



Mi pequeño mundo



Actividades diarias

Herramientas para jugar: Guía "Dónde encontrar"

Mirar y escuchar

Cualquier superficie reflectante, libro o fotografía.



Lo que puedes usar:

-  Espejo, bandeja para hornear, libros, fotos
-  Agua, objetos coloridos

Rodar

Cualquier cosa que tenga ruedas o pueda rodar.



Lo que puedes usar:

-  Bolas, coche de juguete, tubo de cartón, tarro, calcetín relleno
-  Manzana, naranja (otra fruta redonda), palito redondo liso

Cubrir

Cualquier cosa que pueda cubrir objetos o crear un refugio.



Lo que puedes usar:

-  Paracaídas, bufandas, manta, toalla, sábana, trozos de tela, toallita
-  Corteza, hojas grandes

Empujar y tirar

Cualquier cosa que se mueva con un empujón o tirón.



Lo que puedes usar:

-  Vagón, juguete para montar, cesta para la ropa, juguete para empujar, caja, cuerda
-  Palo, tronco, bola de nieve, enredadera

Llenar y derramar

Cualquier cosa que pueda contener objetos.



Lo que puedes usar:

-  Clasificador de formas, cesta de ropa, caja, taza, bolsa
-  Cáscara de coco, rocas y agujeros

Imitar

Cualquier cosa para imitar las tareas cotidianas como accesorios para contar historias o representar roles.



Lo que puedes usar:

-  Marioneta, muñeca, juguetes de simulación, calcetín, bolsa de papel, ollas y sartenes, comida de juguete, platos
-  Palos, hojas grandes, hierba larga doblada y atada para hacer una muñeca, tierra

Apilar y anidar

Cualquier cosa que se pueda apilar. Una serie de elementos que encajen uno dentro del otro, del más grande al más pequeño.



Lo que puedes usar:

-  Bloques, cajas, recipientes con tapa para alimentos, tazas, almohadas, libros, apiladores de anillos, tazas medidoras, tazones
-  Rocas, trozos de madera, flores, conchas, anillos de madera, rocas

Agarrar y apretar

Cualquier elemento texturizado que se pueda apretar, aplastar o moldear.



Lo que puedes usar:

-  Pistola de agua de juguete, plastilina, bolsa de gel (bolsa de plástico rellena de gel), botella con atomizador
-  Barro, arena, musgo

Agitar y golpear

Cualquier cosa que haga ruido al agitarse. Cualquier cosa que sea segura para golpear.

Lo que puedes usar:

-  Criba vibradora, botellas de agua con objetos en su interior, tambor, cuencos, cajas, ollas, cucharas de madera
-  Vainas de semillas, ramas frondosas, hierbas largas unidas, tronco de árbol, palos

¡A jugar!

Busque estas señales preverbales para saber cuándo un niño está listo para colaborar con usted:

Mis ojos están muy abiertos y brillantes



"¡Estoy abierto!"
"¡Le doy la bienvenida a nuevas experiencias!"

Te estoy mirando



"Eres interesante para mí."
"Ven a verme."

Me acerco a ti



"Te necesito."
"Por favor, concéctate conmigo."

Hago contacto visual y sonrío



"¡Juguemos juntos!"

Tomo tu mano o te hago un gesto para que te unas



"Por favor, ven y únete a mí."

Hagamos una pausa

Busque estas señales para saber cuando esperar un rato antes de invitar a un niño a jugar:

 Levanté mi mano hacia ti o alejé un juguete

*"Necesito más espacio."
"Dame un minuto."*

 Estoy explorando por mi cuenta

*"Mirame o habla de lo que estoy haciendo."
"Nada de ideas nuevas, por favor."*

 Me alejo de ti o me alejo con decisión

"Puede que haya vuelto, pero necesito un descanso."

 Arrugo la frente, parpadeo o hago pucheros

"Quédate conmigo, pero dame tiempo para pensar."

 Me encojo de hombros

*"Por favor, haz una pausa y tranquilízame."
"¡Presta atención a lo que me interesa!"*

Mirar
Escuchar



1

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Tíralo, suéltalo

MATERIALES

- Álbum, pista 1
- Bufanda

Bebé pequeño

Extienda la bufanda al niño.
Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Deje colgando la bufanda y espere a que el niño la agarre. Tire suavemente de ella mientras suena la música.

Bebé mayor

Reproduzca la canción y mire al niño a través de la bufanda.

¿LISTO?

Agite la bufanda en el aire y luego déjela caer en el regazo del niño. Observe si la agita y la deja caer. Siga explorando la bufanda mientras suena la música.

Niño pequeño

Póngase el pañuelo en la cabeza e inclínese hacia el niño. Mueva la cabeza para llamar la atención sobre el pañuelo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Mientras el niño alcanza la bufanda, ayúdelo a ponérsela. Quítesela y póngasela en la cabeza. Espere a que se la vuelva a quitar. Continúen con el juego de ida y vuelta.

OBSERVAR

SED 3c RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en interacciones sociales sencillas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las acciones de los demás?

ATL 1b ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en una interacción o actividad continua con un objeto o adulto familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite acciones para obtener un resultado?

Rodar



2

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Rollo de coco

MATERIALES

- Pelota
- Cinta de enmascarar

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca arriba, coloque una pelota sobre su barriga.

¿LISTO?

Observe cómo responde el niño cuando el peso de la pelota recae sobre él. Apague y vea si responden al cambio. Continúe colocando y quitando la pelota mientras sonrío o ríe.

Bebé mayor

Use cinta adhesiva para dibujar una sonrisa y ojos en la pelota. Anime al niño a sentarse frente a usted.

¿LISTO?

Sonría al niño. Trace la cara de la cinta con el dedo y diga: "¡Mira, una cara feliz!". Haga rodar la pelota hacia el niño y anímelo a que la hagan rodar de vuelta. Cada vez que rueden la pelota, ponga una cara feliz y haga una pausa para su respuesta. Siga rodando la pelota y reaccione a las expresiones de los demás.

Niño pequeño

Mientras el niño esté sentado, haga rodar la pelota hacia él.

¿LISTO?

Cuando el niño intente alcanzar la pelota, haga una mueca de emoción y aplauda. ¿Cómo reacciona el niño a sus expresiones faciales? Jueguen juntos con la pelota. Anime al niño a imitar tu cara.

OBSERVAR

SED 1d AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace expresiones faciales o vocalizaciones para expresarse?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra una variedad de emociones con expresiones faciales y gestos?

SED 3d RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño adapta su comportamiento de acuerdo a la respuesta emocional o facial de una persona familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño explora diferentes expresiones faciales en los demás?

Mirar
Escuchar



3

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Junto a la estación

MATERIALES

- Libro: *Junto a la estación*

Bebé pequeño

Siente al niño en su regazo. Sostenga el libro para que ambos puedan ver las imágenes.

¿LISTO?

Señale una imagen y diga: "Mira la locomotora". Mientras lee, anime al niño a alcanzar el libro o tocar las páginas. Continúe pasando las páginas lentamente, deteniéndose para describir lo que hay en la página o para responder a las acciones del niño.

Bebé mayor

Siéntese con el niño en su regazo o a su lado.

¿LISTO?

Señale una imagen y nómbrela. Anime al niño a alcanzarla o tocarla. Responda a sus acciones. Por ejemplo: "¡Sí, tocaste el tren!". Continúe leyendo, animando al niño a interactuar con usted y el libro.

Niño pequeño

Siéntese en el suelo con el niño a su lado.

¿LISTO?

Lea el libro. Señale una imagen y nómbrela. Anime al niño a señalar la misma imagen. Represente una acción de la imagen e invítelo a que lo imite.

OBSERVAR

ATL 1a ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se concentra durante un corto tiempo en una persona?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño atiende a lo que hacen los demás mirando o señalando?

SED 3c RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en interacciones sociales sencillas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las acciones de los demás?

Mirar
Escuchar



4

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Juego de plumas

MATERIALES

- Plumas (o cintas)
- Música relacionada con la cultura o las tradiciones

Bebé pequeño

Reproduzca música relacionada con la cultura o las tradiciones mientras el niño esté boca arriba. Agite suavemente una pluma o una cinta frente a él.

¿LISTO?

Mueva la pluma o la cinta lentamente en el aire al ritmo de la música. Deje que el niño la alcance, observando cómo sus ojos siguen el movimiento. Colóquela con cuidado cerca de sus manos o cara para que pueda explorar las texturas.

OBSERVAR

SS 1b CULTURA Y COMUNIDAD

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño escucha cuentos o música relacionados con culturas y tradiciones?

Bebé mayor

Reproduzca música relacionada con las tradiciones infantiles mientras el niño esté sentado en el suelo. Sostenga una pluma o una cinta sobre él.

¿LISTO?

Mueva la pluma o la cinta lentamente hacia arriba y hacia abajo. Anime al niño a alcanzarla. Observe su reacción a la textura al agarrarla. Cambie la altura o comience a mover la cinta para ver cómo reacciona el niño a los cambios.

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en su entorno inmediato?

Niño pequeño

Reproduzca música relacionada con las tradiciones infantiles mientras el niño esté sentado en el suelo. Sostenga una pluma o una cinta frente a él.

¿LISTO?

Mueva la pluma o la cinta frente al niño y anímelo a tocarla. Observe su reacción a la textura. Mientras suena la música, cambie la velocidad o el ritmo del movimiento de la pluma y observe cómo responde el niño.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reacciona a los cambios de textura, temperatura, olor, sonido o vista?

5

Imitar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Diddle dumpling

MATERIALES

- Álbum, pista ó
- Espejo

Bebé pequeño

Mientras el niño esté apoyado, mírese en el espejo con él y diga: "Oye, diddle, diddle". Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Mírese al espejo, diga la rima y mueva los brazos o las piernas del niño al ritmo. Anime al niño a hacer sonidos y interactuar con la música y el movimiento.

Bebé mayor

Aplauda y repita las palabras "oye, diddle, diddle".

¿LISTO?

Invite al niño a mirarse al espejo con usted y diga: "Oye diddle, diddle". Reproduzca la canción. Invite al niño a repetir las palabras "Oye diddle, diddle" al ritmo de la música.

Niño pequeño

Aplauda y repita las palabras "diddle, diddle dumpling".

¿LISTO?

Invite al niño a mirarse en el espejo con usted mientras dice "diddle, diddle dumpling". Reproduzca la canción. Invite al niño a repetir las palabras que riman, como "John" y "on".

OBSERVAR

LLD 3a CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño escucha y se mueve al ritmo de canciones que riman?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite la última palabra de las rimas cuando se le pide?

LLD 3c CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño arrulla y emite sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita o repite sonidos y tonos?

Mirar
Escuchar



6

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Vamos a viajar

MATERIALES

- Libro: *Vamos a viajar*
- Álbum, pista 7

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo. Muéstrelle la portada del libro.

¿LISTO?

Lea el libro. En cada página, mueva suavemente los brazos o las piernas del niño para que coincidan con las palabras del movimiento, como “chapoteo”. Haga una pausa y anime al niño a imitar el movimiento.

Bebé mayor

Siéntese con el niño en el suelo frente a usted. Muéstrelle la portada del libro.

¿LISTO?

Lea el libro. En cada página, muestre un movimiento para diferentes palabras, como “silbido” y “chapoteo”. Invite al niño a imitar sus movimientos.

Niño pequeño

Siéntese con el niño a su lado. Muéstrelle la portada del libro.

¿LISTO?

Lea el libro, reproduzca la canción y simule que recorre la habitación. Muévase de diferentes maneras, como marchando o de puntillas, e invite al niño a imitar sus movimientos.

OBSERVAR

CA 2b DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mueve su cuerpo de diferentes maneras?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño mueve su cuerpo deliberadamente al ritmo de la música?

CA 4a DRAMA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño imita movimientos sencillos y expresiones faciales?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las conductas observadas?

7

Rodar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Bajo el puente

MATERIALES

- Pelotas
- Caja de cartón
- Frazada

Bebé pequeño

Coloque una pelota delante del niño mientras juega boca abajo.

¿LISTO?

Haga rodar la pelota hacia el niño y haga un sonido al acercarse. Observe y narre su reacción. Luego, haga rodar la pelota por un túnel de cartón hacia el niño y observe si la busca al desaparecer.

Bebé mayor

Siéntese en el suelo junto al niño y haga rodar una pelota hacia ellos a través de un túnel de cartón.

¿LISTO?

Mientras el niño juega con la pelota, hablen sobre cómo rueda por la caja. Continúen narrando adónde va la pelota o hacia dónde se mueve el niño en respuesta a ella.

Niño pequeño

Siéntese en el suelo junto al niño y haga rodar una pelota hacia ellos a través de un túnel de cartón.

¿LISTO?

Muéstrele la pelota al niño y diga: "Pelota". Anímelo a repetir. Invítelo a rodar la pelota dentro del túnel. Pregúntele: "¿Adónde se fue?". Continúe rodando la pelota y pregunte: "¿Dónde está ahora? ¿La ves?". Anímelo a gatear por el túnel con la pelota.

OBSERVAR

LLD 2a COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza vocalizaciones y gestos para comunicarse?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza algunas palabras, signos o sonidos parecidos a palabras para comunicarse?

SCI 1a INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño busca a una persona o un juguete que se ha movido y se encuentra fuera de su vista?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace preguntas sencillas sobre un entorno familiar a través de palabras o gestos?

Mirar
Escuchar



8

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Explorador de crayones

MATERIALES

- Libro: *Bebés globales* (u otro libro sobre bebés)
- Papel
- Lápices de colores

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y lea el libro.

¿LISTO?

Busque una página a color y descríbala. Coloque una hoja de papel frente al niño. Ayúdelo con cuidado a sostener un crayón y a hacer marcas en el papel. Diga: “¡Mira, hiciste una línea!”.

Bebé mayor

Siéntese con el niño en el suelo y lea el libro.

¿LISTO?

Busque una página a color y hablen sobre las imágenes. Coloque una hoja de papel frente al niño y ofrézcale crayones. Anímelo a tocar, presionar y hacer marcas en el papel. Muéstrelle cómo hacer diferentes líneas o formas. Sigam escribiendo y dibujando juntos.

Niño pequeño

Siéntese con el niño en una mesa baja y lea el libro.

¿LISTO?

Busque una página a color y hable sobre las imágenes. Invite al niño a colocar su mano o pie sobre una hoja de papel. Trace su contorno. Ofrezca crayones y anímelo a hacer marcas libremente sobre o cerca de su mano o pie.

OBSERVAR

LLD 7a ESCRITURA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace una marca con un instrumento de escritura u otro material con el apoyo de un adulto?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace marcas o dibujos al azar con herramientas de escritura?

LLD 7b ESCRITURA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora diversas herramientas utilizadas para escribir?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño deja huellas de manos o huellas dactilares con los adultos?

Mirar
Escuchar



9

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Hokey Pokey

MATERIALES

- Álbum, pista 9
- Espejo

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Cada vez que la canción nombre una parte del cuerpo, sostenga la parte del cuerpo del niño y muévala al ritmo de la canción. Observe su respuesta al imitar o reaccionar a los movimientos.

Bebé mayor

Siéntese frente al niño y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Cada vez que la canción nombre una parte del cuerpo, agítela. Anime al niño a imitarlo.

Niño pequeño

Siéntese frente al niño y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Cada vez que la canción nombre una parte del cuerpo, agítela. Anime al niño a imitarlo. Repita la canción y espere a que el niño escuche la parte del cuerpo y la mueva antes de unirse.

OBSERVAR

LLD 1a ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño gira la cabeza hacia la persona que habla?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra comprensión de una variedad de palabras familiares?

LLD 1b ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde al habla en el entorno e imita acciones?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño sigue instrucciones de un paso con indicaciones y gestos?

10

Mirar
Escuchar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Mundo de colores

MATERIALES

- Libro: *Tocar y sentir colores* (o otro libro para colorear)
- Cinta de enmascarar
- Objetos de diferentes colores

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y lea el libro.

¿LISTO?

Caminen lentamente por la habitación y nombren los colores que ven. Deténganse en un objeto e invite al niño a tocarlo o alcanzarlo. Continúe recorriendo la habitación, animando al niño a explorar diferentes colores.

Bebé mayor

Haga un camino con cinta adhesiva en el suelo. Siéntese con el niño a su lado y lea el libro.

¿LISTO?

Diga: "¡Ven a ver!". Anime al niño a gatear por el camino hacia usted. Al final del camino, señale un objeto y diga su color. Repita el juego con un objeto de otro color.

Niño pequeño

Haga un camino con cinta adhesiva. Coloque objetos de diferentes colores a lo largo del camino. Siéntese al principio del camino y lea el libro.

¿LISTO?

Anime al niño a caminar por el camino, deteniéndose en cada objeto. Nombre el color del objeto y diga: "¡Veamos el siguiente color del sendero!". Continúe recorriendo el camino, explorando diferentes objetos y colores.

OBSERVAR

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reacciona a los cambios de color (vista)?

SS 3b GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se desenvuelve en un entorno familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño encuentra formas de sortear obstáculos en un entorno familiar?

11

Imitar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



En el agua

MATERIALES

- Bochas
- Agua
- Cuchara (y otros objetos)

Bebé pequeño

Sostenga al niño y muéstrelle un recipiente con agua.

¿LISTO?

Observe cómo el niño mientras revuelve el agua le da palmaditas y coloca una cuchara u otro objeto en ella. Observe si interactúa con el agua o responde a sus acciones.

Bebé mayor

Coloque un recipiente con agua cerca del niño.

¿LISTO?

Dele una cuchara al niño y tórnenle para revolver el agua. Explore poner la cuchara en el agua y sacarla. Investiguen juntos los objetos y el agua.

Niño pequeño

Coloque un recipiente con agua cerca del niño.

¿LISTO?

Dele una cuchara al niño. Muéstrelle maneras de explorar el agua, como removerla, meter cosas y sacarla con una pala. Invítelo a explorar el agua usando la cuchara y un recipiente vacío. Hable sobre lo que está haciendo.

OBSERVAR

ATL 1a ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se concentra durante un breve período de tiempo en una persona, un sonido o una cosa?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño presta atención a lo que hacen los demás?
¿Estás mirando o señalando?

SED 3c RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en interacciones sociales sencillas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las acciones de los demás?

12

Rodar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Haz rodar un globo terráqueo

MATERIALES

- Pelota
- Cinta de enmascarar
- Fotos de personas conocidas

Bebé pequeño

Pegue las fotos en la pelota. Sostenga al niño en sus brazos y dele la pelota.

¿LISTO?

Observe cómo el niño toca y explora la pelota. Ayúdelo a girarla para que mire las fotos pegadas. Observe cómo reacciona al reconocer a una persona en la foto.

Bebé mayor

Pegue las fotos en la pelota y désela al niño para que las investigue.

¿LISTO?

Haga rodar la pelota de un lado a otro. Nombre a una persona y ayude al niño a encontrar su foto en la pelota. Anímelo a darle un beso.

Niño pequeño

Pegue las fotos en la pelota y déselas al niño para que las investigue.

¿LISTO?

Haga rodar la pelota de un lado a otro. Nombre a una persona y anime al niño a girar la pelota hasta encontrar esa foto. Señale la foto y anímelo a besarla.

OBSERVAR

SED 1b AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño vocaliza o se mueve para expresar sus necesidades?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño busca o responde a un juguete, objeto o persona favorito o preferido?

SS 1a CULTURA Y COMUNIDAD

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde y reconoce a los cuidadores primarios?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce la diferencia entre personas conocidas?

Empujar
Tirar



1

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Dragón rojo

MATERIALES

- Campo de golf
- Tapa de plástico
- Bol
- Marcadores

Bebé pequeño

Con el niño boca arriba, sostenga una cadena de eslabones sobre él.

¿LISTO?

Balancee la cadena y anime al niño a alcanzarla o golpearla. Colóquela en el suelo, fuera de su alcance, y observe si el niño continúa intentando alcanzarla o acercándose a ella.

Bebé mayor

Haga una cadena con los eslabones y deslícelos a través de un agujero perforado en una tapa de plástico.

¿LISTO?

Anime al niño a gatear tras la tapa mientras tira de la cadena. Si muestra interés, dele la cadena para que la tire solo.

Niño pequeño

Decore la tapa para que parezca una cabeza de dragón. Introduzca un eslabón por el agujero de la tapa. Coloque un bol con eslabones cerca del niño.

¿LISTO?

Anime al niño a ayudarlo a construir la cadena y a tirar de ella por la habitación, evitando cualquier obstáculo. Mientras se turnan, anime al niño a decir cuándo es su turno, como "¡yo!" o "¡mío!".

OBSERVAR

SS 2b EDUCACIÓN CÍVICA Y ECONOMÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño alcanza los objetos deseados?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño expresa deseo por un objeto o una acción?
¿Expresa propiedad al decir «mío» o «mío»?

SS 3b GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se desenvuelve en un entorno familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño encuentra formas de sortear obstáculos en un entorno familiar?

2

Rellenar
Derramar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Salpicadura de caracola

MATERIALES

- Juguetes
- Contenedores

Bebé pequeño

Coloque una variedad de juguetes seguros para niños.

¿LISTO?

Invite al niño a usar las manos y los pies para explorar y jugar con los juguetes. Observe cualquier acción o movimiento repetido mientras juega.

Bebé mayor

Llene un recipiente con juguetes y colóquelo en el suelo cerca del niño.

¿LISTO?

Invite al niño a sacar los juguetes del recipiente y luego trabajen juntos para volver a colocarlos. Anime al niño a explorar libremente los juguetes.

Niño pequeño

Coloque dos recipientes sobre la mesa. Llene un recipiente con agua y juguetes resistentes al agua.

¿LISTO?

Invite al niño a ayudarlo a mover los juguetes al recipiente vacío. Anímelo a dejar caer los juguetes en el agua, sacarlos y repetir el proceso. Hable sobre lo que sucede cada vez.

OBSERVAR

CA 3b ARTES VISUALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora materiales utilizando movimientos motores gruesos y sentidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza sus manos y pies para explorar una variedad de medios?

SED 4a RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza acciones o movimientos simples y repetidos para resolver un problema?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño explora cómo trabajar las cosas mediante ensayo y error repetido para solucionar un problema?

3

Imitar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Marioneta de polca

MATERIALES

- Álbum, pista 3
- Marioneta

Bebé pequeño

Ayude al niño a sentarse con apoyo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Mueva la cabeza al ritmo del títere. Elija otro movimiento. Anime al niño a mover el cuerpo al ritmo de la canción.

Bebé mayor

Ayude al niño a incorporarse sujetándolo de una silla. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Sostenga la marioneta y rebote o doble las rodillas al ritmo de la música. Invite al niño a imitar sus movimientos. Anímelo a moverse libremente al ritmo de la música.

Niño pequeño

Use el títere para saludar al niño. Haga que el títere le pida al niño que baile con él. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Anime al niño a bailar y a seguir al títere. Muévelo hacia arriba y hacia abajo, y luego por la habitación. Entregue el títere al niño e invítelo a bailar y moverse con él.

OBSERVAR

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se sienta solo o se pone de pie por sí solo?
¿Patea o agarra objetos estando sentado?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño camina? ¿Lleva algún objeto?

CA 2b DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mueve su cuerpo de diferentes maneras?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño mueve su cuerpo intencionadamente?

Agitar
Golpear



4

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Ritmo africano

MATERIALES

- Álbum, pista 14
- Bochas
- Cucharas

Bebé pequeño

Coloque un tazón con cucharas frente al niño mientras está sentado en el suelo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a alcanzar la cuchara mientras suena la canción. Mientras la alcanza, ayúdelo a golpear el tazón. Haga rodar o aleje la cuchara de él y anímelo a alcanzarla. Continúe usando la cuchara para estimular diferentes movimientos, como gatear, patear o alcanzar objetos.

OBSERVAR

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño rueda, gatea o se sienta independientemente?
¿Patea o agarra cuando está sentado o acostado?*

Bebé mayor

Reproduzca la canción. Golpee un tazón con la cuchara. Ofrezcale una cuchara al niño.

¿LISTO?

Invite al niño a escuchar la música y a golpear con las cucharas. Aleje el tazón y la cuchara del niño. Anímelo a alcanzarlos y a seguir golpeando. Continúe moviendo el tazón y las cucharas para estimular el movimiento.

Niño pequeño

Saque tres cuencos y golpéelos. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Anime al niño a tocar la batería con usted. Invítelo a sostener el cuenco y caminar por la habitación tocando la batería al ritmo de la música.

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar un objeto que está a la vista y hace contacto con él?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño camina y trepa?
¿Lleva un recipiente?*

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra deliberadamente el recipiente con el dedo índice y el pulgar?

*Para observar esta habilidad en su totalidad, obsérvela durante otros momentos del día.

5

Agarrar
Apretar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Placas de textura

MATERIALES

- Platos de papel
- Diversos materiales texturizados (plástico de burbujas, papel de lija, tela, etc.)

Bebé pequeño

Coloque 2 o 3 platos con diferentes texturas cerca del niño mientras esté boca abajo.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar las diferentes texturas. Observe cómo reacciona de forma diferente a cada una.

Bebé mayor

Cuelgue 3 o 4 platos con texturas diferentes en una pared y escuche al niño mientras esta sentado.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar las diferentes texturas. Describa la sensación de cada textura. Por ejemplo: «Esa lija se siente áspera».

Niño pequeño

Cuelgue un plato con una textura diferente en cada pared de la habitación.

¿LISTO?

Invite al niño a ayudarlo a encontrar los platos. Recorra el plato y tóquelo. Haga preguntas sobre cada textura. Por ejemplo: "¿El papel de lija se siente igual que la tela?".

OBSERVAR

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en el entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reacciona a los cambios de textura?

Imitar



6

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



¡Hola, marioneta! ★

MATERIALES

- Títeres de palo

Bebé pequeño

Sostenga al niño en su regazo con el títere fuera de la vista.

¿LISTO?

Diga el nombre del niño, enséñele el títere y anímelo a observarlo. Acérquelo o aléjelo, muévalo y haga sonidos suaves. Ofrézcale el títere con cuidado para que lo toque o lo agarre. Observe cómo reacciona.

Bebé mayor

Siéntese en el suelo con el niño con el títere fuera de la vista.

¿LISTO?

Diga el nombre del niño y muestre el títere. Jueguen al escondite haciendo que el títere se asome por detrás de su mano. Anime al niño a alcanzar, tocar o mover el títere. Ofrézcaselo y deje que él también intente jugar.

Niño pequeño

Siéntese en el suelo con el niño y el títere.

¿LISTO?

Use el títere para saludar y decir: "¡Hola!" Diga: "¡Mira, el títere está saludando!" Luego entregue el títere al niño e invítalo a imitar el movimiento y decir "¡Hola!" con el títere.

OBSERVAR

CA 4b DRAMA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los accesorios o títeres?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita el uso de objetos familiares?

7

Empujar
Tirar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Tirador de cinta

MATERIALES

- Caja
- Piezas de tela
- Anillo

Bebé pequeño

Sujete retazos de tela de diferentes longitudes y texturas al aro. Haga nudos en diferentes puntos de la tela. Muéstrela el aro al niño.

¿LISTO?

Anime al niño a tocar la tela y explorar las texturas. Mueva el aro y observe cómo reacciona el niño a los cambios de movimiento de la tela.

Bebé mayor

Haga agujeros en lados opuestos de una caja. Pase la tela por ambos agujeros y anude los extremos. Repita con las demás piezas.

¿LISTO?

Tire de un trozo de tela y muévelo. Anime al niño a tocar y explorar la tela mientras tiran de ella. Observe cómo responde al movimiento y las texturas.

Niño pequeño

Haga agujeros en una caja y anude tela en algunos de ellos, dejando algunos vacíos. Reserve tela sobrante.

¿LISTO?

Invite al niño a empujar y tirar de la tela, y luego intente pasarla por los agujeros vacíos. Mientras juegan, hablen sobre los lugares de la habitación donde podrían querer mover la caja. Por ejemplo: "¿Puedes llevar la caja al área de bloques?".

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar el entorno?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño demuestra curiosidad sobre los objetos?
¿Comienza a comprender la causa y el efecto?

SS 3a GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los cambios en el entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce lugares familiares?

Agarrar
Apretar



8

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Puente de Londres

MATERIALES

- Álbum, pista 8
- Póster de rimas (opcional)

Bebé pequeño

Sostenga al niño frente a usted. Permítale sentarse o pararse en su regazo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Escuche la música y balancee al niño de un lado a otro. Acuéstelo en el final de la canción, fingiendo caerse. Apoye al niño y comience de nuevo.

Bebé mayor

Sujete las manos del niño y ayúdelo a ponerse de pie. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Anime al niño a balancearse mientras se toman de la mano. Observe cómo se mueve al ritmo de la música. Al final de la canción, anímelo a sentarse. Levántese y vuelva a balancearse. Anímelo a mostrar cómo se siente con diferentes movimientos.

Niño pequeño

Extienda los brazos a los costados y balanceese de lado a lado mientras suena la música.

¿LISTO?

Anime al niño a balancearse o moverse al ritmo de la música. Al final de la canción, anímelo a caerse suavemente. Reproduzca la canción de nuevo, pero suba el volumen. Continúe invitándolo a bailar con emoción y a caerse al final de la canción.

OBSERVAR

CA 1c MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de sonido, volumen o melodía?

CA 2a DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza el lenguaje corporal para expresar sentimientos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza gestos y lenguaje corporal intencionados para comunicarse?

Agarrar
Apretar



9

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Ruta de descubrimiento

MATERIALES

- Varios artículos texturizados
- Cuadrados arrugados**

Bebé pequeño

Coloque tres objetos con diferentes texturas y los cuadrados arrugados en el suelo. Coloque al niño sobre o cerca de una de las texturas.

¿LISTO?

Observe cómo reacciona el niño a la textura y al sonido. Después de unos minutos, páselo a otra textura. Continúe moviendo al niño y observe cómo responder a las diferentes texturas y sonidos mientras exploran su entorno.

Bebé mayor

Coloque diferentes elementos texturizados y arrugados. Cuadrados en un largo camino en el suelo.

¿LISTO?

Anime al niño a gatear por el camino. Invítelo a tocar y explorar las diferentes texturas y sonidos. Describa cómo se siente o suena cada uno.

Niño pequeño

Coloque diferentes elementos texturizados y los cuadrados arrugados en un camino largo en el piso.

¿LISTO?

Anime al niño a gatear o caminar por el camino. Invítelo a tocar y explorar las diferentes texturas y sonidos. Pregúntele: "¿Cuál se siente suave?". Luego, pídale que lo ayude a encontrar más objetos con textura para crear un camino aún más largo por la habitación.

OBSERVAR

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reacciona a los cambios de textura?

SS 3b GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se desenvuelve en un entorno familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño encuentra formas de sortear obstáculos en un entorno familiar?

10

Mirar
Escuchar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Avión de papel

MATERIALES

- Papel
- Cinta
- Cadena

Bebé pequeño

Use el papel para hacer un avión. Ate una cuerda para que se balancee. Mientras el niño esté boca arriba, muéstrele el avión de papel.

¿LISTO?

Balancee el avión justo por encima de la cabeza del niño. Anímelo a tocarlo con las manos y los pies.

Bebé mayor

Muéstrele el avión al niño y déjelo tocarlo.

¿LISTO?

Lance el avión al aire. Anime al niño a verlo flotar por la habitación. Pregúntele: "¿Quieres ver cómo sube el avión?". Siga lanzándolo y observándolo, dejando que el niño decida cómo interactuar con él.

Niño pequeño

Muéstrele el avión al niño y déjelo tocarlo.

¿LISTO?

Lance el avión al aire y anime al niño a verlo flotar por la habitación. Diga: «Tenemos que ser cuidadosos al levantarlo». Invite al niño a correr tras el avión y a recogerlo y tirarlo. Siga ofreciendo orientación sobre cómo manejar el avión con cuidado.

OBSERVAR

SED 4b RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño comienza a reconocer opciones?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a una orientación sencilla sobre opciones seguras y amables?

CA 3b ARTES VISUALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora materiales utilizando movimientos motores gruesos y sentidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza las manos y los pies para explorar una variedad de medios?

Mirar
Escuchar



11

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Cinco salchichas

MATERIALES

- Álbum, pista 11
- Bufandas de colores
- Papel
- Lápices de colores

Bebé pequeño

Siente al niño en su regazo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Sonría y levante una bufanda colorida. Agítela suavemente y diga: “¡Mira los colores!”. Anime al niño a alcanzar, tocar o palmeaar la bufanda. Observe y describa sus reacciones: “¡Estás sonriendo!”. Siga agitando y cambiando las bufandas mientras suena la canción.

OBSERVAR

SS 2a EDUCACIÓN CÍVICA Y ECONOMÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño presta atención a los demás en su entorno inmediato?

Bebé mayor

Coloque unas bufandas de colores en el suelo o en su regazo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a elegir una bufanda y agitarla al ritmo de la canción. Diga: “¡Mira cómo se mueve tu bufanda!”. Observe y nombre sus reacciones, como “La estás agitando rápido”. Agite una bufanda o invite al niño a observar a otro niño agitando la suya. Cambia las bufandas y continúe jugando.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en actividades comunitarias?

Niño pequeño

Coloque papel y crayones en el suelo o en la mesa. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite a los niños a elegir un crayón. Diga: “Dibujemos al ritmo de la música”. Anímelos a garabatear, dibujar o colorear juntos en una hoja de papel mientras suena la canción. Narre lo que están dibujando. Por ejemplo: “¡Miren las líneas rojas! Están moviendo el crayón al ritmo de la canción”.

CA 3a ARTES VISUALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño expresa emociones mientras explora materiales?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño garabatea, colorea o pinta intencionalmente en el papel?

12

Rellenar
Derramar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Tesoros de maletas

MATERIALES

- Contenedor con tapa (o maleta)
- Juguetes
- Ropa

Bebé pequeño

Coloque algunos juguetes y ropa en el contenedor. Siéntese con el niño y muéstrelle los artículos.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar el recipiente tocándolo o moviéndolo. Anímelo a tocar la ropa y los juguetes que contiene. Si el niño vocaliza, repítale palabras como: "Sí, es suave". Observe si el bebé intenta alcanzar algún objeto específico durante el juego.

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar el entorno?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño demuestra curiosidad sobre los objetos?
¿Comienza a comprender la causa y el efecto?

Bebé mayor

Prepare un recipiente con juguetes y ropa. Ponga caras de emoción al verlo que hay dentro.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar el contenedor. Anímelo a sacar los elementos que hay dentro. Siguiendo el ejemplo del niño, empaque y desempaque la "maleta". Responda a sus sonidos y palabras con ánimo.

Niño pequeño

Prepare un recipiente con juguetes y ropa. Ponga caras de emoción al verlo que hay dentro.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar la "maleta". Anímelo a sacarla y jugar con los objetos. Por ejemplo: si sacan un juguete que hace sonidos, diga: "¡Elegiste un juguete! ¡Hace sonidos!". Siga guiando al niño mientras explora. Observe si sigue volviendo a ciertos artículos.

SED 1b AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño vocaliza o se mueve para expresar sus necesidades?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño busca o responde a juguetes, objetos o personas favoritos o preferidos?

Agitar
Golpear



1

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Ritmos insulares

MATERIALES

- Álbum, pista 2
- Agitadores
- Frazada
- Contenedor (con tapa)
- Artículos pequeños

Bebé pequeño

Agite la coctelera y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Observe cómo el niño sigue el sonido de la maraca. Dele otra maraca. Diga: "¡Agitemos la maraca!". Anímelo a explorar la creación de sonidos.

Bebé mayor

Ponga una manta en el suelo y coloque encima una colección de sonajas. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a elegir una maraca. Anímelo a agitarla mientras escucha la canción. Diga: "¡Estás agitando rápido!". Observe cómo responde al ritmo de la música y a los sonidos que hace.

Niño pequeño

Ponga una manta en el suelo. Ponga un recipiente con tapa sobre la manta. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a colocar algunos objetos en el recipiente. Ayúdelo a tapanlo y a agitarlo al ritmo de la canción. Anímelo a explorar cómo los diferentes objetos producen distintos sonidos.

OBSERVAR

CA 1b MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde al ritmo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de ritmo?

CA 1c MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de sonido, volumen o melodía?

Mirar
Escuchar



2

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Mundo de papel

MATERIALES

- Álbum, pista 10
- Tazas
- Cuadrados arrugados**

Bebé pequeño

Sostenga al niño y mézalo de lado a lado. Reproduzca la canción y sostenga una taza.

¿LISTO?

Dé golpecitos en su taza y luego sujétela para el niño. Anímelo a hacer sonidos con la taza. Continúen turnándose y haciendo diferentes sonidos con la taza.

Bebé mayor

Invite al niño a sentarse frente a usted. Déle una taza y sostenga una usted.

¿LISTO?

Dé golpecitos en su taza. Arrugue el cuadrado y luego colóquelo en la taza. Invite al niño a explorar la creación de sonidos con su voz y el cuadrado. Anímelo a alternar entre golpear y hacer sonidos de arrugas.

Niño pequeño

Invite al niño a sentarse frente a usted. Déle una taza y sostenga una usted. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Dé golpecitos en su taza e invite al niño a imitar el sonido. Arrugue un cuadrado y colóquelo en su taza. Diga: «Ahora arruga el tuyo y ponlo en la taza». Continúe alternando entre golpear y arrugar, animando al niño a intentar cada acción.

OBSERVAR

ATL 2a FLEXIBILIDAD Y JUEGO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño cambia su atención de una persona o cosa a otra?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño cambia su atención de una tarea a otra con incitación y apoyo de los adultos?

LLD 3c CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño arrulla y emite otros sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita o repite sonidos y tonos?

Imitar



3

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Viajar por la habitación

MATERIALES

- Mantas o tapetes de tela
- Juguetes

Bebé pequeño

Coloque mantas o tapetes por la habitación. Coloque al niño sobre una manta.

¿LISTO?

Anime al niño a alcanzar o tocar la manta. Muévelo con cuidado a otra manta en una nueva ubicación. Describa dónde y cómo lo está moviendo. Observe cómo reacciona al cambio.

Bebé mayor

Coloque juguetes por la habitación. Siéntese con el niño y un juguete.

¿LISTO?

Siente al niño con un juguete y jueguen juntos. Invítelo a cambiar de lugar. Anímelo a gatear o caminar para alcanzarlo. Diga: "¡Ya estamos aquí!". Observe cómo reacciona al cambio.

Niño pequeño

Coloque un juguete en un lugar conocido de la habitación y siéntese a jugar con él. Ofrézcaselo al niño.

¿LISTO?

Mencione el lugar, por ejemplo: "Estamos en el tapete de la Hora del círculo". Jueguen juntos y luego inviten al niño a moverse a un nuevo lugar. Digan: "¡Vamos al área de bloques!". Anímelo a caminar al nuevo lugar. Sigam jugando y desplazándose por la habitación, observando cómo reacciona a los lugares que les resultan familiares.

OBSERVAR

SS 3a GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los cambios en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce lugares familiares?

Agarrar
Apretar



4

JUEGO Y EXPLORACIÓN



¿Alguna vez viste a una chica?

MATERIALES

- Álbum, pista 5
- Calcetín
- Cinta

Bebé pequeño

Ate un calcetín al extremo de una cinta. Cuélguela encima del niño. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Agite la cinta. Anime al niño a mirar, alcanzar o patear el calcetín. Observe cómo usa los ojos, las manos y los pies para explorar e interactuar.

Bebé mayor

Ate un calcetín al extremo de una cinta. Reproduzca la canción y luego tire del calcetín por la habitación.

¿LISTO?

Invite al niño a gatear o moverse hacia el calcetín, observando cómo lo rastrea y lo alcanza.

Niño pequeño

Ate un calcetín al extremo de una cinta. Invite al niño a sujetar la cinta. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar el calcetín. Pregúntele: "¿Qué pasa si balanceas la cinta lentamente? ¿Qué pasa si la balanceas rápidamente?". Anime al niño a observar cómo sus acciones influyen en lo que sucede.

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar el entorno?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño demuestra curiosidad sobre los objetos?
¿Comienzan a comprender la causa y el efecto?

Empujar
Tirar



5

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Tira del elefante

MATERIALES

- Caja (con cuerda o hilo atado)
- Bloques

Bebé pequeño

Sostenga al niño y muéstrelle la cuerda.

¿LISTO?

Diga: “Vamos a jalar la caja”. Acérquela. Añada un bloque y diga: “¡Mira, agregué un bloque!”. Luego, quítelo y diga: “¡Ya no está!”. Anime al niño a patear o alcanzar la caja para moverla. Continúe jalando la cuerda y añada o quite bloques.

Bebé mayor

Llene la caja con bloques y coloque la cuerda de la caja cerca del niño.

¿LISTO?

Ayude al niño a acercar la caja tirando de la cuerda. Cuando pueda alcanzarla, anímelo a meter la mano y sacar un bloque.

Niño pequeño

Coloque bloques alrededor de la habitación.

¿LISTO?

Anime al niño a tirar de la cuerda y mover la caja por la habitación. Invítelo a sacar los bloques y colocarlos en la caja. Una vez que haya reunido todos los bloques, anímelo a tirar de la caja, sacar los bloques y colocarlos por la habitación.

OBSERVAR

M 1e SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño observa cómo un adulto agrega o quita juguetes?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agrega y quita objetos de un grupo según se le indica?

SCI 3a CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño patea con los pies o sacude los brazos para hacer que otros objetos se muevan?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño usa su cuerpo para empujar o tirar la caja?

Cubrir



6

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Molde para cupcakes

MATERIALES

- Tarjetas de cubo: Cuadrado
- Molde para cupcakes
- Tubo de cartón
- Varios objetos

Bebé pequeño

Coloque diferentes objetos en las secciones del molde para cupcakes.

¿LISTO?

Toque suavemente un objeto y diga: "¡Mira la pelota!". Anime al niño a alcanzar, batear o agarrar los objetos. Describa sus acciones usando palabras relacionadas con objetos y formas.

Bebé mayor

Coloque un molde para cupcakes frente a un niño sentado. Corte un tubo de papel absorbente en pequeños aros. Coloque los cuadrados ondulados y las tarjetas de cubo cerca del molde.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar los cuadrados ondulados y los anillos circulares. Anímelo a colocar los anillos de cartón en las secciones del molde.

Niño pequeño

Coloque un molde para cupcakes frente a un niño sentado. Corte un tubo de papel absorbente en pequeños aros. Coloque los cuadrados ondulados y las tarjetas cúbicas.

¿LISTO?

Muestre una tarjeta de cubo y diga: "Esto es un cuadrado". Muestre un anillo y diga: "Esto es un círculo". Invite al niño a unir cuadrados con cuadrados y círculos con círculos. Anímelo a colocar un anillo de cartón en cada sección del molde para cupcakes.

OBSERVAR

M 3 FORMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño manipula objetos de distintas formas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace coincidir dos formas idénticas?

M 1c SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño señala objetos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza la correspondencia uno a uno para hacer coincidir las tapas con las bolsas?

7

Cubrir



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Tablero de escondite

MATERIALES

- Cartulina
- Cinta
- Cuadrados texturizados
- Solapas de papel o tela

Bebé pequeño

Cubra un trozo de cartón con una variedad de cuadrados texturizados, como piel sintética, palillos de manualidades o celofán.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar las diferentes texturas tocándolas con las manos, la cara o los pies. Hable sobre las texturas. Por ejemplo: "Mira, el pelaje es suave". Anímelo a que se concentre en usted mientras exploran juntos.

OBSERVAR

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en el entorno inmediato?

Bebé mayor

Cuelgue el cartón texturizado en la pared.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar las diferentes texturas tocándolas con las manos, la cara o los pies. Describa cada una de las texturas al niño. Por ejemplo: «El pelaje es suave». Anímelo a mirarlo brevemente mientras explora cada textura.

ATL 1a ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se concentra durante un corto tiempo en una persona?

Niño pequeño

Cuelgue el cartón texturizado en la pared. Cubra cada textura con una solapa de papel o tela.

¿LISTO?

Señale una solapa y diga: "¡Mira!". Invite al niño a levantarla y explorar la textura. Repita con otra solapa, señalando cada vez. Pregunte: "¿Cuál se sintió duro? ¿Cómo se sintió el pelaje?". Anime al niño a mirar las solapas mientras usted señala y a observa las texturas.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño presta atención a lo que hacen los demás?
¿Mirando o señalando?

Rellenar
Derramar



8

JUEGO Y EXPLORACIÓN



En el puente

MATERIALES

- Cesta de ropa sucia
- Puffs

Bebé pequeño

Coloque al niño dentro de la cesta de ropa.

¿LISTO?

Suba y baje suavemente las piernas del niño mientras dice “arriba” y “abajo”. Anime al niño a intentar mover los brazos o las piernas con usted. Continúe el juego, animándolo a responder a tus movimientos.

Bebé mayor

Coloque una cesta de ropa sucia cerca del niño y comience a colocar bolsitas de frijoles en la cesta.

¿LISTO?

Entregue una bolsita de frijoles al niño y animelo a ponerla en la canasta. Narre dónde están las bolsitas de frijoles en relación con la cesta (dentro, encima, debajo, etc.).

Niño pequeño

Coloque una cesta de ropa sucia boca abajo cerca del niño. Coloque las bolsas de frijoles en el otro lado de la habitación.

¿LISTO?

Imagine que la canasta es un puente. Invite al niño a colocar una bolsita encima de la canasta. Luego diga: “¿Puedes quitarla de la canasta?”. Anímelo a colocar la bolsita debajo de la canasta. Continúe colocando la bolsita sobre, fuera y debajo de la canasta.

OBSERVAR

M2b CONCIENCIA ESPACIAL

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa cuando el cuidador levanta los brazos o las piernas y dice arriba/abajo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño sigue instrucciones posicionales simples como encendido/apagado, encima/debajo y arriba/abajo?

Apilar
Anidar



9

JUEGO Y EXPLORACIÓN



La Gran Muralla

MATERIALES

- Bloques

Bebé pequeño

Con el niño sentado frente a usted, construya una torre con los bloques.

¿LISTO?

Derribe los bloques. Diga: "¡Construyamos!". Anime al niño a tomar un bloque y dárselo o a dejarlo cerca del suyo. Invítelo a explorar los bloques mientras siguen construyendo y derribando torres juntos.

Bebé mayor

Mientras el niño esté sentado en el suelo, apile tres bloques frente a él.

¿LISTO?

Anime al niño a tocar, recoger y explorar los bloques. Invítelo a apilarlos para formar una pequeña torre y a organizarlos de diferentes maneras.

Niño pequeño

Mientras el niño esté sentado en el suelo, coloque seis bloques frente a él.

¿LISTO?

Jueguen juntos con los bloques. Invite al niño a investigar diferentes maneras de apilarlos y ordenarlos. Diga: "Vamos a alinear los bloques". Anímelo a colocarlos en fila. Continúe explorando el juego con los bloques. Por ejemplo: construya una torre y derríbela. Invite al niño a reconstruirla de nuevo.

OBSERVAR

M 4b MEDICIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño recoge y deja los bloques?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño coloca objetos en fila en cualquier orden?

SCI 4 TECNOLOGÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora juguetes sencillos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño comienza a utilizar juguetes sencillos con un propósito?

10

Imitar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Caras conocidas

MATERIALES

- Fotos de miembros de la familia

- Espejo
- Caja
- Cinta
- Papel

Bebé pequeño

Sostenga al niño y muéstrelle una caja con diferentes fotografías y un espejo pegado con cinta adhesiva en cada lado.

¿LISTO?

Invite al niño a mirar las fotos y su reflejo en el espejo. Diga su nombre y espere a que arrulle, sonría o se gire hacia usted. Entregue la caja al niño y anímelo a explorarla con las manos y los pies o girándola para ver las fotos o el espejo.

Bebé mayor

Coloque la caja de fotos y el espejo. Pegue las solapas de papel sobre las fotos y el espejo.

¿LISTO?

Jueguen al escondite con el niño usando las solapas. Levanten una solapa para ver la foto y luego invítelo a levantar la solapa sobre el espejo. Diga su nombre y observe cómo responde. Continúen turnándose entre las fotos y el espejo.

Niño pequeño

Coloque la caja de fotos y un espejo. Pegue las solapas de papel sobre las fotos y el espejo.

¿LISTO?

Coloque una foto y el espejo uno al lado del otro. Diga el nombre del niño y anímelo a mirar hacia usted. Invítelo a mirarse en el espejo y a señalar su reflejo. Gire la caja para mostrar una nueva foto y anímelo a notar el cambio. Repita el proceso para resaltar las fotos conocidas y su reflejo.

OBSERVAR

SED 1a AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a su nombre? ¿Explora sus manos y pies?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a su nombre e interactúa en el espejo? ¿Se reconoce como alguien independiente?

M 5 PATRONES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño juega actividades predecibles con los cuidadores?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño nota cosas que se repiten en el entorno?

11

Agarrar
Apretar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Ondas de agua

MATERIALES

- Agua
- Tarjetas de cubo
- Bolsas transparentes con cierre
- Colorante alimentario
- Cinta

Bebé pequeño

Llene una bolsa transparente con cierre hermético hasta $\frac{1}{4}$ de su capacidad con agua coloreada y ciérrela bien. Pegue una tarjeta cúbica a la bolsa para que se vea la forma y colóquela en el suelo.

¿LISTO?

Dele palmaditas a la bolsa y diga: "¡Mira, el agua se mueve!". Invite al niño a explorar con las manos o los pies. Señale la forma y describa: "¡El círculo está bajo el agua!". Observe sus reacciones al movimiento, los colores, las formas y los sonidos.

Bebé mayor

Llene una bolsa transparente con cierre hermético hasta $\frac{1}{4}$ de su capacidad con agua coloreada y ciérrela. Pegue una tarjeta cúbica a la bolsa y péguela en una ventana o pared a tu alcance.

¿LISTO?

Diga: "¿Qué pasa si palmeamos la bolsa?". Anime al niño a presionar o golpear, describiendo: "¡El agua azul se movió!". Invítelo a trazar la forma y a observar sus reacciones mientras explora con sus sentidos.

Niño pequeño

Llene de 3 a 4 bolsas transparentes con cierre hermético con diferentes colores y cantidades de agua. Pegue una tarjeta de cubo a cada una y pégalas en una ventana o pared a tu alcance.

¿LISTO?

Pregunte: "¿Qué pasa si damos palmaditas a la bolsa?". Invite al niño a tocar, presionar o pinchar. Señale la diferencia. "Esta bolsa es roja. Esta es azul". Anímelo a trazar las formas y a observar cómo se ven bajo el agua en movimiento.

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar el entorno?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño demuestra curiosidad sobre los objetos?
¿Comienza a comprender la relación causa-efecto?

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reacciona a los cambios en la textura, la vista o el sonido?

12

Agitar
Golpear



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Juan Jacob

MATERIALES

- Álbum, pista 12
- Traqueteo
- Botellas
- Objetos pequeños

Bebé pequeño

Sostenga al niño en su regazo y dele un sonajero para que lo agite. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Anime al niño a agitar el sonajero al ritmo de la música. Cántele y hágalo balancear suavemente al ritmo de la canción. Observe cómo responde.

Bebé mayor

Mientras el niño esté sentado a la mesa, dele un biberón lleno de pequeños objetos ruidosos. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a agitar la botella al ritmo de la música. Anímelo a agitarla cada vez más rápido con la canción.

Niño pequeño

Prepare unas botellas llenas de objetos pequeños para usar como agitadores. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Invite al niño a agitar una botella. Anímelo a agitarla más rápido a medida que la canción se acelera. Pause la música e invítelo a agitarla lo más rápido posible. Vuelva a reproducir la canción e invítelo a agitarla al ritmo de la canción.

OBSERVAR

CA 1b MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde al ritmo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de ritmo?