <b>SS 4</b> Desarrolla el sentido del tiempo.  | Describe los acontecimientos a medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.  | Identifica diferentes tipos de extensiones de agua, calles, edificios y puntos de referencia en su propia comunidad. Reconoce símbolos y puntos de referencia.   | Recuerda información y acontecimientos del pasado. Reconoce la secuencia de acontecimientos para establecer un sentido de orden y tiempo.   | Utiliza el lenguaje del tiempo para describir secuencias familiares de eventos.   |   |
| <br><b>Artes creativas</b>         | <b>CA 1</b> Música  | <b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música.<br><b>CA 1b</b> Desarrolla el ritmo y el tono.  | Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.<br>Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.   | Utiliza la voz, objetos o instrumentos comunes para crear música. Se identifica como músico.   | Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o mirar efectos de sonido.   |   |   |
|   | <b>CA 2</b> Danza y movimiento  | <b>CA 2a</b> Se expresa a través de la danza.<br><b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.   | Se mueve a su manera al ritmo de la música.<br>Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.  | Da patrones siguiendo patrones rítmicos simples. Controla la voz para imitar la dirección metafórica.  | Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.  |   |   |
|   | <b>CA 3</b> Artes visuales  | <b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.<br><b>CA 3b</b> Desarrolla técnicas de artes visuales.   | Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.   | Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.  | Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.  |   |   |
|   | <b>CA 4</b> Drama   | <b>CA 4a</b> Participa en juegos dramáticos y simbólicos.<br><b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos. | Utiliza materiales para crear formas y símbolos.<br>Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.   | Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para jugar un elenco deseado.   | Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales.   |   |   |

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 3

**i**mán



**c**ierre



**t**ornillo



**g**lobo



**c**inta



**b**roche



**c**lip de  
papel



**g**ancho





EXPERIENCIA

# LABORATORIO DE BIOLOGÍA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

## Maravíllate con la naturaleza

Cómo cambian  
las cosas y se adaptan

Investigar los seres  
vivos y no vivos

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Construcción de refugios • Animales de hoja • Crecimiento del cabello,  
mírame crecer • Coloración de camuflaje • Pulsera de células sanguíneas



# CONTENIDO

---

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Prepárate para la semana .....</b>    | <b>2</b>  |
| Introducción.....                        | 2         |
| Vista rápida: Materiales.....            | 4         |
| Estaciones STEAM .....                   | 6         |
| Calendario de planificación semanal..... | 8         |
| <b>Planificación de lecciones .....</b>  | <b>10</b> |
| Lección 16: Seres vivos y no vivos ..... | 10        |
| Lección 17: Creciendo y cambiando .....  | 12        |
| Lección 18: Adaptación .....             | 14        |
| Lección 19: Gérmenes .....               | 16        |
| Lección 20: Ecología .....               | 18        |
| <b>Materiales de referencia .....</b>    | <b>20</b> |
| Adaptaciones .....                       | 20        |
| Desarrollo continuo de habilidades ..... | 22        |



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: LABORATORIO DE BIOLOGÍA

La biología es el estudio de la vida. Cuando los maestros y cuidadores introducen a los niños a los conceptos de las ciencias de la vida, pueden comenzar a comprender qué son los seres vivos y su importancia para nuestro medio ambiente. Jugar al aire libre es una forma sencilla, pero efectiva, para que los niños exploren los seres vivos y se conviertan en pequeños biólogos. El aire libre ofrece a los niños amplias oportunidades para investigar, observar, indagar y compartir sus descubrimientos. Las experiencias al aire libre los invitan a interactuar directamente con la naturaleza y a usar sus sentidos para extraer conclusiones sobre los seres vivos que los rodean. Al explorar su propio jardín y vecindario, los niños pueden sentirse más conectados con el mundo exterior y desarrollar un sentido de responsabilidad para cuidar su entorno.

## Laboratorio de Ciencias

SEMANA 1  
Laboratorio de Química

SEMANA 2  
Laboratorio de Física

SEMANA 3  
Laboratorio de Ingeniería

SEMANA 4  
Laboratorio de Biología



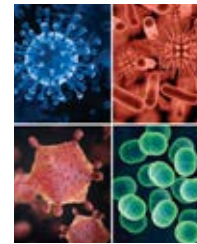
**SERES VIVOS Y NO VIVOS**



**CRECIENDO Y CAMBIANDO**



**ADAPTACIÓN**



**GÉRMENES**



**ECOLOGÍA**

**VOCABULARIO CLAVE**

respirar, hoja, pájaro, árbol, jabón, semilla, pico, comida

**LETRAS**

A - Z

**PALABRAS FONÉTICAS**

breathe, leaf, bird, tree, soap, seed, beak, food (respirar, hoja, pájaro, árbol, jabón, semilla, pico, comida)






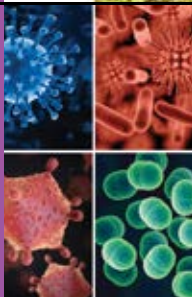


**CONCEPTOS BÁSICOS**

Revisar colores, revisar formas, curioso.



# 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 |  <p><b>SERES VIVOS Y NO VIVOS</b><br/>Los seres vivos pueden crecer, moverse, respirar y reproducirse. Un biólogo estudia la vida y las cosas que afectan a los seres vivos.</p>  | <p><b>Necesidades y deseos</b><br/>PD 5 Nutrición</p>                   | <p><b>¿Está vivo?</b><br/>SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</p>       |
| LECCIÓN 17 |  <p><b>CRECIENDO Y CAMBIANDO</b><br/>Los seres vivos crecen y cambian. Por ejemplo, las personas crecen de embrión a humano y las ranas de óvulo a rana.</p>   | <p><b>Crecer, crecer, crecer</b><br/>SED 3 Atención y persistencia</p>  | <p><b>Letras en crecimiento</b> ★<br/>LLD 4 Conocimiento alfabético</p>  |
| LECCIÓN 18 |  <p><b>ADAPTACIÓN</b><br/>La adaptación es un proceso o una característica que permite a los animales adaptarse mejor a su entorno. Por ejemplo, los patos tienen patas palmeadas para nadar y los peces tienen branquias para respirar bajo el agua.</p> | <p><b>Si eres un pájaro</b> ★<br/>LLD 3 Conciencia fonológica</p>       | <p><b>Trabajos de pico</b><br/>LLD 2 Comunicación</p>                     |
| LECCIÓN 19 |  <p><b>GÉRMEENES</b><br/>Los gérmenes son pequeños organismos (seres vivos) que habitan en diversos lugares. A veces pueden enfermarnos.</p>  | <p><b>Encontrar gérmenes</b> ★<br/>PD 4 Cuidado personal</p>            | <p><b>Diseña un germen</b><br/>LLD 7 Escritura</p>   |
| LECCIÓN 20 |  <p><b>ECOLOGÍA</b><br/>La ecología estudia los seres vivos y cómo interactúan o afectan al entorno que los rodea. Por ejemplo, la contaminación del agua afecta a las plantas y animales que la habitan.</p>   | <p><b>Agua limpia</b> ★<br/>SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</p> | <p><b>Estación de reciclaje</b><br/>SS 2 Educación cívica y economía</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

**Clasificación de seres vivos/no vivos**

MR 6 Clasificación



**Libro de clase de animales de hoja**

LLD 5 Conceptos de impresión



**Necesito algunas semillas**

CA 4 Drama

**Construyendo refugios**

SED 1 Autoconciencia



**El árbol ocupado**

SED 4 Relaciones sociales



**Bajo y alto**

MR 4 Medición

**Crecimiento del cabello**

SCI 3 Ciencias físicas



**Mírame crecer**

CA 2 Danza y movimiento

**Gente de plastilina**

PD 4 Cuidado personal



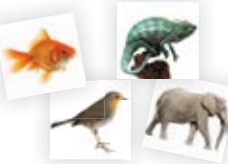
**El árbol que crece**

LLD 6 Comprensión lectora



**Patrones de animales y naturaleza**

MR 5 Patrones



**Coloración de camuflaje**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Camuflaje**

LLD 1 Escucha

**Partes de animales fofos**

MR 2 Conciencia espacial



**El palo**

LLD 6 Comprensión lectora



**Contando gérmenes**

MR 1 Sentido numérico



**Pulsera de células sanguíneas**

MR 6 Clasificación



**Necesito un pañuelo**

SED 2 Autorregulación

**Jabón expansivo**

SCI 1 Investigación e indagación



**Los gérmenes no son para compartir**

PD 4 Cuidado personal



**Limpiar y ordenar**

SED 3 Atención y persistencia



**Mi portafolio**

LLD 2 Comunicación



**Historia de la naturaleza**

SED 4 Relaciones sociales

**Casas de hadas**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**El libro de la Tierra**

LLD 6 Comprensión lectora



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

## BLOQUES

# Construyendo refugios

SED 1 Autoconciencia SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

### Configuración

- Prepare diversos materiales de construcción, como cajas o tubos de cartón, bloques, palos, etc. Anime a los niños a construir una casa o refugio para personas o animales. Si lo desean, prepare animales y personas de juguete.

### Grandes preguntas

- ¿En qué tipo de casa vives?
- ¿En qué se parecen o se diferencian los hogares de personas y animales?
- ¿Cómo te gustaría que fuera tu casa? ¿Qué forma tendría?



## OBRA DRAMÁTICA

# Partes de animales tontos

MR 2 Conciencia espacial SED 1 Autoconciencia

### Configuración

- Recorte imágenes de animales de revistas o imprímalas de internet. Córtelas por la mitad y colóquelas sobre una mesa. Anime a los niños a unir las mitades o a crear un animal gracioso.

### Grandes preguntas

- ¿Cuál es tu animal favorito? ¿Qué partes tiene?
- ¿Cómo sería un animal tonto?
- ¿Qué tiene de especial tu animalito gracioso? ¿Qué características útiles tiene?
- Si pudieras tener una característica especial, ¿cuál sería?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Gente de plastilina

PD 4 Cuidado personal PD 2 Matricidad fina

### Configuración

- Prepare plastilina y diversos objetos para pegar, como limpiapiipas, palillos, sorbetes, lana, etc. Anime a los niños a explorar la creación de figuras con la plastilina. Peguen objetos en la plastilina para crear figuras como cabello, piernas, brazos, etc.

### Grandes preguntas

- ¿Puedes nombrar las partes de tu cuerpo?
- ¿La persona de plastilina es usted o alguien más?
- ¿Cómo podrías darle a la persona de masa características como ojos o pies?



A

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

What will you use to make arms? Legs? Hair?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Jabón expansivo

SCI 1 Investigación e indagación SCI 3 Ciencias físicas

Why do you think heat makes the soap larger?

### Configuración

- Coloque una barra de jabón Marfil® (solo funciona la marca Ivory) en un recipiente apto para microondas y caliéntelo durante 2 minutos. Anime a los niños a explorar la textura del jabón.

### Grandes preguntas

- ¿Qué sueles poner en el microondas?
- ¿Qué podría pasar si pones jabón en el microondas?
- ¿Qué tal se siente el jabón caliente? ¿A qué huele?
- ¿Por qué el jabón puede crecer en tamaño al calentarse?

## Descubrimiento exterior

# Casas de hadas

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama

### Configuración

- Trabajen juntos para construir "casas de hadas" con palos, hojas, piedras y otros elementos de la naturaleza. Imaginen qué tipo de hada podría vivir en cada casa.

### Grandes preguntas

- ¿Cuál es un buen lugar para construir una casa?
- ¿Qué podrías usar como techo? ¿Paredes? ¿Puerta?
- ¿Qué detalles podrías añadir? ¿Incluirías algo dentro de la casa?
- ¿Cómo se puede hacer una casa resistente?

What materials will you use to make your house?

# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

*Empecemos!* ↷

# Seres vivos y no vivos



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué es algo vivo? ¿Qué es algo que no está vivo?"
- Explique que los seres vivos comen, respiran y crecen. Invite a los niños a imitar con gestos el comer, respirar y crecer. ¿Qué hace un ser inerte?

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Necesidades y deseos

PD 5 Nutrición SED 1 Autoconciencia

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Botella de agua
- Prenda de vestir
- Lápices de colores
- Juguetes
- Comida de juguete

#### Todos juntos

- Prepare la ropa, los juguetes, la comida y el agua. Pida a cada niño que señale lo que más desea. Luego, pregúntele si lo necesita para sobrevivir.
- ¿Cuáles de estos alimentos se pueden comer? ¿Cuáles no?
- Sostenga un objeto y pregúntele al niño si cree que lo necesitaría. Continúe invitando a los niños a que le ayuden a clasificar los objetos en dos grupos: necesidades y deseos.
- Recuerde a los niños que todos los seres humanos tenemos necesidades básicas, como agua, comida, ropa y refugio.

*Esta actividad fomenta la conciencia social al discutir las necesidades y deseos de los humanos y que tenemos necesidades similares.*

## RINCÓN CREATIVO

### ★ Libro de clase de animales de hoja

LLD 5 Conceptos de impresión LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Portada del libro de clase
- Hilo

#### PARA CADA NIÑO

- Página del libro de clase

#### SUS MATERIALES

- Hojas
- Palos
- Pegamento
- Marcadores o crayones

#### Conversar

- ¿Cuál es tu animal favorito? ¿Por qué?

#### Hacer

- Invite a cada niño a escribir su nombre en la página del libro de clase.
- Anime a los niños a pegar hojas y palitos para crear imágenes de animales.
- Invite a cada niño a nombrar su animal y ayudar a escribirlo en la página.

#### Jugar

- Ate la portada y las páginas con hilo para crear un libro de clase. Siéntese en el área de libros e invite a los niños a turnarse para interpretar a la maestra y leerlo a los demás.

**OBSERVAR:** ¿Escribe el niño su nombre en la página? ¿Intenta escribir el nombre del animal?





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

A

Para niños  
retraídos, ver  
"Adaptaciones"

## ¿Está vivo?

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra LLD 2 Comunicación

**MATERIALES**

- Prueba de vida/  
no vida

**SUS MATERIALES**

- Papel grande
- Marcador
- Objetos de  
la naturaleza  
(opcional)

**Debatir y explorar**

- ¿Qué ves en la naturaleza?
- Invite a los niños a hacer una lluvia de ideas sobre cosas que ven afuera (pájaro, árbol, rocas, etc.). Escriba sus ideas en una hoja grande de papel.

**Jugar juntos**

- Nombre algo de la lista. Pregunte: "¿Un \_\_\_\_\_ está vivo o no?"
- Invite a un niño a probar si está viviendo con el tablero de preguntas.
- Haga cada pregunta e invite al niño a colocar una tarjeta de SÍ o NO en la pizarra. Si todas las respuestas son SÍ, el objeto está vivo.
- **Simplificar:** Muéstrela al niño un ser vivo y un objeto de la naturaleza inerte. Invítelo a que señale el ser vivo.
- **Desafío:** Anime al niño a dibujar un ser vivo o un objeto inerte. Invítelo a explicar su dibujo.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica si el objeto puede crecer, respirar, comer o moverse y decide si está vivo o no vivo?

HISTORIA SUGERIDA



## El árbol ocupado

por Jennifer Ward

SED 4 Relaciones sociales  
LLD 6 Comprensión lectora

- Antes de leer el cuento en voz alta, invite a los niños a nombrar los animales que viven en los árboles. Creen una lista con sus ideas.
- Lea la historia e invítelos a turnarse para marcar cualquiera de los animales que hayan nombrado.
- A medida que lea, anime a los niños a escuchar cualquier rima de palabras en cada página. Digan juntos las palabras que riman.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Clasificación de seres vivos/no vivos

MR 6 Clasificación SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

**MATERIALES**

- Tarjetas vivas/no vivas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bochas
- Notas adhesivas
- Marcador

**Configuración**

- Coloque las tarjetas boca abajo. Coloque dos cuencos en extremos opuestos de la mesa y etiquételos con notas adhesivas como "Vivo" y "No vivo".

**Juego independiente**

- Invite al niño a voltear una tarjeta e identificar qué es. ¿Está viva o no?
- Coloque la tarjeta en el recipiente según la etiqueta.
- Continúe hasta que todas las cartas estén ordenadas en los cuencos.

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica las tarjetas según su naturaleza?  
¿Las clasifica de forma diferente?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cómo ayudas a cuidar las cosas vivas y no vivas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Necesito algunas semillas

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Construya un nido de pájaro en el centro de la habitación. Llénelo con cojines, mantas y peluches.
- Reproduzca "Need Some Seed", pista 16 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Invite a los niños a moverse como pájaros mientras bailan alrededor del nido al ritmo de la canción.
- Cuando escuchen el coro ("Bebé, ¿estás listo para comer..."), invítelos a arrojar pompones o bolsitas de frijoles al nido para alimentar a los "pájaros".

# Creciendo y cambiando



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de cosas crecen?"
- Invite a los niños a ponerse en cuclillas y crecer lentamente mientras cuentan hasta 10. Inténtelo nuevamente y cuente hasta 20.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Crece, crece, crece

SED 3 Atención y persistencia PD 1 Matricidad gruesa SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

#### MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia al identificar diferentes partes del cuerpo y moverlas de diferentes maneras.*

#### Todos juntos

- ¿Creces? ¿Cómo lo sabes?
- Anime a los niños a cantar la melodía de "Row Your Boat", pista 2 del álbum instrumental Hora del círculo.
- Invite a los niños a turnarse liderando al grupo mediante estiramientos de la parte del cuerpo nombrada.
- Cambie los movimientos si lo desea, como por ejemplo, "alcanzar, mover, doblar, etc."

CRECER, CRECER, CRECER

**Crece, crece, crece tus brazos  
Estíralos de esta manera.  
Crece, crece, crece tus brazos  
¡Estás creciendo cada día!**

**...cuello, piernas, dedos de los pies, etc.**

**MAKE & PLAY**



### RINCÓN CREATIVO

## Crecimiento del cabello

SCI 3 Ciencias físicas CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- PARA CADA NIÑO**
- Calcetines de nailon
  - Ojos adhesivos
  - Semillas de césped

#### SUS MATERIALES

- Suelo
- Cucharas
- Pegamento
- Marcadores
- Molde para cupcakes
- Agua
- Bandeja(s)
- Papel

#### Conversar

- ¿Qué crees que necesita el césped para crecer?

#### Hacer

- Invite a cada niño a echar tierra en un cubo de plástico y luego esparcir semillas de césped. Deje espacio en la parte superior para ayudarlos a cerrarlo.
- Anímelos a dibujar una cara y agregar ojos móviles en la "cabeza" del pie.
- Coloque las cabezas en un molde para cupcakes. Manténgalas regadas y cerca de la luz solar.

#### Jugar

- Observe cómo crece la hierba con el tiempo. Invite a los niños a dibujar cómo cambia.

**OBSERVAR:** ¿El niño describe la tierra y la semilla del césped? ¿Predice o explica lo que podría pasar con su proyecto de arte?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Bajo y alto

MR 4 Medición MR 1 Sentido numérico

**MATERIALES**

- Tiras de enlace\*

**SUS MATERIALES**

- Hilo
- Tijeras

**Debatir y explorar**

- ¿Qué es más pequeño que tú? ¿Qué es más grande?
- Invite a cada niño a recostarse boca arriba. Coloque lana junto a ellos y córtela a la longitud de su cuerpo. ¿Quién es más alto que tú? ¿Quién es más bajo? ¿Cómo lo sabes?

**Jugar juntos**

- Coloque las tiras de enlace en el suelo. Invite a los niños a trabajar juntos y a clasificarlas por longitud en montones.
- Invite a los niños a ordenar las tiras de enlace desde la más corta a la más alta en una fila.
- **Simplificar:** Sólo ponga tres tamaños de enlaces e invite al niño a ordenarlos del más corto al más largo.
- **Desafío:** Invite al niño a seleccionar al azar cuatro enlaces y conectarlos En una tira larga, repítala y mida cuál es la más larga.

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño qué materiales son más bajos o más altos? ¿Cuenta las tiras de unión para determinar la altura o el tamaño?



HISTORIA SUGERIDA



## El Creciente Arbol arriba

por Vera Rosenberry

LLD 6 Comprensión lectora

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada del libro y lean el título en voz alta juntos mientras señalan sus palabras.
- Antes de leer, pregúntese: "¿Qué tan grande eras cuando eras recién nacido?" Invite a los niños a hablar sobre lo pequeños que eran y cuánto han crecido.
- Lea la historia en voz alta y haga preguntas sencillas sobre los personajes a medida que avanza.
- Si lo desea, corte las manzanas por la mitad después y disfruten juntos de una merienda saludable.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# ★ Letras en crecimiento

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 3 Atención y persistencia LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

- Tarjetas del alfabeto: mayúsculas (de la lección 2)
- Tiras de enlace\*

**SUS MATERIALES**

- Plastilina

**Configuración**

- Coloque las tarjetas del alfabeto boca abajo. Coloque las tiras de enlace.

**Juego independiente**

- Invite al niño a voltear una tarjeta. ¿Qué letra es? ¿Qué sonido hace?
- Enrolle la plastilina y cree esa letra.
- Experimente haciendo letras más largas o más grandes conectando tiras de unión a la masa.
- Imagine que sus letras crecen. ¿Qué tan grande puedes hacer tu letra?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cómo has cambiado desde que eras un bebé?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Mírame crecer

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "Watch Me Grow", pista 17 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Anime a los niños a ponerse frente a un compañero y elegir un líder. Invite al líder a demostrar movimientos de crecimiento (estirarse, agacharse, luego levantarse y saltar). Anime al otro niño a imitar sus movimientos.
- Cambie de líder a mitad de la canción.



**OBSERVAR:** ¿Identifica el niño la letra en su tarjeta? ¿Intenta formar esa letra con la masa?

# Adaptaciones



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué ayuda a un pez a respirar bajo el agua?"
- Invite a los niños a intentar contener la respiración mientras cuenta hasta 10. Explíqueles que los animales están hechos para sobrevivir en su propio hábitat.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Si eres un pájaro

LLD 3 Conciencia fonológica SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama SS 1 Cultura y comunidad

### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

### Todos juntos

- ¿Qué tiene de especial un pájaro? ¿Qué tienes de especial tú?
- Anime a los niños a cantar la melodía de "Happy and You Know It", pista 6 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Piensen por turnos en partes especiales de los animales que los ayudan a sobrevivir en sus entornos.

SI ERES UN PÁJARO Y LO SABES

**Si eres un pájaro y lo sabes, bate tus alas.**

**Si eres un pájaro y lo sabes, bate tus alas.**

**Si eres un pájaro y conoces tus adaptaciones lo demostrarás.**

**Si eres un pájaro y lo sabes, bate tus alas.**

**(León... muestra tus dientes; Elefante... levanta tu trompa; Jirafa... estira tu cuello).**

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable mediante una lluvia de ideas en grupo y luego poniéndolas en práctica en conjunto.*

### RINCÓN CREATIVO

## Coloración de camuflaje

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Hoja para colorear de camuflaje

#### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Tijeras (seguras para niños)
- Pegamento

### Conversar

- ¿Qué crees que es el camuflaje? Explique que algunos animales se parecen a su entorno para poder esconderse fácilmente.

### Hacer

- Entregue a cada niño una hoja para colorear e invítelos a recortar un animal y pegarlo en la hoja.
- Anímelos a dibujar plantas o fondos del mismo color alrededor del animal para ayudarlo a esconderse. Repita con otros animales, si lo desea.

### Jugar

- Invite a los niños a contar una historia corta sobre los animales que se esconden. Dicte la historia y adjúntela a su hoja.

**OBSERVAR:** ¿Crea el niño un entorno que camufla los animales que recorta? ¿Explica su dibujo?



**MAKE  
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Trabajos de pico

LLD 2 Comunicación PD 2 Matricidad fina SCI 4 Tecnología

**MATERIALES**

- Trabajos de pico

**SUS MATERIALES**

- Red
- Cuchara ranurada
- Tenazas
- Limpiapipas (doblado en forma de gancho)
- Varios artículos pequeños
- Cubo de agua

**Debatir y explorar**

- ¿Qué partes de tu cuerpo puedes usar para recoger cosas?
- Coloque objetos pequeños en el suelo. Invite a los niños a explorar recogiendo los objetos con los dedos de las manos y de los pies.

**Jugar juntos**

- Coloque los artículos en el recipiente con agua. Explique que las aves tienen picos especiales que las ayudan a conseguir comida de diferentes maneras.
- Invite a un niño a elegir una tarjeta de Trabajos de pico. Encuentre la herramienta correspondiente e intente sacar un objeto del agua.
- ¿Cómo recogiste el objeto? Anime al niño a explicarlo usando palabras que describan la acción (recogió, enganchó, pellizó, etc.).
- **Simplificar:** Muestre una herramienta y diga su palabra de acción (cuchara, etc.). Invite al niño a imitarlo.
- **Desafío:** Proporcione más herramientas para que el niño explore y discuta.

**OBSERVAR:** ¿El niño prueba diferentes herramientas y describe cómo se usan? ¿Qué palabras usa al describir la herramienta?

HISTORIA SUGERIDA



## El palo

por Clay Rice

LLD 6 Comprensión lectora  
CA 4 Drama

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título y el nombre del autor en voz alta.
- Lea la historia en voz alta. Pregúntele a los niños qué serían si pudieran ser cualquier cosa. ¿Serían un pirata? ¿Un pescador? ¿Un vaquero?
- Si lo desean, salgan a caminar y animen a los niños a buscar bastones. Recuérdeles que tengan cuidado y que no los toquen mientras caminan.

A

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones".

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Patrones de animales y naturaleza

MR 5 Patrones SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Tarjetas de patrones

**SUS MATERIALES**

- Cuenco de rocas
- Cuenco de hojas
- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las tarjetas de patrones y los recipientes con elementos de la naturaleza.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a explorar las tarjetas. ¿Qué animales ven? ¿Qué tienen de especial?
- Cree cualquier patrón deseado usando las tarjetas y elementos de la naturaleza. Por ejemplo, "Pez-roca-pájaro, pez-roca-pájaro".
- Continúe creando patrones simples y complejos con los materiales.

**OBSERVAR:** ¿El niño crea un patrón con los materiales? ¿Lo crea o lo amplía por sí solo?

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Preferirías tener alas o cola? ¿Por qué?

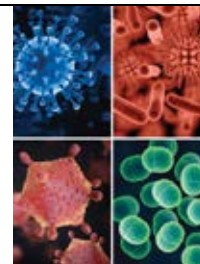
MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Camuflaje

LLD 1 Escucha SED 2 Autorregulación

- Reproduzca "Camouflage", pista 18 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Atenúe las luces e invite a los niños a fingir que son furtivos mientras bailan alrededor.
- Pause la canción y animelos a esconderse en algún lugar de la habitación y esperar hasta que escuchen la música nuevamente.

# Gérmenes



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde se encuentran los gérmenes?"
- Invite a los niños a simular que se lavan las manos para eliminar los gérmenes.
- Pase una barra de jabón y cuente hasta 20. ¿Quién tiene el jabón?

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Encontrar gérmenes

PD 4 Cuidado personal PD 3 Seguridad

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Cinta de enmascarar
- Pequeños trozos de papel

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica situaciones peligrosas y las evita?  
¿Nombra las partes del cuerpo y su función?

### Todos juntos

- ¿Dónde se pueden encontrar gérmenes? Explíqueles que los gérmenes se pueden propagar por recoger cosas o tocar a otros. A veces pueden enfermarte.
- Anime a los niños a encontrar uno o más compañeros y entrégueles un lazo grande de cinta.
- Extienda trozos de papel en el suelo e invite a los compañeros a recoger los "gérmenes" juntos con su cinta.
- Siéntense nuevamente juntos y analicen formas de prevenir la propagación de gérmenes, como lavarse las manos, cubrirse la boca al toser o no compartir utensilios de comida.

*Esta actividad fomenta la conciencia sobre la salud al analizar formas de evitar que los gérmenes se propaguen a otras personas.*

### RINCÓN CREATIVO

## Pulsera de células sanguíneas

MR 6 Clasificación PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Rosario
- Limpiador de pipas

#### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Kit de médico de juguete (opcional)
- Animales rellenos

### Conversar

- ¿Qué te hace sentir mejor cuando estás enfermo? Explíquele que los glóbulos blancos son como pequeños superhéroes que combaten los gérmenes cuando estamos enfermos.

### Hacer

- Coloque los materiales y anime a los niños a clasificar las cuentas en una pila y los limpiapipas en otra.
- Anime a los niños a ensartar "glóbulos blancos" (cuentas) en sus limpiapipas.
- Gire los extremos para formar una pulsera.

### Jugar

- Prepare animales de peluche y simule que están enfermos. Invite a los niños a colocar su pulsera de glóbulos rojos en un animal y a jugar a cómo hacerlo sentir mejor.

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica las cuentas en materiales en pilas según sus características, las cuentas en una y los limpiapipas en otra?

**MAKE & PLAY**





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Contando gérmenes

MR 1 Sentido numérico SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

- Tarjetas de números
- Tiras de enlace\*

**SUS MATERIALES**

- Plastilina
- Tijeras

**Debatir y explorar**

- ¿Qué aspecto podría tener un germen?
- ¿Qué forma crees que pueden tener?
- Coloque tiras de enlace y anime a los niños a explorar la creación de diseños y formas de gérmenes.

**Jugar juntos**

- Coloque las tarjetas numéricas boca abajo en el suelo. Invite a un niño a voltear una e identificar el número.
- Dele plastilina al niño e invítelo a pegar esa misma cantidad de tiras de enlaces en la plastilina para crear un germen. Repita con otro niño. ¿Qué germen tiene más enlaces?
- **Simplificar:** Coloque únicamente las cartas del 1 al 5.
- **Desafío:** Anime al niño a dar vuelta dos tarjetas y sumarlas, y luego pegar esa cantidad de enlaces en la plastilina.

**A**

Para niños con dificultades de motricidad fina, consulte "Adaptaciones".



**OBSERVAR:** ¿El niño identifica el número y luego cuenta esa cantidad de enlaces? ¿Cuenta hasta 20?

HISTORIA SUGERIDA



## Los gérmenes no son para compartir

por Elizabeth Verdick

PD 4 Cuidado personal  
LLD 6 Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿Por qué no se pueden compartir los gérmenes?"
- Antes de leer el cuento, anime a los niños a observar la sala e invítelos a señalar los objetos que todos tocan. Por ejemplo: juguetes, sillas, grifos y estantes.
- Mientras lee en voz alta, invite a los niños a representar los hábitos de cuidado personal que se muestran en las páginas.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Diseña un germen

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

**MATERIALES**

- Cartel para conversar

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Lápices de colores
- Tazas de diferentes tamaños

**Configuración**

- Coloque vasos, papel, crayones y el póster de conversación sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime al niño a trazar el contorno de una taza en el papel y crear un germen. Dibuje detalles en el germen, como una cara.
- Invite a cada niño a nombrar su germen y ayude a escribirlo en el papel.
- Cuelgue los gérmenes en la pared si lo desea.



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué puedes hacer para mantenerte saludable?

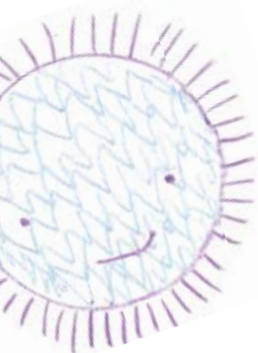
MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Necesito un pañuelo

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca "I Need a Tissue", pista 19 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- ¿Cómo te sientes cuando estás enfermo? Imagina que estás enfermo y baila tus sentimientos.
- Anime a los niños a intentar mantener sus "gérmenes" alejados unos de otros mientras bailan.

**OBSERVAR:** ¿El niño traza o dibuja formas para formar un germen? ¿Intenta escribir el nombre del germen o alguna otra palabra en su papel?



# Ecología



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué es lo que más les gusta de la naturaleza? ¿Un animal, un insecto, una planta, un cuerpo de agua?". Anoten las ideas de los niños.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Agua limpia

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

### MATERIALES

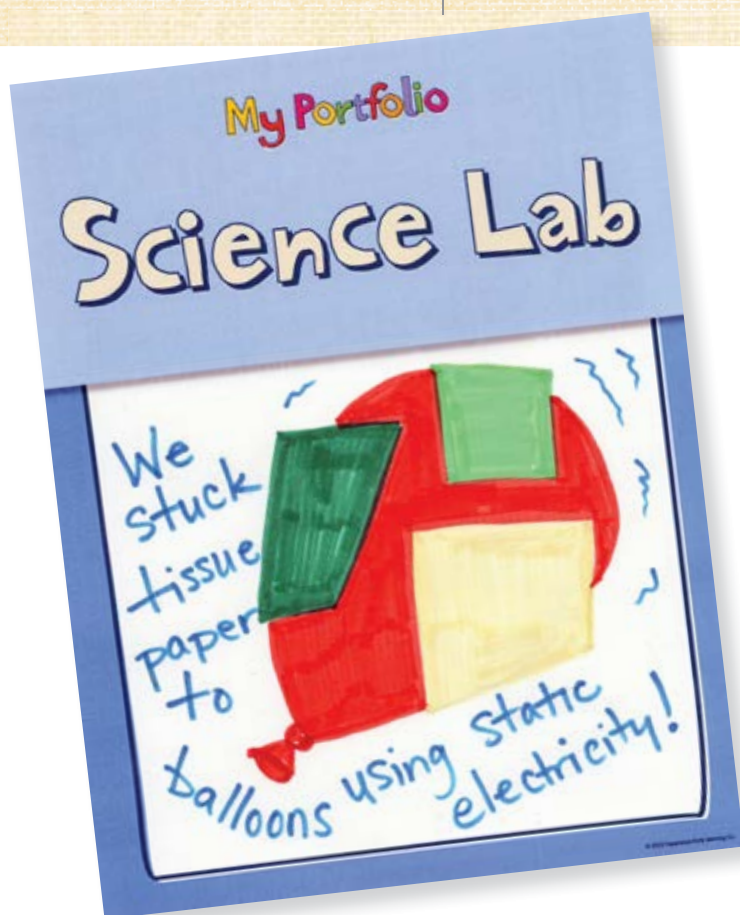
#### SUS MATERIALES

- Tina de agua
- Trozos de papel y otros materiales pequeños
- Juguetes de animales marinos (opcional)
- Utensilios para recoger (cuchara ranurada, red, colador)

### Todos juntos

- Coloque la tina con agua (con juguetes de animales, si lo desea) y comience a colocar trozos de papel y otros materiales.
- ¿Qué podría pasar cuando el agua se contamina o se ensucia? Explique que la contaminación del agua afecta no solo al agua que bebemos, sino también a las plantas y animales que viven en ella.
- Anime a los niños a trabajar juntos y a sacar los materiales para limpiar el agua.
- Discuta más cosas que pueden hacer para ayudar a que el medio ambiente se mantenga limpio.

*Esta actividad desarrolla el conocimiento y la conciencia del mundo exterior discutiendo cómo mantener la tierra limpia.*



A

Para niños que no son verbales o tienen otros desafíos de comunicación, consulte "Adaptaciones".

### RINCÓN CREATIVO

## Mi portafolio

LLD 2 Comunicación SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Página de memoria de portafolio

#### SUS MATERIALES

- Carpetas (1 por niño)
- Marcadores/ crayones

### Configuración

- Añadir el *Diario del laboratorio de Ciencias* a la carpeta de cada niño.

### Crear

- Invite a los niños a revisar sus trabajos del mes y a marcar su favorito con un símbolo, letra o palabra especial. Anímelos a ilustrar el proyecto.
- Tùrnense para mostrar y contar recuerdos y experiencias favoritas del *Diario del laboratorio de Ciencias*.

**OBSERVAR:** ¿El niño comenta sus ejemplos de trabajo? ¿Explica por qué le gustan?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Estación de reciclaje

SS 2 Educación cívica y economía MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Señales de estaciones de reciclaje

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Cinta
- Contenedores
- Artículos para reciclar (papel, plástico, vidrio)

**Debatir y explorar**

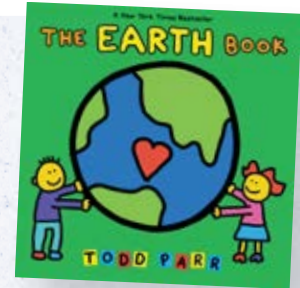
- ¿Qué podemos hacer con la basura?
- Digamos: “Reciclamos y reutilizamos botellas para poder ahorrar recursos naturales y dinero”.
- Coloque algunas bolas de papel arrugadas y un contenedor en el suelo. Invite a los niños a explorar tirar los artículos a la basura.

**Jugar juntos**

- Pegue los carteles de reciclaje en los contenedores. Coloque los artículos reciclables.
- Invite a los niños a turnarse para clasificar los artículos en contenedores.
- Anime a los niños a continuar con este hábito todos los días para ayudar al medio ambiente.
- **Simplificar:** Clasifique únicamente papel y plástico en los contenedores.
- **Desafío:** Anime a los niños a hacer otro contenedor para compost y pararse a pensar antes de tirar algo durante toda la semana.

**OBSERVAR:** ¿El niño habla sobre el reciclaje durante la actividad?  
¿Continúan clasificando artículos a lo largo del día/semana?

HISTORIA SUGERIDA



## El libro de la Tierra

por Todd Parr

LLD 6 Comprensión lectora

- Antes de leer, pregunte a los niños, “¿Cómo podemos proteger la Tierra?” Hablemos de la conservación del agua, la energía y otros recursos naturales.
- Aliente a los niños a levantar sus manos cada vez que responde “sí” a una pregunta en cada página. Por ejemplo: “¿Apagas las luces al salir de una habitación?”.
- Hable de otras formas de mantener nuestro planeta saludable: el reciclaje o el transporte público, por ejemplo.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Limpiar y ordenar

SED 3 Atención y persistencia MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Rompecabezas
- Tiras de enlace\*

**SUS MATERIALES**

- Contenedor de artículos de la naturaleza
- Bochas

**Configuración**

- Coloque cuencos. Esconda las piezas del rompecabezas y las tiras de unión en el contenedor de objetos naturales.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a fingir que están limpiando el bosque.
- Comience a sacar la “basura” (piezas del rompecabezas y eslabones) y clasifíquelas en recipientes.
- Una vez que el bosque esté limpio, explore la posibilidad de “reciclar” las piezas y los enlaces para hacer algo nuevo (un rompecabezas completo, una escultura, etc.).

**OBSERVAR:** ¿Se concentra el niño en recoger y clasificar la basura durante la actividad? ¿Intenta clasificar los eslabones por color o tamaño?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué puedes hacer para ayudar a la naturaleza?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

# Historia de la naturaleza

SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama

- Reúna elementos naturales del área al aire libre.
- Reproduzca “Nature Story (Instrumental)”, pista 20 del álbum *Bailando en el laboratorio de Ciencias*.
- Mientras suena la música, invite a los niños a trabajar juntos para usar todos los elementos reunidos para construir un hábitat imaginario.
- Discuta las características del hábitat y quién o qué podría vivir allí.



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



Habilidad / Código de habilidad





Definición de habilidad

Punto de referencia 3

Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

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

|   |  |  |   |   |   |
|---|--|--|---|---|---|
| <br><b>Matemáticas y razonamiento</b> | <b>MR 1 Sentido numérico</b>                   | <b>MR 1a</b> Identifica numerales.<br><b>MR 1b</b> Determina la cantidad.<br><b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.  | Reconoce números hasta tres.<br>Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto).<br>Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita.<br>Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo. | Identifica numerales hasta cinco.<br>Cuenta hasta diez objetos.<br>Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.<br>Une dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas. | Identifica números hasta 10.<br>Cuenta hasta 20 objetos.<br>Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.  |
|   | <b>MR 2 Conciencia espacial</b>                | <b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio.<br><b>MR 2b</b> Determina la ubicación del objeto.   | Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.<br>Identifica algunas formas básicas.  | Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de otros objetos no relacionados con él mismo.<br>Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.  | Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.<br>Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.   |
|   | <b>MR 3 Formas</b>                             | <b>MR 3a</b> Estima longitudes y medidas.<br><b>MR 3b</b> Compara y ordena en series.  | Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos.<br>Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.   | Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.<br>Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.                                 | Explica (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos.<br>Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.  |
|   | <b>MR 4 Medición</b>                           | <b>MR 4a</b> Compara y ordena en series.   | Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.   | Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.  | Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.  |
|   | <b>MR 5 Patrones</b>                           | <b>MR 5a</b> Identifica, reproduce y crea patrones.  | Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.  | Crea y extiende patrones de dos pasos.  | Crea y amplía patrones de tres y cuatro pasos y juego juegos de memoria complejos.  |
|   | <b>MR 6 Clasificación</b>                      | <b>MR 6a</b> Coincidencias y clasificaciones.  | Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.   | Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.  | Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.   |
|   | <b>MR 7 Lógica y razonamiento</b>              | <b>MR 7a</b> Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.  | Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas.<br>Reconoce un problema y pide ayuda.   | Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.   | Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.   |
| <br><b>Ciencia</b>                   | <b>SCI 1 Investigación y averiguación</b>      | <b>SCI 1a</b> Observa, indaga e investiga.   | Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.  | Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, adviene una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.  |   |
|   | <b>SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</b> | <b>SCI 2a</b> Comprende las cosas vivas y no vivas.<br><b>SCI 2b</b> Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.                                   | Identifica animales, plantas o cosas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.<br>Observa cambios de temperatura o clima.   | Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.<br>Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.   |   |
|   | <b>SCI 3 Ciencia física</b>                    | <b>SCI 3a</b> Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.  | Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.   | Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos los texturas y los colores.  | Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.  |
|   | <b>SCI 4 Tecnología</b>                        | <b>SCI 4a</b> Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.  | Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.  | Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.   | Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.  |
| <br><b>Estudios sociales</b>         | <b>SS 1 Cultura y comunidad</b>                | <b>SS 1a</b> Identifica roles comunitarios y familiares.<br><b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones.<br><b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.                | Identifica personas y mascotas conocidas.<br>Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares.<br>Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.  | Identifica los propios roles (los de los demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar.<br>Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.  |   |
|   | <b>SS 2 Educación cívica y economía</b>        | <b>SS 2a</b> Sigue reglas, límites y expectativas.<br><b>SS 2b</b> Comprende conceptos de dinero y economía.   | Interactúa respetuosamente con personas que lucen, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él.<br>Sigue reglas y reglas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre lo que ve.   | Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás.<br>Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.   |   |
|   | <b>SS 3 Geografía</b>                          | <b>SS 3a</b> Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.   | Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.   | Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.  | Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.  |
|   | <b>SS 4 Historia y tiempo</b>                  | <b>SS 4a</b> Desarrolla el sentido del tiempo.   | Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.<br>Describe los acontecimientos o medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.  | Identifica diferentes tipos de extensiones de agua, calles, edificios y puntos de referencia en su propia comunidad. Reconoce símbolos y puntos de referencia.<br>Recuerda información y acontecimientos del pasado. Reconoce la secuencia de acontecimientos para establecer un sentido de orden y tiempo.               | Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios.<br>Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.<br>Utiliza el lenguaje del tiempo para describir secuencias familiares de eventos. |
| <br><b>Artes creativas</b>         | <b>CA 1 Música</b>                             | <b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música.<br><b>CA 1b</b> Desarrolla el ritmo y el tono.  | Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos.<br>Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.   | Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o mirar efectos de sonido.<br>Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.   |   |
|   | <b>CA 2 Danza y movimiento</b>                 | <b>CA 2a</b> Se expresa a través de la danza.<br><b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.   | Se mueve a su manera al ritmo de la música.<br>Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.  | Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.<br>Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.  |   |
|   | <b>CA 3 Artes visuales</b>                     | <b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D.<br><b>CA 3b</b> Desarrolla técnicas de artes visuales.   | Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.   | Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.   |   |
|   | <b>CA 4 Drama</b>                              | <b>CA 4a</b> Participa en juegos dramáticos y simbólicos.<br><b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos. | Utiliza materiales para crear formas y símbolos.<br>Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.   | Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para jugar un efecto deseado.<br>Desempeña un papel en una obra dramática grupal.  |   |

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 4

respirar



pájaro



pico



comida



hoja



árbol



jabón



semilla



