

EXPERIENCIA

# ANIMALES A-E

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

## Explorar un alfabeto del zoológico

D es para  
Delfín

Matemáticas salvajes  
y juegos de letras

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Marionetas de caimán • Cantos de pájaros • Camellos que cuentan • Collage de delfines  
• Trompa de elefante • De la A la Z: Libro de animales del zoológico



# CONTENIDO

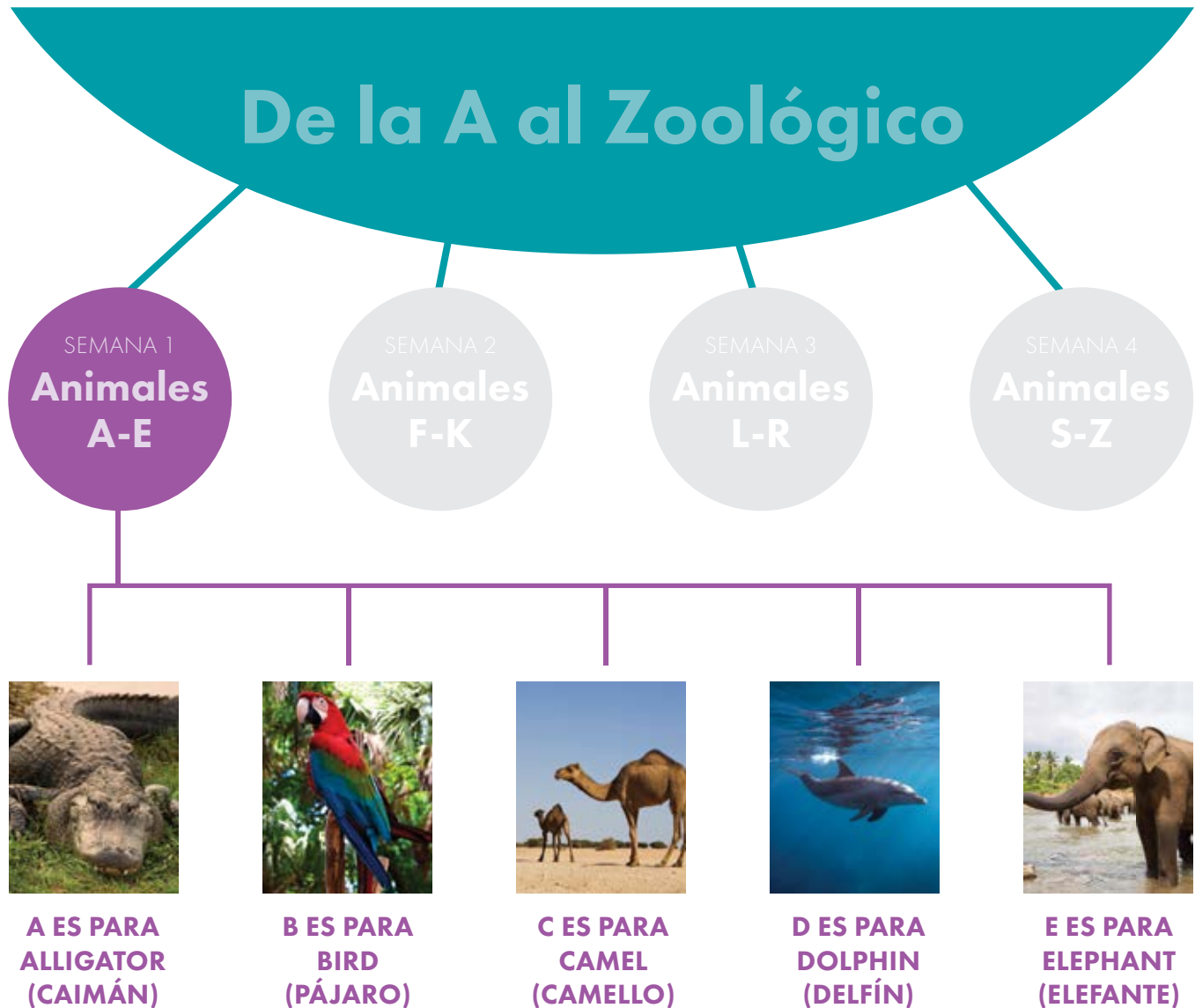
---

<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: A es para Alligator (Caimán) .....	10
Lección 2: B es para Bird (Pájaro) .....	12
Lección 3: C es de Camel (Camello) .....	14
Lección 4: D es para Dolphin (Delfín) .....	16
Lección 5: E es para Elephant (Elefante) .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: ANIMALES A-E

La conciencia fonológica comienza en los primeros años de vida de un niño y continúa desarrollándose a medida que ingresa al jardín de infantes. La conciencia fonológica es la capacidad de reconocer y manipular sonidos en el lenguaje hablado. Esta importante habilidad permite a los niños aprender a leer, escribir y hablar en su lengua materna. Los docentes pueden planificar actividades para ayudar a fortalecer el desarrollo fonológico. Conciencia, como cantar una canción que rima y luego permitir que los niños griten la palabra que rima que falta. Las actividades deben ser atractivas y motivadoras, priorizando la participación activa sobre la memorización. Al incorporar la motricidad gruesa, el juego sensorial y la música en estas actividades, los niños pueden aprender a través de experiencias lúdicas.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
caimán, pájaro, camello, delfín, elefante, nido, arena, agua	A - Z	caimán, pájaro, camello, delfín, elefante, nido, arena, agua	rosa, revisar formas, útil



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 1	 <p><b>A ES PARA ALLIGATOR (CAIMÁN)</b> Alligator (Caimán) comienza con la letra A. Los caimanes son reptiles grandes y nacen de huevos.</p>	<p><b>Danza del caimán</b> SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p><b>Sílabas con animales del zoológico</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 2	 <p><b>B ES PARA BIRD (PÁJARO)</b> Bird (Pájaro) empieza con la letra B. Los pájaros son los únicos animales que tienen plumas. Nacen de huevos.</p>	<p><b>Cantos de pájaros</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Alfabeto de la A al Zoológico</b> LLD 5 Conceptos de impresión</p> 
LECCIÓN 3	 <p><b>C ES PARA CAMEL (CAMELLO)</b> Camello empieza con la letra C. Los camellos almacenan alimento (grasa) en jorobas en sus lomos. Tienen una o dos jorobas.</p>	<p><b>Joroba de camello</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>¿Dónde está el camello?</b> LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 4	 <p><b>D ES PARA DOLPHIN (DELFIN)</b> Delfín empieza con la letra D. Son animales amigables que adoran jugar con otros delfines. Se comunican mediante un chasquido agudo o un silbido.</p>	<p><b>Danza del delfin</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Trucos de delfines</b> PD 1 Motricidad gruesa</p>
LECCIÓN 5	 <p><b>E ES PARA ELEPHANT (ELEFANTE)</b> Elefante comienza con la letra E. Los elefantes son herbívoros y pasan la mayor parte del día comiendo plantas. Cavan con sus colmillos y buscan comida.</p>	<p><b>Elefantes ruidosos</b> ★ SED 1 Autoconciencia</p>	<p><b>Hogares para animales</b> LLD 7 Escritura</p> 



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

## MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

## ARTES CREATIVAS

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

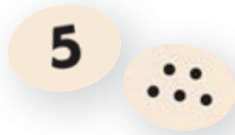


LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

### Nido de caimán

MR 1 Sentido numérico



### Hábitat del caimán

PD 2 Motricidad fina



### AA-Caimán ★

CA 2 Danza y movimiento

### Dientes de caimán

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



### Animales de la A a la Z

LLD 6 Comprensión de lectura



### Comida para pájaros

MR 1 Sentido numérico



### Marionetas de pájaros ★

CA 4 Drama



### Vuela a casa, pájaro

CA 2 Danza y movimiento

### Nidos de la naturaleza

MR 7 Lógica y razonamiento



### Grazna como un pato

LLD 6 Comprensión de lectura



### Contando camellos

MR 1 Sentido numérico



### Letra C de arena

CA 3 Artes visuales

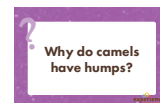


### Cruce de camellos ★

CA 1 Música

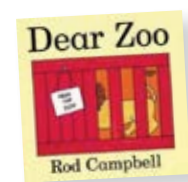
### Camellos trepadores

PD 1 Motricidad gruesa



### Querido Zoológico

LLD 6 Comprensión de lectura



### Une las formas ★

MR 6 Clasificación



### Collage de delfines

MR 2 Conciencia espacial

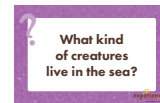


### Amigos delfines

CA 2 Danza y movimiento

### Bajo el mar

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



### ¡Bebé delfín!

LLD 6 Comprensión de lectura



### Trabajo con elefantes

MR 7 Lógica y razonamiento

### Trompa de elefante

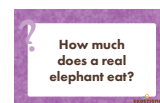
CA 4 Drama

### Besos de elefante

SED 4 Relaciones sociales

### Dentro de un elefante

MR 7 Lógica y razonamiento



### Cómo encontrar un elefante

LLD 6 Comprensión de lectura



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

## BLOQUES

### Dentro de un elefante

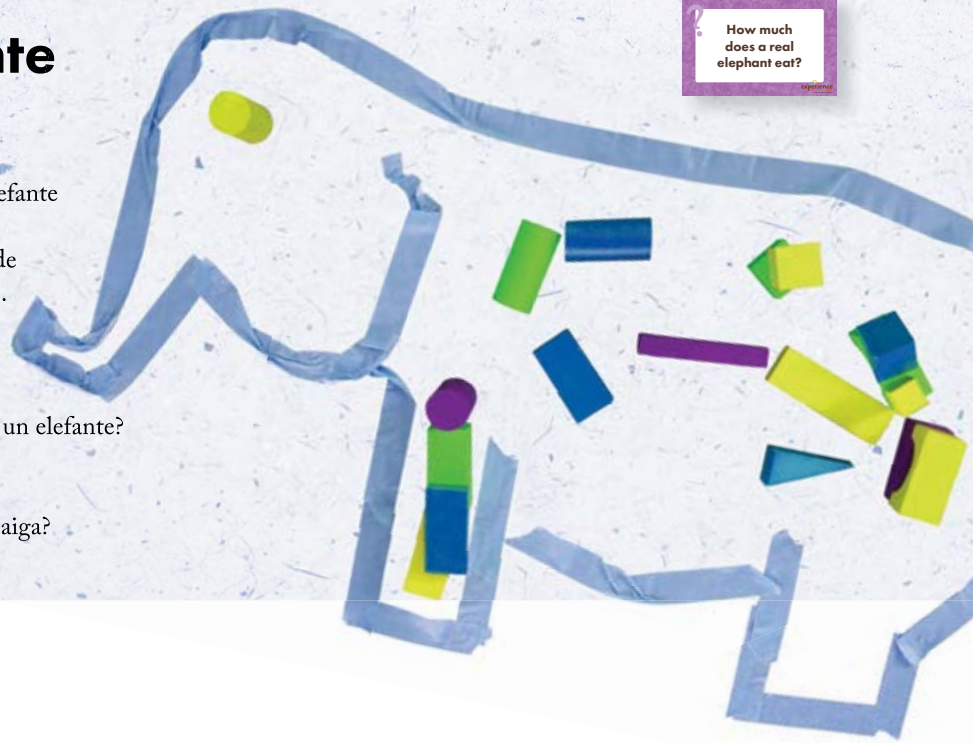
MR 7 Lógica y razonamiento SED 1 Autoconciencia

#### Configuración

- Use cinta adhesiva para dibujar la silueta de un elefante grande en el suelo. Anime a los niños a construir dentro de esa forma. Prepare diversos materiales de construcción, como bloques, legos y tazas/tazones.

#### Grandes preguntas

- ¿Cuál es la forma de un elefante?
- ¿Qué objetos pueden caber dentro de la figura de un elefante?
- ¿Qué crees que les gusta comer a los elefantes?
- ¿Cómo crees que sería sentarse en un elefante?
- ¿Qué tan alto puedes apilar algo antes de que se caiga?



How much does a real elephant eat?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

### Dientes de caimán

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

#### Configuración

- Prepare plastilina y tees de golf o piedras delgadas. Anime a los niños a presionar los objetos sobre la plastilina para formar una boca de caimán llena de dientes.

#### Grandes preguntas

- ¿Cuántos dientes crees que tiene un caimán?
- ¿Qué podría comer un caimán?
- ¿Los dientes de caimán se parecen o son diferentes a los tuyos?
- ¿Qué otros elementos de la habitación parecen dientes?

How many teeth does an alligator have?

## OBRA DRAMÁTICA

# Bajo el mar

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama

### Configuración

- Coloque una mesa en el área de Juego dramático. Pegue papel crepé azul o tiras de tela debajo de la mesa para crear un océano. Coloque juguetes de criaturas marinas o peluches debajo de la mesa. Si lo desea, coloque libros sobre el océano (de ficción y no ficción).

### Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar bajo el mar?
- ¿Dónde podrías encontrar un delfín nadando?
- ¿Por qué las criaturas marinas querrían esconderse?

What kind of creatures live in the sea?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Nidos de la naturaleza

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

What are nests used for?

### Configuración

- Reúna diversos elementos de la naturaleza, como hojas, ramas, piedras y flores. Anime a los niños a construir un nido de pájaro con cualquier objeto que deseen. Si lo desean, imprima y muestre fotos de diferentes nidos de pájaro para inspirarse.

### Grandes preguntas

- ¿Qué usan los pájaros para hacer nidos?
- ¿Cómo construyen los pájaros un nido?
- ¿Para qué se utilizan los nidos?
- ¿Cómo puedes hacer un nido resistente?



## Descubrimiento exterior

# Camellos trepadores

PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Coloque un montículo de almohadas en algún lugar al aire libre (sobre una superficie suave, como césped, si es posible). Cúbralo con una manta. Anime a los niños a trepar por la joroba del camello o a crear su propia pista de obstáculos.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes montar un camello?
- ¿Cuál es una buena manera de superar obstáculos?
- ¿Qué me puedes contar sobre los camellos?

Why do camels have humps?

# 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!* ↷



# A es para Alligator (Caimán)

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Sabes algo sobre los caimanes?”
- Diga: “A es para 'Alligator', /a/.” Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.
- Modele el gesto de la mandíbula de caimán (aplaudiendo) y luego diga las sílabas al-li-ga-tor juntas.
- Repita el ejercicio diciendo el nombre de cada niño.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Danza del caimán

SED 4 Relaciones sociales CA 1 Música SS 3 Geografía

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**

Recorte un juego de tarjetas de la A al Zoológico para que cada niño las recopile a lo largo del mes. Entregue a cada niño la tarjeta del animal de ese día en la Hora del círculo.

### Todos juntos

- Reproducir “A Is for Alligator”, pista 1 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a aplaudir y cantar la canción. Mantengan los codos juntos mientras hacen aplausos con la mandíbula de un caimán.
- Primero, anime a los niños a moverse dentro de un espacio reducido (como una alfombra), luego a moverse por la habitación con más espacio. Recuérdeles que deben moverse con cuidado entre los demás y practicar el mantenimiento del espacio personal.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al cooperar durante un juego grupal y practicar cómo mantener el espacio personal.*

### RINCÓN CREATIVO

## Hábitat del caimán

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

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Fotos de caimanes

### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Artículos de la naturaleza
- Tijeras
- Pegamento
- Marcadores/ crayones

### Configuración

- Lleve a los niños afuera para que recolecten elementos de la naturaleza como ramitas, hierba y piedras. Muestre la Foto de inspiración y luego prepare todos los materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Cómo crees que se siente la piel de un caimán auténtico?
- ¿Dónde viven los caimanes?
- ¿Qué tamaño tienen los caimanes reales?
- ¿Cómo se puede crear un hábitat para caimanes?

**OBSERVAR:** ¿Usa el niño las tijeras para recortar la figura? ¿Hablan de los caimanes, dónde viven y qué comen?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Sílabas con animales del zoológico

LLD 7 Escritura SED 4 Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

PARA CADA NIÑO

- Tarjetas de animales del zoológico de la A a la Z\*

**Debatir y explorar**

- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Aplauda las sílabas de la palabra a-ni-mal.

**Jugar juntos**

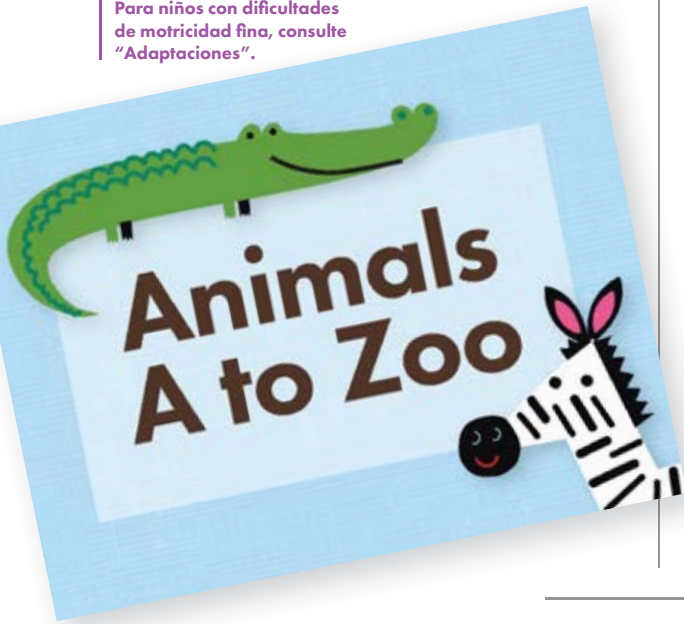
- Muestre a los niños una selección de tarjetas con animales que tienen un número variado de sílabas, como pájaro (tres sílabas) y lombriz (dos sílabas).
- Invite a los niños a mirar las imágenes, decir el nombre de los animales y aplaudir las sílabas que escuchan.
- Luego los niños pueden representar las imágenes de los diferentes animales que ven.
- **Simplificar:** Muestre animales de una y dos sílabas. Diga las palabras y aplauda las sílabas. Anime a los niños a repetir.
- **Desafío:** Dele a los niños las palabras por separado y pídales que unan las sílabas. Por ejemplo, “¿Qué palabra se forma al unir las palabras inch (pausa) y worm?”.

**OBSERVAR:** ¿El niño aplaude las sílabas de la palabra?

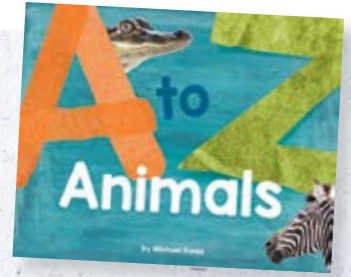


**A**

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



HISTORIA SUGERIDA



## Animales de la A a la Z

por Michael Kania

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 7 Escritura

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Mientras lee la historia, invite a los niños a turnarse para usar el dedo índice para trazar la letra grande en cada página.
- Anímelos a identificar las letras en voz alta a medida que avanza.
- Si lo desea, pegue con cinta adhesiva una hoja grande de papel y coloque crayones para que los niños puedan turnarse para escribir la letra en cada página.
- Invítelos a usar un color nuevo con cada letra. Use las piezas de la historia y la escena para inventar una nueva historia sobre los animales.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Nido de caimán

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales LLD 1 Escucha

**MATERIALES**

- Huevos de caimán

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bloques
- Artículos de la naturaleza

**Configuración**

- Coloque los huevos numerados sobre la mesa. Esconda los huevos punteados debajo de la mesa o en el suelo.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a construir un nido para los huevos de caimán. Explique que los caimanes nacen de huevos.
- Elija uno de los huevos numerados y busque el huevo con el mismo número de puntos. Coloque la pareja en el nido.



**5**

**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta los puntos correctamente?  
¿Relaciona el huevo punteado con el huevo numerado?

\* Un asterisco indica que el artículo fue empaquetado en una bolsa diferente a la Bolsa Daily Discovery.

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Te gustaría que un caimán viniera a tu casa? ¿Por qué sí o por qué no?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

### ★ AA-Caimán

CA 2 Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa

- Reproducir “A Is for Alligator”, pista 1 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Baile como un caimán. Póngase de pie y estírese o acuéstese boca abajo y gatee.



# B es para Bird (Pájaro)

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre las aves?”
- Prepare un cuenco con plumas. Anime a los niños a trabajar juntos para hacer una letra B en el piso con las plumas. Diga: “B es para 'Pájaro', /b/”. Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Cantos de pájaros

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

### MATERIALES

- ☐ Álbum *Bailando de la A al zoológico*\*

### Todos juntos

- ¿Qué sonido podría hacer un pájaro? Anime a los niños a silbar o a hacer sonidos de pájaros.
- Reproduzca “B Is for Bird”, pista 2 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a aletear libremente como pájaros. Pause la música y anímelos a buscar un lugar seguro donde posarse hasta que la música comience de nuevo.

*Esta actividad ayuda a desarrollar la autoconciencia practicando la escucha, habilidades y seguir las indicaciones del profesor.*

### DOS PAJARITOS

**Dos pajaritos sentados en una rodilla,**  
(Sostenga los pájaros sobre las rodillas.)  
**Uno llamado Jack y otra llamada Ann.**  
(Mueva un pájaro y luego el otro.)  
**Vuela lejos, Jack; vuela lejos, Ann.**  
(Vuela uno a la vez desde la rodilla hasta detrás de la espalda).  
**Vuelve Jack; vuelve Ann.**  
(Vuela uno de regreso y luego el otro.)

A

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

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Marionetas de pájaros

CA 4 Drama LLD 7 Escritura LLD 6 Comprensión lectora

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- ☐ Formas de pájaros (2)
- ☐ Plumas
- ☐ Palillos de manualidades

#### SUS MATERIALES

- ☐ Marcadores/ crayones
- ☐ Pegamento
- ☐ Cinta

### Conversar

- ¿Dónde has visto un pájaro posado?

### Hacer

- Invite a cada niño a decorar dos pájaros y luego pegarles palillos de manualidades.

### Jugar

- Invite a los niños a jugar con los títeres de pájaros mientras recitan la rima juntos.
- Inserte los nombres de los niños en la rima. Si lo desea, nombre una parte del cuerpo diferente cada vez.

**OBSERVAR:** ¿El niño participa diciendo la rima con usted? ¿Usa sus títeres de pájaros como apoyo?

**MAKE & PLAY**

R  
r

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Comida para pájaros

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama

**MATERIALES**

- Juego de comida para pájaros

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Plastilina
- Bol
- Pinzas (opcional)

**Debatir y explorar**

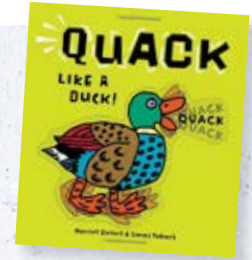
- ¿Qué comen los pájaros?
- Prepare plastilina y observe cómo los niños preparan bayas, gusanos, insectos u otro alimento para pájaros. Coloque el alimento en un tazón.

**Jugar juntos**

- Coloque las tarjetas con números boca abajo cerca del nido del pájaro.
- Invite a un niño a dar vuelta una tarjeta e identificar el número, luego cuente esa cantidad de pedazos de “comida para pájaros” para alimentar a los pajaritos.
- Opcional: Alimente a los pájaros con la comida para pájaros usando pinzas y cuente en voz alta.
- **Simplificar:** Utilice únicamente tarjetas con números del 1 al 5.
- **Desafío:** Dé vuelta dos tarjetas con números y súmelas, luego cuente esa cantidad de comida para pájaros.

**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño la cantidad de comida que corresponde para alimentar a los pájaros? ¿Cuánto cuenta sin ayuda?

HISTORIA SUGERIDA



## Grazna como un pato

por Harriet Ziefert y Simms Tayback

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada del libro y lea el título y los nombres de los autores en voz alta. Pregunte: “¿Cuál es tu animal favorito? ¿Qué sonido hace?”.
- Mientras leen el cuento, anime a los niños a hacer sonidos junto con los animales. Explíqueles que los animales emiten sonidos para comunicarse. Pregunte: “¿Cómo se comunican las personas?”. Hablen sobre la comunicación verbal y no verbal, y luego practiquen saludar con la mano y decir “hola”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Alfabeto de la A al Zoológico

LLD 5 Conceptos de impresión SED 4 Relaciones sociales LLD 6 Comprensión lectora

**MATERIALES**

- Animales de la A a la Z Libro de cuentos (de la lección 1)
- Etiquetas de letras
- Palillos de manualidades

**SUS MATERIALES**

- Pegamento o cinta
- Tijeras

**Configuración**

- Pegue cada etiqueta de letra a un palillo de manualidades. Coloque el libro de cuentos y la carta Palos (guardar para uso posterior) sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a elegir un palito de letras y buscar esa letra en el cuento. Pídale que digan la letra y su sonido.
- Repita con otro palito de letras.
- Extensión: Invite a los niños a trabajar en parejas y hacer y responder preguntas sobre los animales que ven.

**OBSERVAR:** ¿El niño pasa las páginas de principio a fin y comenta el contenido del libro? ¿Identifica alguna letra en el libro?

## Hora de cierre

**Reflexión**

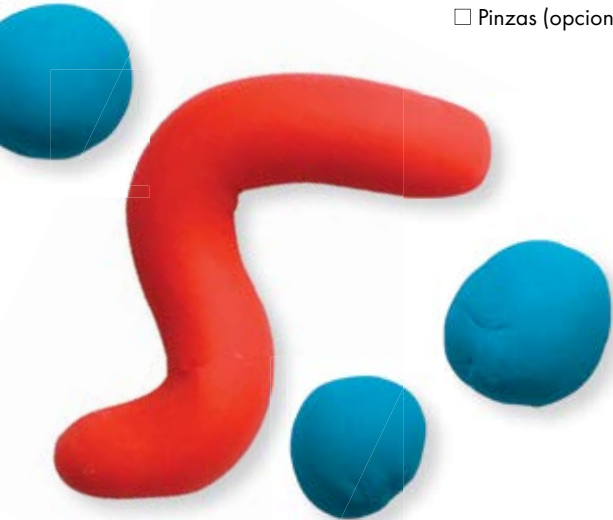
- ¿Te gustaría tener un pájaro como mascota? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Vuela a casa, pájaro

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca “B Is for Bird”, pista 2 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Elijan un lugar de la habitación para que sea el nido. Si lo desean, extiendan una manta en el suelo para crear el nido. Inviten a los niños a empezar por un lado de la habitación y a bailar mientras vuelan, agitando las plumas de la cola y las alas. Intente volar a casa antes de que termine la canción.



# C es para Camel (camello)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre los camellos?”
- Haz una C en el aire y luego analiza las similitudes entre la curva de la letra y la joroba del camello. Diga: “C es para ‘Camello’, /c/”. Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.
- Explíqueles que los camellos almacenan comida (grasa) en su joroba. Ayude a llenar la joroba echando papel arrugado en una bolsa de plástico.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Joroba de camello

SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A la zoológico\**

#### SUS MATERIALES

- Papel arrugado en una bolsa de plástico

#### Todos juntos

- Reproducir “C Is for Camel”, pista 3 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a gatear en cuatro patas en fila y simular que se mueven como un camello.
- Cierre la bolsa llena de la Hora del círculo e invite a los niños a turnarse para gatear con la “joroba” equilibrada sobre sus espaldas.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al trabajar juntos y asegurándose de que todos tengan un turno para usar los materiales en la actividad.*

### RINCÓN CREATIVO

## Letra C de arena

CA 3 Artes visuales PD 2 Matricidad fina LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Forma de la letra C
- Pegatina de camello
- Arena

##### SUS MATERIALES

- Pegamento
- Libros ilustrados

#### Conversar

- ¿Tienes la letra C en tu nombre?

#### Hacer

- Entregue a cada niño una letra C.
- Cree diseños con pegamento y luego espolvoree la arena. Sacuda la arena y pegue la pegatina.

#### Jugar

- Invite a los niños a mirar libros y busquen la letra C. Cada vez que encuentren una, digan la letra y el sonido, luego tracen sobre la letra C arenosa.

**OBSERVAR:** ¿El niño sigue la secuencia de pegar y espolvorear arena, y luego sacudir la arena?

**MAKE  
& PLAY**





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ¿Dónde está el camello?

LLD 2 Comunicación MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Póster temático\*
- Gafas Veo Veo\*

**SUS MATERIALES**

- Brocha
- Arena
- Bandeja para hornear o bandeja para galletas

**Debatir y explorar**

- ¿Qué tipos de huellas crees que dejan los camellos?
- Coloque una bandeja para hornear con arena y anime a los niños a usar sus dedos para crear huellas de camellos.

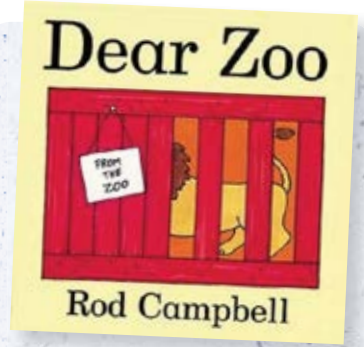
**Jugar juntos**

- Esconda el póster temático debajo de la arena en la sartén.
- Invite a un niño a sostener un catalejo y describir lo que ve.
- Utilice un pincel para limpiar la arena del cartel temático y encontrar ese animal.
- **Simplificar:** Invite al niño a explorar el cartel cubierto de arena y diga cuál es su animal favorito.
- **Desafío:** Anime al niño a describir dónde está el animal en el cartel usando palabras posicionales (al lado, debajo, encima o delante de).

**OBSERVAR:** ¿El niño usa palabras para describir al animal y trata de agregar nuevas palabras descriptivas a su vocabulario?



HISTORIA SUGERIDA



## Querido Zoo

por Rod Campbell

LLD 6 Comprensión lectora  
MR 2 Conciencia espacial  
SS 2 Educación cívica y economía

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Antes de leer la historia en voz alta, invite a los niños a tumarse para terminar esta oración: "Querido Zoológico, por favor envíame un..."
- Mientras leen, inviten a los niños a comentar sobre el tamaño o la forma de cada animal. Anímenlos a usar palabras como grande, alto, bajo y pequeño.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Contando camellos

MR 1 Sentido numérico SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

- Tarjetas de camellos

**SUS MATERIALES**

- Cubo de arena
- Dado
- Bol

**Configuración**

- Esconda las tarjetas de camello con el número hacia arriba en el recipiente con arena.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a tirar el dado e identificar el número.
- Cepille la arena de las tarjetas de camello hasta encontrar ese número.
- Coloque la tarjeta de camello en el recipiente. Repita hasta que todos los camellos estén en el recipiente.
- Oculte las cartas con el lado punteado hacia arriba y juegue de nuevo.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6? ¿Identifica los números y cuenta los puntos?



A

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

## Hora de cierre



**Reflexión**

- ¿Te gustaría montar en camello? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Cruce de camellos

CA 1 Música PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir "C Is for Camel", pista 3 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a gatear por la habitación y a balancear un bloque sobre la espalda. Imaginen que son camellos que ayudan a otros a cruzar el desierto.



# D es para Dolphin (Delfín)

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre los delfines?”
- Trabajen juntos para usar plastilina o limpiapipas para hacer una letra D grande. Diga: “D es para 'Delfín', /d/”. Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Danza del delfín

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico*\*

#### SUS MATERIALES

- Aros de juguete

A

Para niños con desafíos de transición, consulte “Adaptaciones”.

#### Todos juntos

- ¿Qué tipo de truco puedes hacer dentro de un aro de juguete? Coloca un aro de juguete en el suelo e invita a los niños a que, por turnos, demuestren un movimiento o truco.
- Reproducir “D is for Dolphin”, pista 4 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a escuchar la canción y a nadar como delfines juguetones. Salte por el aro de juguete mientras bailan y se mueven.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al demostrar movimiento y observar pacientemente cómo se mueven los demás.*

## RINCÓN CREATIVO

### Collage de delfines

MR 2 Conciencia espacial CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Formas de collage

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Brocha
- Tijeras
- Pegamento

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué formas ves en el delfín?
- ¿Cómo puedes unir las formas para diseñar tu propio delfín?
- ¿Cómo utilizarás pintura o marcadores para crear agua, salpicaduras o burbujas?
- ¿Tu delfín estará bajo el agua o saltando fuera del agua?

**OBSERVAR:** ¿El niño ensambla piezas para crear un todo?  
¿Crea diseños intencionales con los materiales?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Une las formas

MR 6 Clasificación MR 3 Formas

**MATERIALES**

- Tarjetas de unir formas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Configuración**

- Recorte las tarjetas correspondientes y colóquelas boca arriba sobre la mesa al azar.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a turnarse para encontrar una tarjeta y luego su pareja.
- Anime a los niños a nombrar la forma cada vez que seleccionen una tarjeta.
- Deje a un lado los conjuntos emparejados hasta que todas las cartas estén emparejadas.
- Si lo desea, trabajen en equipos de dos y animen al primer niño a elegir una tarjeta y luego desafíen a su compañero a encontrar la correspondiente.
- **Simplificar:** Coloque sólo dos tarjetas de formas y dos tarjetas de fotos coincidentes a la vez.
- **Desafío:** Intente hacer coincidir las tarjetas con otro método de clasificación (color, por ejemplo).



**OBSERVAR:** ¿Encuentra el niño todas las parejas? ¿Reconoce la mayoría de las formas básicas?

HISTORIA SUGERIDA



## ¡Bebé delfín!

por Nicola Davies

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 5 Conceptos de impresión  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Invite a los niños a elegir un juguete o peluche para sostener mientras escuchan la historia. Anímelos a usar estos objetos para representar la historia mientras usted lee en voz alta. Por ejemplo: "Enseguida, nada hacia arriba...arriba" o "Mamá y delfín descansan juntos".
- Tómese el tiempo para compartir el texto informativo y el índice al final del libro.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Trucos de delfines

PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7 Escritura



**MATERIALES**

- Palitos de letras (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Aros o anillos de juguete
- Puffs
- Papel grande
- Marcador
- Cinta

**Configuración**

- Coloque los aros en el suelo y coloque los palitos de letras dentro. Pegue una hoja grande de papel en la pared o en la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a turnarse para lanzar las bolsitas de frijoles sobre los palitos de letras.
- Identifique qué letras estaban cubiertas por las bolsitas de frijoles.
- Si lo desea, invite al niño a escribir esas letras en el papel. Continúen turnándose.

**OBSERVAR:** ¿Reconoce el niño 5 o 6 letras? ¿Las escribe en el papel?



## Hora de cierre

**Reflexión**

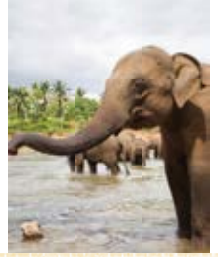
- ¿Qué te gustaría de ser un delfín?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Amigos delfines

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir "D Is for Dolphin", pista 4 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a cada niño a encontrar un compañero delfín y a turnarse para seguir los sonidos y movimientos del delfín del otro.



# E es para Elephant (Elefante)

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Qué saben sobre los elefantes?”
- Indique a los niños que usen la nariz para trazar una E en el aire. Diga: «La E es de 'Elefante', /e/». Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Elefantes ruidosos

SED 1 Autoconciencia SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico*\*

### SUS MATERIALES

- Papel
- Cinta

### Todos juntos

- ¿Prefieres los sonidos fuertes o los suaves? ¿Por qué? Explique que los elefantes pueden crear sonidos a través de su trompa, lo que se llama trompeta.
- Anime a los niños a enrollar un trozo de papel y pegarlo con cinta adhesiva. Exploren el uso de los tubos de papel para hacer diferentes sonidos de elefante.
- Reproducir “E Is for Elephant”, pista 5 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Anime a los niños a bailar pisando fuerte al ritmo de la música.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable mediante la práctica de la paciencia y seguir las instrucciones en grupo.*

### RINCÓN CREATIVO

## Trompa de elefante

CA 4 Drama CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

- Cartel para conversar

### PARA CADA NIÑO

- Forma del tronco
- Elástico

### SUS MATERIALES

- Marcadores/crayones
- Cinta
- Perforadora

### Conversar

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Para qué usa un elefante su trompa?”

### Hacer

- Invite a los niños a colorear la forma del tronco como deseen.
- Hablen sobre colores y texturas mientras crean. Pregunte: “¿Cómo usan los elefantes sus trompas?”
- Fije el elástico al soporte del tronco de cada niño.

### Jugar

- Póngase el accesorio y simule ser una fila de elefantes que vagan por la selva buscando agua. Imagine beber agua con el accesorio. Explore la posibilidad de hacer sonidos de elefante para comunicarte con otros “elefantes”.

**OBSERVAR:** ¿El niño crea un objeto y luego finge ser un elefante? ¿Usa los materiales para crear un objeto de juego?





## GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

## Hogares para animales

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

## MATERIALES

## PARA CADA NIÑO

- Mi pequeño diario

## SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Papel
- Artículos de la naturaleza
- Pegamento
- Foto de animal

## Debatir y explorar

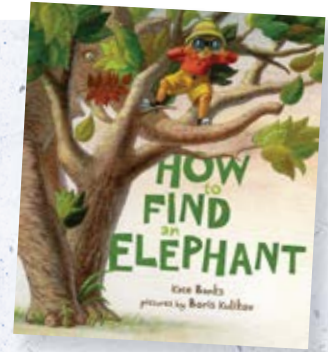
- ¿Cómo es tu casa?
- Invite a los niños a dibujar su casa y describir algo sobre ella. Por ejemplo: «Mi casa es de color amarillo».

## Jugar juntos

- Entregue a cada niño un ejemplar de Mi pequeño diario y anímelos a dibujar cualquier animal que deseen en la portada.
- Pegue elementos de la naturaleza en la cubierta para crear un hábitat para el animal.
- Invite al niño a escribir su nombre en la portada del diario.
- **Simplificar:** Dele al niño una foto de un animal para pegar en su portada, luego dibuje un hábitat alrededor de la foto.
- **Desafío:** Anime al niño a escribir una oración sobre su animal y dónde vive. Por ejemplo: «Mi zorro vive en una madriguera».

**OBSERVAR:** ¿El niño dibuja marcas para representar un animal? ¿Qué otros detalles incluye?

## HISTORIA SUGERIDA



## Cómo encontrar un elefante

por Kate Banks

LLD 6 Comprensión lectora

LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Mientras lee la historia en voz alta, invite a los niños a imitar las acciones: caminar de puntillas, nadar, columpiarse en una enredadera y volar con un águila.
- En cada página, anime a los niños a señalar el elefante escondido y decir: “¡Elefante!”.

## TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Trabajo con elefantes

MR 7 Lógica y razonamiento SCI 4 Tecnología CA 4 Drama

## MATERIALES

## SUS MATERIALES

- Cubo de arena
- Cucharas grandes o palitos
- Una variedad de artículos pequeños (pompones, crayones, cuentas)
- Bol

## Configuración

- Entierre los objetos pequeños en el contenedor de arena. Coloque el recipiente y las cucharas/palitos.

## Juego independiente

- Anime a los niños a usar los palos o cucharas y a fingir que son colmillos. Busquen comida en la arena.
- Explique que los elefantes a veces buscan para alimentarse, cavando con sus colmillos.
- Deje caer la “comida” en el recipiente. Continúe hasta que se encuentre toda la “comida”.

**OBSERVAR:** ¿El niño prueba varias soluciones posibles para jugar con las herramientas que parecen elefantes? ¿Cómo reacciona ante un desafío?

## Hora de cierre

A

Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

## Reflexión

- Dicen que los elefantes tienen buena memoria. ¿Qué recuerdas del día de hoy?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Besos de elefante

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir “E Is for Elephant”, pista 5 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a simular ser elefantes y a balancear sus largas trompas (brazos) lentamente. Balanceen y bailen con los pies apoyados en el suelo.
- Dele un “beso de elefante” a un amigo haciéndole cosquillas en la mejilla con la trompa del elefante (dedos).

## 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?”





 <b>Matemáticas y razonamiento</b>	<b>MR 1 Sentido numérico</b>	<b>MR 1a</b> Identifica numerales. <b>MR 1b</b> Determina la cantidad. <b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	<b>MR 2 Conciencia espacial</b>	<b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. <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. 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. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.	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. <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. 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. 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. 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. 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. <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. 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. 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, 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 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 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. <b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones. <b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. 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. 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. <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. 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. 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. 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.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.
 <b>Artes creativas</b>	<b>CA 1 Música</b>	<b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música. <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. 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. <b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. 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.	
	<b>CA 3 Artes visuales</b>	<b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. <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. <b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. 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.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños o imágenes intencionales. Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 1

**e**lefante



**d**elfín



**p**ájaro



**c**aimán



**a**gua



**n**ido



**a**rena



**c**amello





EXPERIENCIA

# ANIMALES F-K

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

## Descubrir la diversión fonética

Saltar y deslizarse  
por la alfabetización

¡Zorro, gorila,  
hipopótamo,  
oruga, medusa  
y canguro!

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Amigos del zorro • Retrato de gorila • Juego de barro • Comiendo el alfabeto  
Caminos de orugas • Juego de saltos y toboganes



# 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: F es para Fox (Zorro) .....	10
Lección 7: G es para Gorilla (Gorila) .....	12
Lección 8: H es de Hippopotamus (Hipopótamo) .....	14
Lección 9: I es para Inchworm (Oruga) .....	16
Lección 10: J es para Jellyfish (Medusa) y K es para Kangaroo (Canguro) ..	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: ANIMALES F-K

Desarrollar vocabulario durante la primera infancia ayuda a sentar las bases para la lectoescritura y el desarrollo del lenguaje. Los arrullos y balbuceos de un bebé se convertirán en habilidades lingüísticas importantes, como hablar, escribir y leer. El vocabulario va más allá de decir o leer palabras; se trata de comprender su significado y conectarlas con el mundo. Los maestros y cuidadores pueden ayudar a desarrollar el vocabulario de un niño creando un entorno rico en lenguaje: leyendo libros variados de diferentes géneros, recitando poemas y participando en conversaciones. Al explorar el vocabulario a diario, los niños estarán mejor preparados académica y socialmente durante sus años escolares.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
Zorro, gorila, hipopótamo, oruga, medusa, canguro, guarida, selva	A - Z	Zorro, gorila, hipopótamo, oruga, medusa, canguro, guarida, selva	rosa, revisar formas, útil



# 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 6	 <p><b>F ES PARA FOX (ZORRO)</b> “Fox” (Zorro) empieza con la letra F. Los zorros son animales nocturnos. Tienen un oído excepcional y una cola tupida. Viven en madrigueras en el suelo o en árboles viejos.</p>	<p><b>La guarida del zorro</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Los amigos de Zorro</b> LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 7	 <p><b>G ES PARA GORILLA (GORILA)</b> La palabra gorila empieza con la letra G. Los gorilas usan sonidos (gruñidos y otros ruidos) y gestos para comunicarse. Tienen brazos largos y los usan para caminar con los nudillos.</p>	<p><b>Mantén el ritmo</b> SED 3 Atención y persistencia</p>	<p><b>Búsqueda en la jungla</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 8	 <p><b>H ES PARA HIPPOPOTAMUS (HIPOPÓTAMO)</b> Hipopótamo empieza con la letra H. Los hipopótamos son el segundo animal terrestre más grande después del elefante. Para refrescarse, pasan la mayor parte del tiempo en ríos y lagos.</p>	<p><b>Hipopótamos juguetones</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Animales de la A al Zoológico</b> LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 9	 <p><b>I ES PARA INCHWORM (ORUGA)</b> La palabra “Inchworm” (Oruga) empieza con la letra I. Las orugas tienen patas en ambos extremos del cuerpo, pero no en el centro. Pueden ser de color verde, marrón o negro.</p>	<p><b>¡Levántate, oruga!</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Edificio I</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 10	 <p><b>J ES PARA JELLYFISH (MEDUSA) Y K ES PARA KANGAROO (CANGURO)</b> La palabra “Jellyfish” (Medusa) empieza con la letra J. Las medusas son gelatinosas criaturas marinas con largos tentáculos utilizados para picar y paralizan a sus presas. “Kangaroo” (Canguro) empieza con la letra K. Los canguros viven en Australia y tienen colas largas y fuertes que les ayudan a mantener el equilibrio al saltar. La madre canguro tiene una bolsa para llevar consigo a su “joey” (canguro bebé).</p>	<p><b>Medusas bailarinas</b> ★ SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Letras de medusas</b> LLD 3 Conciencia fonológica</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**

**Rompecabezas en la guarida**

MR 3 Formas



**Marioneta de zorro** ★

LLD 4 Conocimiento alfabético



**Zorro esponjoso**

CA 4 Drama



**La guarida del zorro**

CA 4 Drama



**Cumpleaños para Oso**

LLD 6 Comprensión lectora



**Comiendo hojas**

MR 6 Clasificación



**Retrato de gorila** ★

CA 3 Artes visuales



**Brazos de gorila**

PD 1 Motricidad gruesa

**Herramientas de la naturaleza**

LLD 7 Escritura



**De la cabeza a los pies**

LLD 6 Comprensión lectora



**Juego de barro** ★

MR 1 Sentido numérico



**Escuchar y dibujar**

LLD 2 Comunicación



**Hipopótamo feliz**

CA 2 Danza y movimiento

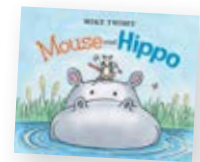
**Arena seca y húmeda**

SCI 3 Ciencias físicas



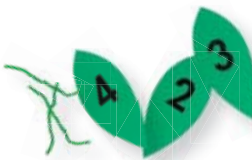
**Ratón e hipopótamo**

LLD 6 Comprensión lectora



**¿Cuántas orugas?**

MR 1 Sentido numérico



**Oruga** ★

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Danza de la oruga**

PD 1 Motricidad gruesa

**Senderos orugas**

SC 1 Investigación e indagación



**Palmo a palmo**

LLD 6 Comprensión lectora



**Contando tentáculos**

MR 1 Sentido numérico



**Salto y toboganes**

SED 4 Relaciones sociales



**Bebé canguro**

CA 4 Drama

**Bolsa de canguro**

PD 1 Motricidad gruesa



**¿Un canguro también tiene madre?**

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.

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Arena seca y húmeda

SCI 3 Ciencias físicas MR 7 Lógica y razonamiento SCI 4 Tecnología

### Configuración

- Prepare dos recipientes con arena. Vierta agua en uno de ellos, pero mantenga el otro seco. Coloque algunas herramientas para remover en ambos recipientes. Anime a los niños a explorar, revolver y sentir las diferentes texturas.

### Grandes preguntas

- ¿Por qué a los hipopótamos les puede gustar la arena o el barro frío y húmedo?
- ¿Qué pasa cuando la arena se moja?
- ¿Se puede moldear la arena húmeda? ¿Se puede moldear la arena seca?
- ¿Es posible realizar impresiones en cualquiera de las tinas de arena?

Why might hippos like cold, wet sand or mud?



A

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones".

## BLOQUES

# Senderos de orugas

SCI 1 Investigación e indagación MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Prepare limpiapiipas y diversos materiales de construcción. Anime a los niños a construir caminos o túneles por los que puedan pasar las orugas (limpiapiipas).

### Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver una oruga?
- ¿Cómo se mueven?
- ¿A dónde crees que viajarían?
- ¿Cómo se podrían hacer caminos rectos y caminos curvos para las orugas?

How do inchworms move?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Herramientas de la naturaleza

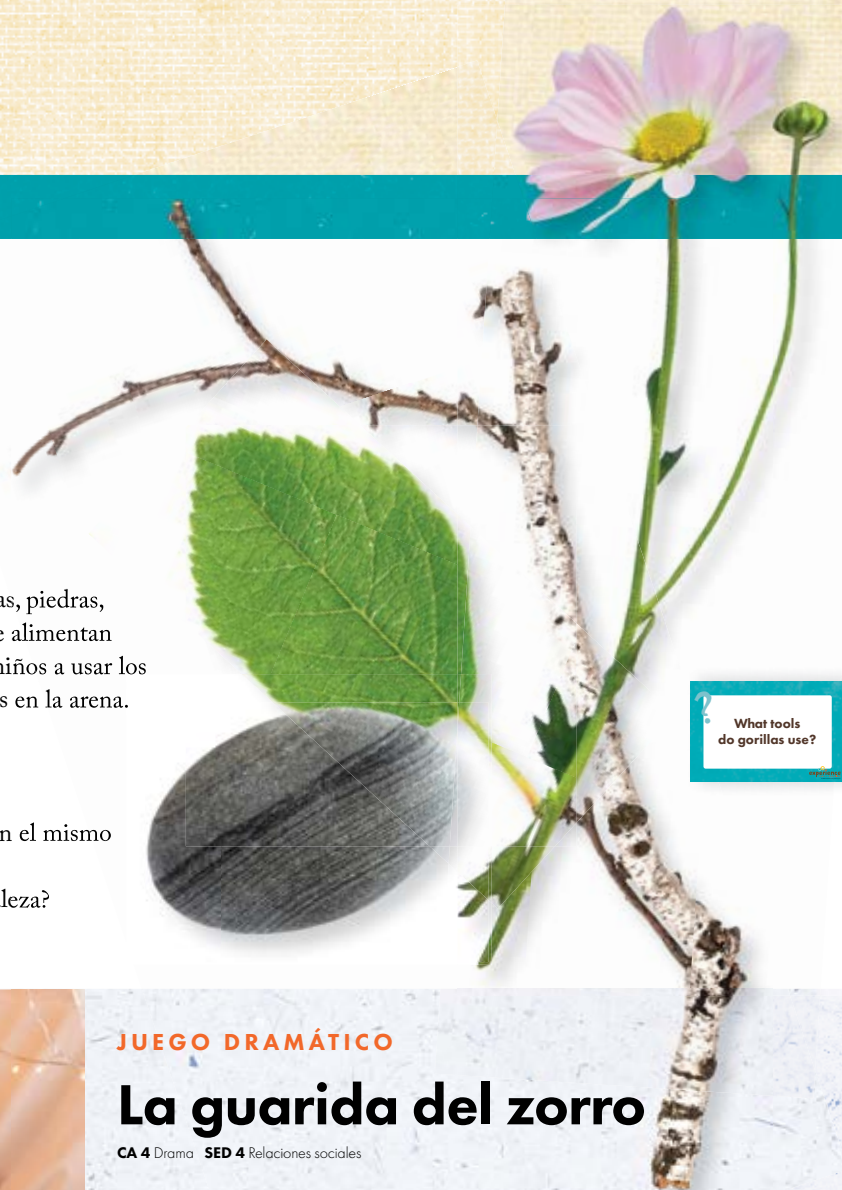
LLD 7 Escritura SCI 1 Investigación e indagación

### Configuración

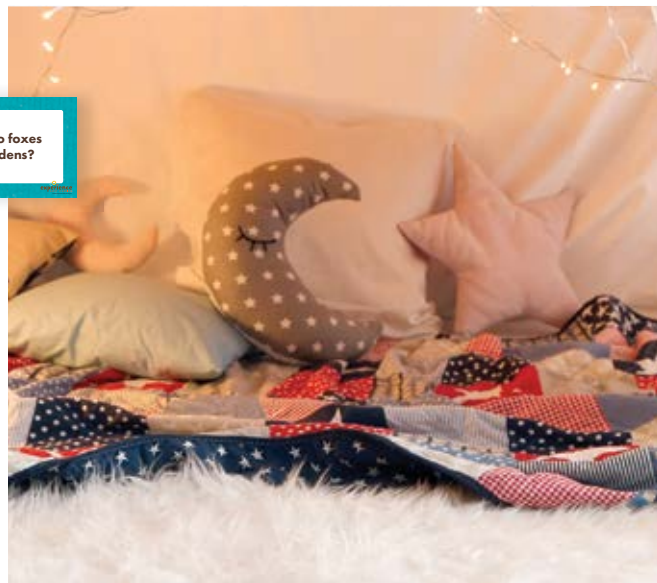
- Coloque objetos de la naturaleza (palos, tallos de plantas, piedras, etc.) y una bandeja de arena. Explique que los gorilas se alimentan principalmente de tallos, plantas y frutas. Anime a los niños a usar los objetos de la naturaleza para dibujar diseños e imágenes en la arena.

### Grandes preguntas

- ¿Qué herramientas utilizas para escribir o comer?
- ¿Cómo hace cada herramienta las marcas? ¿Todas hacen el mismo tipo de marcas?
- ¿Podrías crear un diseño con los elementos de la naturaleza?
- ¿Qué más sabes sobre los gorilas?



What tools do gorillas use?



Why do foxes build dens?

## JUEGO DRAMÁTICO

# La guarida del zorro

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

### Configuración

- Prepare una carpa o una caja grande con abertura (o cubra una mesa con una manta). Coloque una sábana y otros materiales acogedores dentro. Coloque una linterna y algunos libros de animales dentro de la guarida.

### Grandes preguntas

- ¿Qué podrían hacer los zorros dentro de una guarida?
- ¿Dónde duermes?
- ¿De quién podría estar escondiéndose un zorro?

Why might a kangaroo have a pouch?

## Descubrimiento exterior

# Bolsa de canguro

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

### Configuración

- Entregue a cada niño una bolsa de papel para el almuerzo y ayúdelo a pegarla a su estómago. Anime a los niños a saltar al área exterior y encontrar elementos de la naturaleza que puedan caber dentro de su bolsa.

### Grandes preguntas

- ¿Por qué un canguro podría tener una bolsa?
- ¿Cuántos artículos caben dentro?
- ¿Cómo puedes llevar objetos de forma segura en tu bolso y saltar de un lado a otro?
- ¿A qué te recuerda la bolsa?

# 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!* ↷

# F es para Fox (Zorro)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los zorros?"
- Invite a los niños a escribir la letra F en el suelo o en el aire. Diga: "F es para Fox 'Zorro', /f/". Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.
- Escriba en una hoja de papel: "La pata de un zorro es peluda". Anime a los niños a repetir el trabalenguas y a contar las f.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### La guarida del zorro

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa CA 4 Drama

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico*\*

#### SUS MATERIALES

- Frazada

#### Todos juntos

- ¿Qué podría hacer un zorro en una madriguera? Ponga la manta en el suelo e imagine que es una madriguera de zorro.
- Reproducir "F Is for Fox", pista 6 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Bailen libremente y simulen tener pies de zorro rápidos y peludos, y corran por la habitación. Pause la música y anime a los niños a regresar a la guarida y sentarse.
- Para un mayor desafío, cambie la ubicación de la "guarida" cada vez que pause la música.

*Esta actividad desarrolla las habilidades de imaginación al explorar formas de moverse y comportarse como un animal.*

**MAKE  
& PLAY**



## RINCÓN CREATIVO

### ★ Marioneta de zorro

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Cartel para conversar

#### PARA CADA NIÑO

- Forma de la letra F
- Ojos que se mueven
- Pompón

#### SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Marcadores
- Pegamento
- Mantas o toallas

#### Conversar

- ¿Qué partes de ti son similares a un zorro?

#### Hacer

- Anime a los niños a discutir formas de convertir la letra F en un zorro.
- Invite a los niños a quitar la F de su marco y luego use el papel sobrante para cortar una cola y/o orejas. Adjuntar a la letra F.
- Decore el zorro a tu gusto.

#### Jugar

- Prepare mantas y sillas para que los niños construyan una guarida de zorros. Imaginen que su zorro se esconde o duerme dentro.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica la letra F y las palabras que empiezan por F? ¿Usa las manos o los dedos para manipular los materiales?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Los amigos de Zorro

LLD 2 Comunicación SED 4 Relaciones sociales LLD 6 Comprensión lectora

**MATERIALES**

- Fragmentos y escenas de la historia del libro de cuentos (de la lección 1)
- Inicios de historias

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Debatir y explorar**

- ¿Qué tipos de animales pueden ser amigos de los zorros? ¿Qué tipos de animales no son amigos?
- Coloque los fragmentos de la historia. Observe a los niños mientras cuentan historias o juegan con ellas.

**Jugar juntos**

- Invite a un niño a elegir dos piezas de animales.
- Utilice una tarjeta de inicio de historia para preparar el escenario.
- Anime al niño a usar frases cortas para contar una historia sobre los dos animales. ¿Crees que estos animales son amigables en la vida real? Repita la actividad con otro niño.
- **Simplificar:** Dele al niño un animal y luego hágale preguntas como: “¿Cómo se llama este animal?” o “¿Dónde vive?”.
- **Desafío:** Elija 3 piezas de animales e invite al niño a ilustrar una historia.



**OBSERVAR:** ¿El niño usa oraciones simples y completas al compartir la historia de su animal? ¿Sus palabras tienen sentido y se relacionan con ese animal?

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

HISTORIA SUGERIDA



## Cumpleaños para Oso

por Leslie Falconer

LLD 6 Comprensión lectora  
SED 1 Autoconciencia  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Entregue a cada niño un fragmento de la historia para que lo sostenga.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a turnarse para ponerse de pie y mostrar su fragmento de historia a sus compañeros cuando escuche el nombre de su personaje.
- Haga a cada niño preguntas sencillas sobre el personaje o el objeto que su fragmento de historia ofrece llevar a la fiesta.
- Cántele la canción de Feliz Cumpleaños a Oso cuando termine la historia.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Rompecabezas en la guarida

MR 3 Formas SED 1 Autoconciencia



**MATERIALES**

- Rompecabezas

**SUS MATERIALES**

- Hoja
- Rompecabezas sencillos

**Configuración**

- Cubra la mesa con una sábana para crear la guarida del zorro. Coloque el rompecabezas en la guarida.

**Juego independiente**

- Anime al niño a entrar al estudio y trabajar en el rompecabezas con un compañero.
- Cuando el rompecabezas esté completo, elija otro rompecabezas para resolver en el estudio.



**OBSERVAR:** ¿Participa el niño al completar el rompecabezas? ¿Reconoce cuando una pieza no encaja?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- Si pudieras tener una cola, ¿qué tipo de cola de animal te gustaría?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Zorro esponjoso

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir “F is for Fox”, pista 6 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a bailar con la música y a fingir que tienen una cola larga y esponjosa.
- Si lo desea, baile con bufandas y haga como si fueran colas.

# G es para Gorilla (Gorila)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los gorilas?"
- Diga: "G es de 'Gorila', /g/". Pida a los niños que repitan la letra y el sonido. Invítelos a decir más palabras que empiecen con el sonido /g/.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Mantén el ritmo

SED 3 Atención y persistencia CA 1 Música

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico\**

#### SUS MATERIALES

- Bochas
- Cucharas

#### Todos juntos

- ¿Qué sonidos puedes hacer con las manos? Explica que los gorilas se golpean el pecho para comunicarse o advertir a los demás.
- Reproducir "G Is for Gorilla", pista 7 en el *Bailando de la A al zoológico* álbum.
- Simulen ser gorilas y marquen el ritmo golpeándose el pecho o aplaudiendo.
- Opcional: Entregue a cada niño un recipiente y una cuchara para mantener el ritmo de la canción.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al seguir las instrucciones con la música y manteniendo la atención durante toda la canción.*

Invitación *to* create



## RINCÓN CREATIVO

### ★ Retrato de gorila

CA 3 Artes visuales CA 4 Drama

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Peine
- Retrato de gorila

#### SUS MATERIALES

- Animales rellenos

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

#### Indicaciones

- ¿Qué observas acerca del gorila?
- ¿Cómo puedes utilizar una herramienta para hacer tu retrato?
- ¿Añadirías más detalles? ¿Cómo?
- ¿Qué crees que le gusta comer a tu gorila?
- ¿Cómo jugarías si fueras un gorila?

**OBSERVAR:** ¿Usa el niño una herramienta única para crear textura en su arte? ¿Juega como un gorila?

A

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Comiendo hojas

MR 6 Clasificación LLD 1 Escucha MR 1 Sentido numérico

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



**MATERIALES**

- Cubos de números y colores

**SUS MATERIALES**

- Cinta
- Papeles de desecho (de los mismos colores que los cubos)

**Configuración**

- Ensamble y pegue con cinta ambos cubos.

**Debatir y explorar**

- ¿Cuál es tu comida favorita?
- Invite a los niños a elegir una hoja de papel de descarte. Anímelos a romper pedazos y compartir con los otros niños.

**Jugar juntos**

- Extienda las hojas de papel de colores en el suelo. Invite a un niño a lanzar ambos dados. Identifique el color y el número.
- Invite al niño (o a todos los niños) a recoger la misma cantidad y color de hojas. Por ejemplo, si el niño saca "rojo" y "2", luego toma dos hojas rojas. Continúen turnándose.
- **Simplificar:** Lance sólo un dado.
- **Desafío:** Añada otra característica para el niño para ordenar por tamaño. Por ejemplo: ¿Puedes encontrar 5 pequeñas hojas azules?

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica las hojas según al menos una característica? ¿Las clasifica según dos o tres características?



HISTORIA SUGERIDA



## De la cabeza a los pies

por Eric Carle

LLD 6 Comprensión lectora  
PD 1 Motricidad gruesa

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Invite a los niños a ponerse de pie mientras lee la historia en voz alta. Anímelos a escuchar las diferentes indicaciones para moverse: girar la cabeza, doblar el cuello y levantar los hombros.
- Cada vez que escuchen una indicación, invítelos a ser ese animal y a realizar el movimiento en grupo. Diga: "¡Puedo hacerlo!" cada vez.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Búsqueda en la jungla

LLD 4 Conocimiento alfabético MR 2 Conciencia espacial



**MATERIALES**

- Tarjetas de búsqueda de letras
- Palitos de letras (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Contenedor de elementos naturales (hojas, hierba, piedras y palos)

**Configuración**

- Esconda los palitos de letras en el contenedor de objetos naturales. Coloque las tarjetas de búsqueda de letras sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a fingir que son animales en la selva en busca de comida.
- Descubra los palitos de letras que están escondidos en la "jungla". Pida a los niños que digan la letra y el sonido.
- Coloque el palito de letras junto al que corresponde en las tarjetas de búsqueda. Continúe hasta encontrar todo el alfabeto.

**OBSERVAR:** ¿El niño descubre las letras y luego las relaciona con la tarjeta? ¿Hay alguna letra que no reconoce?

## Hora de cierre

**Reflexión**

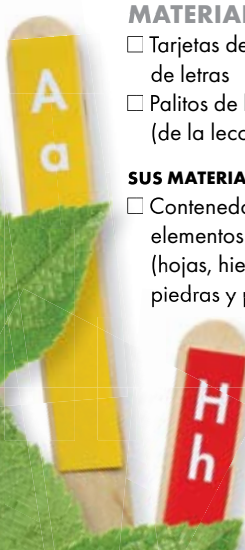
- ¿Crees que un gorila sería un buen amigo? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

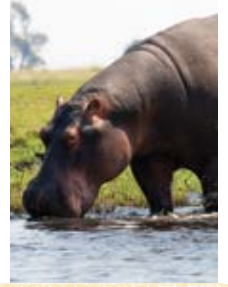
## Brazos de gorila

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Reproducir "G Is for Gorilla", pista 7 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a bailar como si sus brazos fueran muy, muy largos. Finja tener picazón frecuente.
- Salte hacia arriba y hacia abajo en las partes más fuertes de la música.



# H es para Hipopotamus (Hipopótamo)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los hipopótamos?"
- Prepare una bandeja con arena o barro húmedo. Escriba la letra H en la bandeja. Diga: "H es para 'Hipopótamo' /h/". Haga que los niños repitan la letra y el sonido. Invite a algunos niños a escribir H en la sartén.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Hipopótamos juguetones

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico\**

#### SUS MATERIALES

- Cinta
- Pelota

#### Todos juntos

- ¿Qué crees que hacen los hipopótamos para divertirse?
- Pegue con cinta adhesiva una letra H grande en el suelo. Reproduzca "H Is for Hippopotamus", pista 8 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Mientras suena la música, invite a los niños a rodar la pelota hacia la persona que está frente a ellos. Intente rodar sobre la letra H. ¿Qué otros juegos podemos hacer con la pelota?
- Incite a los niños a rebotar o girar la pelota en la letra H.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación mediante la práctica de la cooperación, durante un juego grupal y construyendo relaciones positivas con sus compañeros.*

### RINCÓN CREATIVO

## Escuchar y dibujar

LLD 2 Comunicación CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

- Libro: *Cumpleaños para Oso* (de la lección 6)

#### PARA CADA NIÑO

- Dibujar y dictar
- Marioneta
- Palillos de manualidades

#### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Lápices de colores
- Pegamento o cinta
- Bloques
- Juguetes de animales o animales de peluche

#### Conversar

- ¿En qué ocasión fuiste útil?

#### Hacer

- Entregue a cada niño una hoja de dibujo y dictado. Muéstrelas el libro y recuerden los sucesos del cuento.
- Anime a los niños a dibujarse ayudando, como poniendo la mesa o recogiendo juguetes. Anote sus palabras mientras describen su dibujo.
- Recorte las marionetas y péguelas con palillos de manualidades.

#### Jugar

- Invite a los niños a trabajar juntos y construir una mesa de bloques y asientos para que los animales se sienten para el cumpleaños de Oso.

**OBSERVAR:** ¿Describe el niño su dibujo? ¿Se mantiene centrado en el tema?





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Animales A al Zoológico

LLD 2 Comunicación PD 2 Motricidad fina LLD 5 Conceptos de impresión

**MATERIALES**

- Cartel para conversar

**PARA CADA NIÑO**

- Libro *Puedo leer*

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores

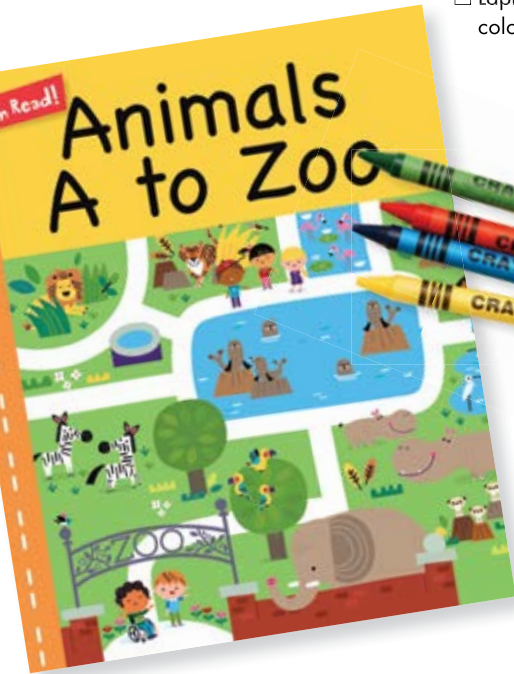
**Debatir y explorar**

- ¿Cuál es tu animal favorito? ¿Y el que menos te gusta? ¿Por qué?
- Entregue a cada niño un ejemplar del libro *Puedo leer* para que lo hojeen y nombren los animales que reconocen.

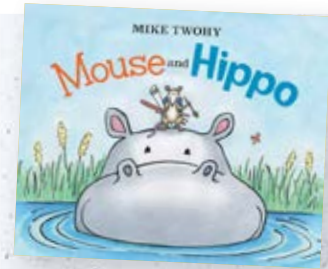
**Jugar juntos**

- Anime a los niños a mirar el Cartel para conversar y luego a buscar la página del hipopótamo en sus libros. Piensen en palabras para describir a los hipopótamos.
- Invite a los niños a encontrar un animal aterrador, amigable o peludo.
- Continúe encontrando diferentes tipos de animales mientras los niños estén interesados, luego coloree las páginas como lo deseen.
- **Simplificar:** Utilice adjetivos simples como “grande”, “feliz” o “pequeño”.
- **Desafío:** Busque un animal con dos características (como “peludo y grande”). Use palabras menos comunes como “gigantesco”.

**OBSERVAR:** ¿Encuentra el niño un animal que coincida con la palabra de vocabulario indicada? ¿Qué palabras usa para describir un animal?



HISTORIA SUGERIDA



## Ratón e hipopótamo

por Mike Twohy

LLD 6 Comprensión lectora  
SED 4 Relaciones sociales  
CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lea en voz alta el título y el nombre del autor.
- Lean la historia en voz alta y comenten lo que sucede en cada página. Hagan preguntas para recordar y hablen sobre momentos importantes en los que es importante ayudar a un amigo. Preparen crayones/marcadores o pintura y papel. Inviten a los niños a dibujar un retrato de su amigo. Compartan los retratos y creen una galería de retratos en el aula. Ayúdelos a etiquetar sus retratos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## ★ Juego de barro

MR 1 Sentido numérico MR 6 Clasificación



**MATERIALES**

- Contadores de osos\*
- Dado (guardar para uso posterior)

**SUS MATERIALES**

- Cubo de basura
- Jarra pequeña o botella de agua

**Configuración**

- Coloque un recipiente con tierra, agua y los contadores de oso.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a hacer un lago de barro en la tierra.
- Invite a un niño a tirar el dado y colocar la misma cantidad de fichas de oso en el lago.
- Repita hasta que todos los osos estén en el barro.

**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño la cantidad correcta de fichas para el número que sale? ¿Qué hace cuando se le acaban las fichas?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Con qué te gusta jugar cuando estás en la bañera?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Hipopótamo feliz

CA 2 Danza y movimiento CA 4 Drama

- Reproducir “H Is for Hippopotamus”, pista 8 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a nadar lentamente al ritmo de la música, como si fueran hipopótamos muy grandes.
- Quédese quieto y mire a su alrededor. Muévase lentamente de nuevo, luego deténgase y mire a su alrededor. Continúe alternando durante toda la canción.

# I es para Inchworm (Oruga)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: “¿Sabes cómo se mueve una oruga?”
- Anime a los niños a usar su dedo para mostrar cómo podría moverse una oruga. “Digamos, I es para 'Inchworm' /i/.” Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### ¡Levántate!

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico\**

#### Todos juntos

- ¿Qué pueden hacer de pie? Explíqueles que las orugas se ponen de pie y fingen ser ramitas cuando necesitan esconderse. Invite a los niños a explorar diferentes maneras de pararse, como sobre un pie o de puntillas.
- Reproducir “I Is for Inchworm”, pista 9 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Mientras suena la música, invite a los niños a sentarse en el suelo. Anímelos a ponerse de pie lo más alto posible cuando escuchen la frase «Levántate como la letra I».

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo los pasos, al escuchar una canción e instrucciones específicas.*

Invitación to create

A

Para niños con desafíos de motricidad fina, ver “Adaptaciones”

## ★ Oruga

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Papel (para compartir)

#### PARA CADA NIÑO

- Tenedor
- Documento de antecedentes

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Pegamento
- Tijeras
- Artículos de la naturaleza

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.
- Corte el papel verde en tiras, como desee.

#### Indicaciones

- ¿Qué ves en la foto?
- ¿Cómo se desplazan las orugas a través del césped?
- ¿Podrías convertir tu tira de papel en una oruga? ¿Cómo podrías hacerla tridimensional?
- ¿Harás una oruga larga o muchas pequeñas?
- ¿Qué podrías usar para hacer marcas en el césped?

**OBSERVAR:** ¿Habla el niño sobre las orugas y cómo se mueven? ¿Usa los materiales para crear una oruga verde?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ¿Cuántas orugas?

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Dado (de la lección 8)
- Hilo
- Hojas numéricas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Debatir y explorar**

- Coloque el trozo largo de hilo en el suelo e imagine que es una lombriz. Anime a los niños a experimentar con formas de moverlo por el suelo.
- Corte el hilo en trozos pequeños y luego trabajen juntos para contar el número total de “orugas bebé”.

**Jugar juntos**

- Coloque las hojas numéricas en el suelo.
- Invite a un niño a tirar el dado, luego tome la misma cantidad de “orugas bebés” y colóquelas en la hoja numérica correspondiente.
- Continúe hasta que todos hayan tenido un turno.
- **Simplificar:** Utilice únicamente los números del 1 al 3 mostrando ese número con los dedos.
- **Desafío:** Tire el dado dos veces y luego sume los números para obtener un número más alto.



**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce el número que aparece en el dado y luego cuenta esa cantidad de trozos de hilo?

HISTORIA SUGERIDA



## Palmo a palmo

por Leo Lionni  
 LLD 6 Comprensión lectora  
 MR 4 Medición  
 LLD 7 Escritura

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Anime a los niños a elegir un crayón de su color favorito para sostenerlo mientras lee en voz alta. Imaginen que son orugas de una pulgada que miden: la cola de un pájaro, el cuello de un flamenco y el pico de un tucán.
- Al terminar de leer, prepare varios juguetes y ayude a los niños a usar sus gusanitos para medirlos. Ayúdelos a contar en voz alta mientras miden. Pregunte: “¿Cuántos gusanitos mide este juguete?”.
- Ayúdelos a escribir cada medida en una tabla.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Edificio I

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina MR 7 Lógica y razonamiento

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Bloques
- Cinta de enmascarar

**Configuración**

- Pegue con cinta adhesiva diferentes alturas en la pared comenzando desde el suelo y cree letras I de diferentes alturas.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a trabajar juntos para formar pilas junto a las I pegadas con cinta.
- Anime a los niños a intentar apilar los bloques a cada altura.
- Si lo desea, pegue con cinta adhesiva las letras I en la mesa y anime a los niños a colocar bloques en las líneas marcadas con cinta.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las torres de bloques como la letra I?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué harías si vieras una oruga en una hoja?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

# Danza de la oruga

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Reproducir “1 Is for Inchworm”, pista 9 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Anime a los niños a moverse como una oruga. Muéstreles cómo acostarse boca abajo y luego levantar la espalda mientras se mueven.



## LECCIÓN 10

# J es para Jellyfish (Medusa) y K es para Kangaroo (Canguro)



### Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestra el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las medusas? ¿Y los canguros?"
- Escriba las J y las K en tarjetas de índice e invite a un niño a dar vuelta una tarjeta, luego muévase como una medusa o patee como un canguro.
- Diga: "J es para 'Jellyfish' (Medusa) /j/. K es para 'Kangaroo' (Canguro) /k/". Pida a los niños que repitan las letras y los sonidos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Medusas bailarinas

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico\**

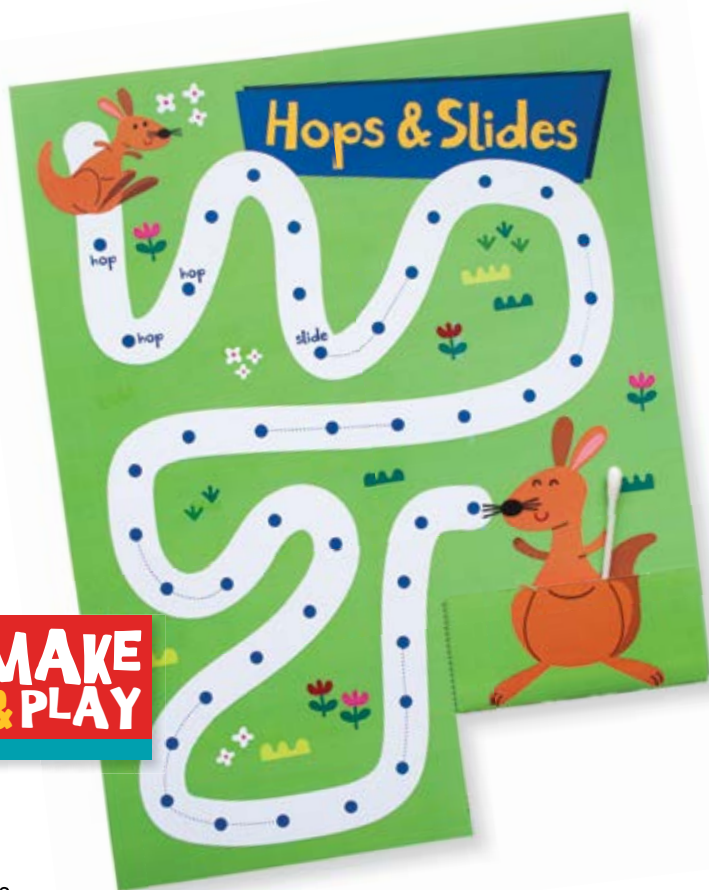
### Todos juntos

- ¿Cómo se mueve una medusa? Anime a cada niño a hacer una demostración.
- Reproduzca "J Is for Jellyfish", pista 10 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a mover sus cuerpos como gelatina y simular que flotan mientras bailan la música.
- Recuerde a los niños que practiquen el espacio personal y traten de no chocar con los demás.

A

Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones".

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al practicar el espacio personal y controlar los impulsos.*



### RINCÓN CREATIVO

## Saltos y toboganes

SED 4 Relaciones sociales LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Juego de saltos y toboganes
- Bastoncillo de algodón

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Tijeras (seguras para niños)
- Cinta

### Conversar

- ¿Cómo se mueve un canguro? Explore saltar con dos patas lo más lejos posible. Mida los saltos.

### Hacer

- Entregue a cada niño un juego y un hisopo de algodón.
- Ayude a los niños a cortar, doblar y pegar con cinta adhesiva la mamá canguro para hacer una bolsa.

### Jugar

- Imagine que el hisopo de algodón es un canguro bebé y hágalo saltar de un punto a otro.
- Si el canguro cae sobre un portaobjetos, arrastre el hisopo por el portaobjetos.
- Si lo desea, sumerja el hisopo en pintura mientras sigue los puntos y las diapositivas. Repita con un color de pintura diferente.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace puntos con un hisopo de algodón para marcar los "saltos"? ¿Dibuja líneas arrastrando o deslizando el hisopo de algodón?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Letras de medusas

LLD 3 Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina LLD 4 Conocimiento alfabético

**MATERIALES**

- Palitos de letras (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Cinta
- Bolsa

**Debatir y explorar**

- ¿Cómo se sienten los tentáculos de las medusas? Explíqueles que las medusas usan sus tentáculos para picar a sus presas.
- Invite a los niños a que lo ayuden a enrollar la cinta y a pegarla a un listón. Imagine que le pica el tentáculo del listón.

**Jugar juntos**

- Coloque palitos de letras en una bolsa. Invite a un niño a sacar uno e identificar la letra. ¿Qué sonido hace? Explíquelo. Los sonidos iniciales son el primer sonido que se escucha en una palabra. Pregunte a los niños qué palabras empiezan con ese sonido.
- Invite a todos los niños a compartir y usar los tentáculos (trozos de cinta) para formar esa letra. Digan el sonido juntos. Repita.
- **Simplificar:** Toque el palito de letras y diga el sonido de la letra. Anime al niño a que lo imite.
- **Desafío:** Invite a un niño a combinar dos sonidos como, por ejemplo: /a/ /t/.

**OBSERVAR:** ¿El niño pronuncia el sonido de la letra?  
¿Conoce alguna palabra que empiece con esa letra?



HISTORIA SUGERIDA



## ¿Un canguro también tiene madre?

por Eric Carle  
LLD 6 Comprensión lectora  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Invite a los niños a sentarse en círculo con usted sobre una manta. Imaginen que son canguros bebés en una bolsa.
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a gritar, "¡Sí!" cada vez que lee: "¿Tiene un \_\_\_ madre?"
- Después invite a los niños a compartir qué animal del libro es su favorito.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Contando tentáculos

MR 1 Sentido numérico SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Póster de medusas
- Tarjetas de cubo: números del 1 al 6
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Cinta o hilo
- Tijeras

**Configuración**

- Corte la cinta en trozos largos y colóquelos sobre la mesa con el póster de medusas y el cubo de bolsillo.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a tirar el dado e identificar el número.
- Cuente esa cantidad de tentáculos y colóquelos debajo de la medusa.
- Continúe hasta que se usen todos los trozos de cinta. Juegue de nuevo.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6?  
¿Cuenta esa cantidad de cinta?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Preferirías ser una medusa o un canguro?  
¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Bebé canguro

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir "K Is for Kangaroo", pista 11 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Coloque un animal de peluche o un juguete entre su barriga y su camisa (o cintura del pantalón) y simule que es un canguro bebé en su bolsa.
- Bailen y salten como canguros 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>  <b>SED 2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED 3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED 4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <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. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. 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. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio. Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla. Se une a un grupo y participa en juegos grupales.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias. Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea. Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás. Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que aprenden, crean o se mueven de manera diferente.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento. Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes. Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda. Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el 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. Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.
	<b>PD 1</b> Motricidad gruesa  <b>PD 2</b> Motricidad fina  <b>PD 3</b> Seguridad  <b>PD 4</b> Cuidado personal  <b>PD 5</b> Nutrición	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro. Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas. Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas. Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico. Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra. Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.	Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples. Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones. Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos. 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. Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.
	<b>LLD 1</b> Escucha  <b>LLD 2</b> Comunicación  <b>LLD 3</b> Conciencia fonológica  <b>LLD 4</b> Conocimiento Alfabético  <b>LLD 5</b> Conceptos de Impresión  <b>LLD 6</b> Comprensión de lectura  <b>LLD 7</b> Escritura	Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). Sigue instrucciones. Utiliza el lenguaje para expresar ideas. Utiliza habilidades de conversación. (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario. Escucha pequeñas unidades de sonido. Identifica letras y palabras. Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras. Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos. Responde al texto. Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia. Utiliza la escritura para representar significado.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal. Escribe formas simples o letras y crea sus propias palabras. Corralates o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Escucha y comprende la comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones, cuando no entienda. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos. Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto. Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia. Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios. Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo. 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. <b>MR 1b</b> Determina la cantidad. <b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	<b>MR 2 Conciencia espacial</b>	<b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. <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. 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. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.	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. <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. 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. 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. 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. 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. <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. 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. 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, 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 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 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. <b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones. <b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. 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. 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. <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. 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. 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. 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. 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. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.
 <b>Artes creativas</b>	<b>CA 1 Música</b>	<b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música. <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. 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. <b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.	
	<b>CA 3 Artes visuales</b>	<b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. <b>CA 3b</b> Desarrolla técnicas de artes visuales.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.	
	<b>CA 4 Drama</b>	<b>CA 4a</b> Participa en juegos dramáticos y simbólicos. <b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales. Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.	

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 2

**g**uarida



**Z**orro



**g**orila



**o**ruga



**s**elva



**m**edusa



**h**ipopótamo



**c**anguro





EXPERIENCIA

# ANIMALES L-R

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

## Llama aprende a divertirse

Investigar  
mamíferos, reptiles  
y anfibios

Alce, tritón,  
nutria, Oso polar,  
codorniz y  
serpiente de cascabel

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Juego de huellas de alce • Diadema de alce • Desafío del huevo • Patrones de osos polares • Estación DE VAPOR de torres de hielo • Juego de combinación de sonajeros



# CONTENIDO

---

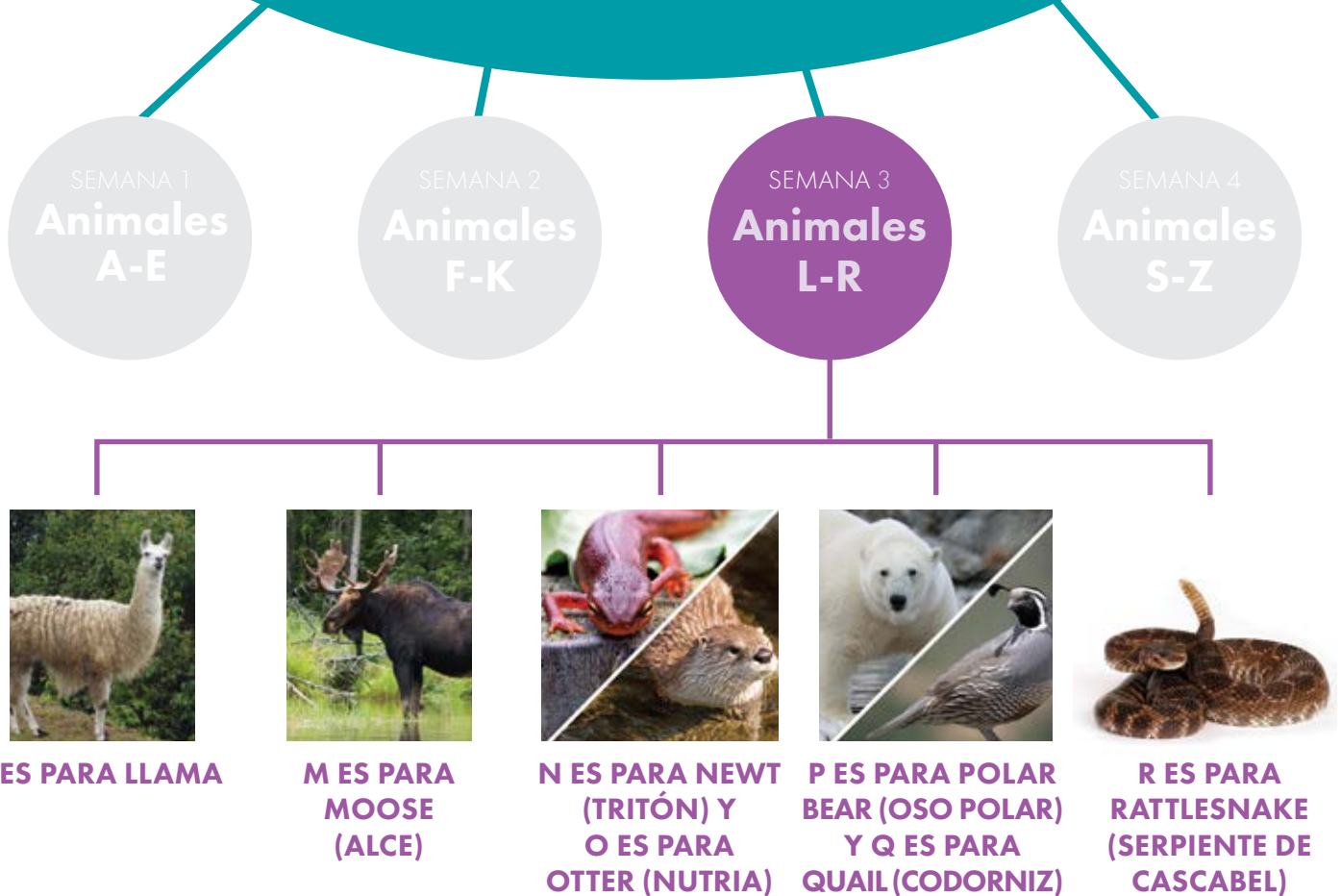
<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal.....	8
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 11: L es para Llama .....	10
Lección 12: M es para Moose (Alce) .....	12
Lección 13: N es para Newt (Tritón) y O es para Otter (Nutria) .....	14
Lección 14: P es para Polar bear (oso polar) y Q es para Quail (codorniz) ..	16
Lección 15: R es para Rattlesnake (serpiente de cascabel) .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de actividades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: ANIMALES L-R

Un entorno rico en lenguaje es esencial para que los niños pequeños y preescolares desarrollen sus habilidades comunicativas. Crear este tipo de entorno abarca diversas oportunidades de lenguaje impreso, oral y escrito. Sin embargo, ¡no significa que tenga que llenar las paredes de palabras y letras! Los entornos ricos en lenguaje incluyen diversas experiencias que ayudan a motivar y fortalecer el desarrollo del lenguaje. Esto se puede lograr escuchando los intereses del niño y participando en conversaciones sobre ese tema, fomentando el juego imaginario, haciendo preguntas abiertas y dándoles tiempo para procesar y responder a la información. De hecho, simplemente jugar con un niño y comentar sus acciones ayuda a desarrollar la comprensión del lenguaje. Cuando invitamos a los niños a participar activamente en el aprendizaje y el juego, creamos oportunidades para fortalecer la comunicación a diario.

## De la A al Zoológico



**L ES PARA LLAMA**

**M ES PARA MOOSE (ALCE)**

**N ES PARA NEWT (TRITÓN) Y O ES PARA OTTER (NUTRIA)**

**P ES PARA POLAR BEAR (OSO POLAR) Y Q ES PARA QUAIL (CODORNIZ)**

**R ES PARA RATTLESNAKE (SERPIENTE DE CASCABEL)**

VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
llama, alce, tritón, nutria, oso polar, codorniz, serpiente de cascabel, piel	A - Z	llama, alce, tritón, nutria, oso polar, codorniz, serpiente de cascabel, piel	rosa, revisar formas, útil



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 11	 <p><b>L ES PARA LLAMA</b> Llama empieza con la letra L. Las llamas pueden usarse como animales de carga para ayudar a las personas a cargar sus pertenencias en los senderos. Su lana se utiliza para hacer cuerdas, alfombras y telas.</p>	<p><b>Muévete como una llama</b> SED 1 Autoconciencia</p> 	<p><b>Llama perdida</b> LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 12	 <p><b>M ES PARA MOOSE (ALCE)</b> El nombre "moose" (alce) empieza con la letra M. Son animales enormes que se alimentan de hojas, hierba y ramitas. Los machos desarrollan astas grandes que les sirven para defenderse de los depredadores.</p>	<p><b>Astas gentiles</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Huellas de alce</b> LLD 7 Escritura</p>
LECCIÓN 13	 <p><b>N ES PARA NEWT (TRITÓN) Y O ES PARA OTTER (NUTRIA)</b> Newt (Tritón) empieza con la letra N. Los tritones son anfibios y pueden presentar colores brillantes como rojo, naranja y amarillo. Ponen huevos en el agua y los protegen de los depredadores envolviéndolos en hojas. Otter (Nutria) empieza con la letra O. Las nutrias son juguetonas y les gusta deslizarse por ríos, rocas y toboganes de lodo. Comen peces, huevos de rana y ratones.</p>	<p><b>Desafío del huevo</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>De la A al Zoológico</b> ★ LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 14	 <p><b>P ES PARA POLAR BEAR (OSO POLAR) Y Q ES PARA QUAIL (CODORNIZ)</b> Polar Bear (oso polar) empieza con la letra P. Los osos polares son los animales carnívoros (que comen carne) más grandes del planeta. Su pelaje parece blanco, pero en realidad es transparente. Quail (codorniz) comienza con la letra Q. Las codornices son aves pequeñas y sólo pueden volar una distancia corta.</p>	<p><b>Bailando alrededor de la guarida</b> ★ SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Caza de la letra Q</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 15	 <p><b>R ES PARA RATTLESNAKE (SERPIENTE DE CASABEL)</b> Rattlesnake (Serpiente de cascabel) empieza con la letra R. Las serpientes mudan su piel una vez al mes para crecer. Una serpiente de cascabel tiene un cascabel al final de la cola que usa para advertir a los depredadores.</p>	<p><b>Amigos deslizándose</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Forma de R</b> 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**

**Paseo por el zoológico**

MR 2 Conciencia espacial



**Texturas de llama ★**

PD 2 Motricidad fina



**Llamas en pijama**

PD 1 Motricidad gruesa

**Tienda de lana**

SCI 1 Investigación e indagación



**Lana la llama que quiere ser un unicornio**

LLD 6 Comprensión lectora



**Caza de astas de alce ★**

MR 1 Sentido numérico



**Diadema de alce**

CA 4 Drama



**Danza de la cornamenta**

LLD 7 Escritura

**Senderos de alces**

SS 3 Geografía



**Si le das un muffin a un alce**

LLD 6 Comprensión lectora



**Huevos en el río**

MR 1 Sentido numérico

**Nutria nadando**

CA 3 Artes visuales



**Amigos de la nutria**

SED 4 Relaciones sociales

**Rampas y toboganes**

SCI 3 Ciencias físicas



**Buenas noches, pequeña nutria marina**

LLD 6 Comprensión lectora



**Patrones de osos polares**

MR 5 Patrones



**Huellas de patas**

MR 4 Medición



**Danza del huevo de codorniz**

PD 1 Motricidad gruesa

**Torres de hielo**

SCI 3 Ciencias físicas



**Isla del oso polar**

LLD 6 Comprensión lectora



**Partido de sonajeros**

MR 5 Patrones

**Serpiente tonta Libro animado**

LLD 5 Conceptos de impresión



**Serpiente de cascabel deslizándose ★**

PD 1 Motricidad gruesa

**Desprendimiento de piel**

MR 7 Lógica y razonamiento



**¿Qué haces con una cola como ésta?**

LLD 6 Comprensión lectora



## OBRA DRAMÁTICA

# Tienda de lana

SCI 1 Investigación e indagación SS 2 Educación cívica y economía CA 4 Drama

### Configuración

- Reúna lana de diferentes colores. Prepare un espacio similar a una tienda de lana. Coloque diversos objetos reciclados (botellas, tubos de cartón, etc.) para que los niños enrollen la lana.

### Grandes preguntas

- ¿Qué puedes hacer con hilo/lana?
- ¿Por cuánto venderás el hilo?
- ¿Qué pasa cuando envuelves algo con hilo?
- ¿Qué tipo de ropa se puede confeccionar con hilo/lana?



## BLOQUES

# Rampas y toboganes

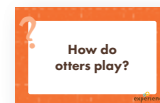
SCI 3 Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina SCI 4 Tecnología

### Configuración

- Prepare objetos rodantes y superficies planas que puedan usarse como rampas. Coloque tubos de cartón para que los niños los conecten y los deslicen por ellos. Explique que a las nutrias les encanta deslizarse por ríos, rocas y toboganes de lodo. Invite a los niños a crear un parque infantil para nutrias.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde has jugado en un tobogán? ¿Cómo te sentiste?
- ¿Qué sucede cuando utilizas objetos que no son redondos?
- ¿Cómo se puede hacer un tobogán o rampa rápidos? ¿Y uno lento?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Torres de hielo

SCI 3 Ciencias físicas MR 7 Lógica y razonamiento

A

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

How can ice be used to build a structure?

### Configuración

- Llene varios recipientes con agua y congélelos durante la noche. Retire el hielo de los recipientes y colóquelo en una tina. Invite a los niños a apilar las figuras de hielo y crear torres de hielo. Si lo desean, añadan juguetes de animales árticos.

### Grandes preguntas

- ¿Quién vive en el hielo y el frío?
- ¿Cómo se puede apilar hielo resbaladizo?
- ¿Cómo ha cambiado la estructura a lo largo del tiempo?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Desprendimiento de piel

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina

Why do snakes shed their skin?

### Configuración

- Envuelva bloques u otros objetos de la habitación con papel reciclado, papel aluminio o film transparente y fíjelos ligeramente con cinta adhesiva. Anime a los niños a quitarles la piel. Si lo desean, apliquen pegamento en la tapa de una caja de plástico y déjenla secar. Luego, inviten a los niños a intentar quitarle la piel.

### Grandes preguntas

- ¿Qué crees que le sucede a la piel de una serpiente a medida que crece?
- ¿Crees que se te cae la piel?
- ¿Cómo se siente la piel de serpiente?

How can you build a moose path?

## Descubrimiento exterior

# Senderos de alces

SS 3 Geografía SED 4 Relaciones sociales

### Configuración

- Reúnan elementos de la naturaleza como palos, piedras y hojas. Trabajen juntos para crear caminos o senderos por los que pueda caminar un alce. Animen a los niños a crear caminos alrededor del área de juegos al aire libre y luego a seguirlos.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo se mueve un alce?
- ¿Cómo se puede construir un camino recto? ¿Curvo?
- ¿Qué pasa cuando el camino termina?
- ¿A dónde te gusta caminar?

# 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!* ↷

# Les para Llama



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las llamas?"
- Invite a los niños a usar palillos de manualidades para hacer la letra L. Diga: "L es para 'Llama' /l/". Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.
- Anímelos a decir el trabalenguas, "A las llamativas llamas les gusta la llanura".

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Muévete como una llama

SED 1 Autoconciencia PD 3 Seguridad

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico*\*

#### Todos juntos

- ¿Qué animales tienen cuatro patas? ¿Cómo se mueven? Invite a un niño a nombrar un animal de cuatro patas y a demostrar cómo se mueve.
- Reproduzca "Ls for Llama", pista 12 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a bailar o moverse a gatas como una llama. Cada vez que escuchen el sonido /l/, invítelos a formar la letra L con el pulgar y el índice.

*Esta actividad genera confianza al demostrar habilidades frente a sus pares y practicar la aceptación de los demás.*



**MAKE  
& PLAY**

**A**

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

## RINCÓN CREATIVO

### ★ Texturas de Llama

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico*\*

#### PARA CADA NIÑO

- Forma de la letra L
- Hilo
- Ojos adhesivos
- Documento de antecedentes

#### SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Pegamento
- Crayones o marcadores

#### Conversar

- ¿Cómo podría sentirse la lana de una llama?

#### Hacer

- Invite a los niños a sacar la letra L de su marco y hacer una llama.
- Anímelos a cortar las orejas y las patas del marco y luego fijarlas a la L.
- Añada un ojo adhesivo, luego corte el hilo en trozos y pegue "lana".
- Pegue la llama sobre el papel y decore a su gusto.

#### Jugar

- Invite a los niños a tocar "L de Llama", canción 12 del álbum. Escondan llamas por la habitación y búsquenlas mientras suena una canción.

**OBSERVAR:** ¿El niño sostiene las tijeras y corta el hilo y el papel? ¿Parece tener un control motor fino consistente?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Paseo por el zoológico

MR 2 Conciencia espacial SED 2 Autorregulación MR 1 Sentido numérico

**MATERIALES**

- Juego de mesa y piezas del Paseo por el zoológico
- Dado (de la lección 8)

**SUS MATERIALES**

- Varios bloques

**Debatir y explorar**

- ¿Cómo es la casa de una llama en el zoológico? ¿Cómo es tu casa?
- Coloque varios bloques. Anime a los niños a construir una cerca grande alrededor del tablero de juego.

**Jugar juntos**

- Coloque las piezas del juego al inicio del juego.
- Anime a los niños a tomar turnos para tirar el dado y mover su pieza del juego el mismo número de espacios.
- Siga las indicaciones de movimiento en el tablero de juego.
- **Simplificar:** Anime al niño a saltar a cada espacio del tablero de juego y dar una vuelta.
- **Desafío:** Indique al niño que coloque su ficha sobre un objeto específico del tablero. Por ejemplo: «Pon tu ficha sobre el tigre».

**OBSERVAR:** ¿Sigue el niño instrucciones de posición sencillas mientras juega? ¿Mueve su ficha en los espacios?



HISTORIA SUGERIDA



## Lana la llama que quiere ser un unicornio

por Sonica Ellis

LLD 6 Comprensión lectora

LLD 7 Escritura

SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Antes de leer la historia en voz alta, invite a los niños a compartir lo que quieren ser cuando sean grandes.
- Después, invite a los niños a dibujar imágenes de Lana la llama (con o sin rasgos de unicornio).
- Tómense un tiempo para compartir sus dibujos. Ayude a cada niño a escribir su nombre en su dibujo y luego muéstrerlo en la sala.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Llama perdida

LLD 2 Comunicación SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Tarjetas del zoológico

**SUS MATERIALES**

- Tijeras



**Configuración**

- Coloque todas las cartas boca abajo sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a turnarse para voltear una tarjeta y nombrar el animal. ¿Es una llama?
- Continúe volteando las cartas hasta encontrar la llama. Voltee las cartas y juegue de nuevo.

**OBSERVAR:** ¿El niño nombra el animal de la tarjeta? ¿Reconoce cuándo se encuentra la llama?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- Si tuvieras una llama como mascota, ¿qué harías con ella?

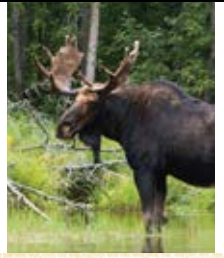
MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Llamas en pijama

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "L Is for Llama", pista 12 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a fingir que se ponen pijamas (u organice una fiesta de pijamas de llamas ese día y realmente úselos).
- Bailen como llamas en pijama. Salten, corran y jueguen como llamas mientras suena la canción.

# M es para Moose (Alce)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre un alce?"
- Invite a los niños a utilizar palillos de manualidades e hilo para hacer la letra M mayúscula y minúscula. Diga: "M es para 'Moose' /m/". Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Astas gentiles

SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**



Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

### Todos juntos

- ¿Qué podrías ponerte en la cabeza? Piensa en ideas, como un sombrero o una corona. ¿Qué lleva un alce en la cabeza?
- Reproducir "M Is for Moose", pista 13 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Anime a los niños a colocar los pulgares en las sienes y separar los dedos para crear astas.
- Toque con cuidado sus astas con las de otra persona. Recuerde a los niños que deben tener las manos suaves y delicadas.
- Imagine que eres un alce mientras bailas al ritmo de la música.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al practicar cómo usar manos suaves al tocar a los demás.*



### RINCÓN CREATIVO

## Diadema de alce

CA 4 Drama PD 2 Motricidad fina

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Papel de cara
- Papel de asta
- Tiras para la diadema
- Ojos adhesivos

#### SUS MATERIALES

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

### Conversar

- ¿Cómo crees que se sentiría caminar con una cornamenta pesada en la cabeza?

### Hacer

- Entregue a cada niño un papel con forma de asta e invítelos a trazar el contorno de sus manos y antebrazos para crear astas. Luego, recórtenlas.
- Coloque astas en las tiras y decore la diadema para que parezca un alce.

### Jugar

- Juegue a las escondidas mientras lleva puestas las astas. Explore cómo moverse a través de pequeños lugares con grandes astas.

**OBSERVAR:** ¿El niño se pone la diadema de alce y finge ser un alce? ¿Cuenta una historia o crea una escena sobre un alce?

GRUPO PEQUEÑO

# Huellas de alce

LLD 7 Escritura LLD 4 Conocimiento alfabético MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Palitos de letras (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Plastilina
- Almohadilla de tinta o pintura
- Papel

**Debatir y explorar**

- ¿Cómo podría ser una huella de alce?
- Coloque plastilina e invite a los niños a usar las manos y los dedos para hacer huellas.

**Jugar juntos**

- Distribuya los palitos de letras en el suelo y pida a los niños que encuentren la letra M.
- Entregue a cada niño una hoja de papel. Invite a los niños a presionar su dedo en la almohadilla de tinta o pintura y marcar con puntos “huellas de alce” la forma de la letra M.
- Invite a los niños a elegir cualquier palito de letras y a crear esa letra con el dedo. Repita hasta que su papel esté lleno de letras punteadas.
- **Simplificar:** Dibuje letras suavemente en el papel e invite al niño a utilizarlas como guía.
- **Desafío:** Invite al niño a crear palabras familiares con letras de puntos.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace marcas que representan una letra?  
¿Necesitan ayuda o pueden hacer letras punteadas por sí solos?



HISTORIA SUGERIDA



## Si le das un muffin a un alce

por Laura Joffe Numeroff

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y enfatice los sonidos iniciales de “alce” y “muffin”, luego invite a los niños a señalar las M en la portada.
- Mientras lee la historia, haga preguntas sencillas de sí o no: ¿Tu suéter le quedaría bien a un alce? ¿Puede un alce hacer...? ¿Marionetas? ¿Puede pintar un alce?
- Hagan el tonto al terminar la historia. Repítamos en grupo: “¡Muffin de alce, muffin de alce, muffin de alce!”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Caza de astas de alce

MR 1 Sentido numérico LLD 1 Escucha



**MATERIALES**

- Caza de astas de alce
- Mini palillos de manualidades
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Configuración**

- Inserte las tarjetas numéricas en el cubo de bolsillo y colóquelo cerca del tablero de juego.

**Juego independiente**

- Invite a un niño a lanzar el dado y luego cuente esa cantidad de “astas” (palos).
- Coloque palillos sobre el alce para que parezcan... astas. Limpie el tablero y vuelva a tirar.
- Extensión: cree astas simétricas colocando los palillos en un lado y copiando el mismo diseño en el otro lado.

**OBSERVAR:** ¿Reconoce el niño los números del 1 al 6? ¿Cuenta esa cantidad de palillos?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- Si tuvieras astas, ¿qué harías con ellas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

# Danza de la cornamenta

LLD 7 Escritura LLD 1 Escucha

- Reproducir “M Is for Moose”, pista 13 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Salga y junte una colección de palos (o coloque palos y una bandeja con arena/ tierra adentro).
- Invite a los niños a sentarse y dibujar en la tierra con las astas. Intente escribir la letra M mientras suena la canción.

## LECCIÓN 13

# N es para Newt (Tritón) y O es para Otter (Nutria)



### Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre un tritón? ¿Y sobre una nutria?”
- Coloque plastilina y anime a los niños a enrollarla y formar las letras N y O. Diga: “N es para 'Newt' /n/. O es para 'Otter' /o/”. Pida a los niños que repitan las letras y los sonidos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Desafío del huevo

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**

#### SUS MATERIALES

- Pelota

#### Todos juntos

- ¿Qué tipos de animales nacen de un huevo? Explíqueles que los tritones pueden poner hasta 400 huevos a la vez.
- Invite a los niños a pasar una pelota y simular que es un huevo. Recuérdeles que sean cuidadosos y delicados.
- Reproducir “N Is for Newt”, pista 14 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Acurrúquese en forma de huevo y luego imagine que se transforma en un tritón, nada en el río, trepa por las rocas y corretea por la orilla.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión practicando la autorregulación y siguiendo las instrucciones de un juego grupal.*

Invitación *to* create



### RINCÓN CREATIVO

## Nutria nadando

CA 3 Artes visuales SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Papel
- Cuchara de helado

#### SUS MATERIALES

- Pintura azul
- Crayones o marcadores

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué observas sobre la nutria?
- ¿Qué herramienta tiene forma de nutria? ¿Cómo podrías usarla?
- ¿Qué crees que hace una nutria en el agua? ¿Cómo podrías dibujar agua u ondas en tu papel?
- ¿Decorarás tu “nutria” (cuchara)?

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño las herramientas artísticas? ¿Utiliza diversas técnicas al usarlas?

N



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Huevos en el río

MR 1 Sentido numérico PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento

**MATERIALES**

- Pompones

**SUS MATERIALES**

- Frazada
- Libro verde

**Debatir y explorar**

- ¿Dónde crees que un tritón pone sus huevos?
- Coloque la manta como un río. Observe cómo los niños le tiran pompones.

**Jugar juntos**

- Coloque el papel sobre la manta e imagine que es una planta en el río. Explique que los huevos de tritón se adhieren a las plantas.
- Invite a un niño a tomar un puñado de pompones.
- Lance los "huevos" hacia el papel. Luego, invite al niño a contarlos. ¿Cuántos llegaron a la "planta"?
- ¿Cuántos no? Repita con otro niño.
- **Simplificar:** Dele al niño de 1 a 3 pompones. Cuéntenlos juntos antes de lanzarlos.
- **Desafío:** Échelo sobre 2 "plantas" y luego sume el total de "huevos" en ambas "plantas".

**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta solo los pompones que caen en el papel? ¿Cuenta cuántos no caen?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## ★ De la A al Zoológico

LLD 7 Escritura SED 1 Autoconciencia LLD 2 Comunicación

**MATERIALES**

- Etiquetas para nombres de animales

**SUS MATERIALES**

- Rocas
- Marcador permanente
- Tiras de papel
- Lápices de colores

**Configuración**

- Escriba todas las letras del nombre de cada animal en las piedras. Colóquelas sobre la mesa junto con las etiquetas de identificación, las tiras de papel y los crayones.

**Juego independiente**

- Anime a un niño a elegir una etiqueta con el nombre de un animal.
- Busque todas las letras de ese nombre en las rocas. Ordene las rocas para formar esa palabra.
- Ampliación: Escriba esa palabra en una tira de papel.

**OBSERVAR:** ¿El niño copia y forma el nombre del animal usando las piedras? ¿Escribe la palabra en la tira de papel?

HISTORIA SUGERIDA



## Buenas noches, pequeña nutria marina

por Janet Halfmann

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a hacer el sonido /s/ juntos, luego ánimelos a señalar la letra S en el título.
- Invite a los niños a escuchar las distintas especies mientras lee en voz alta.
- Enfaticé los nombres en cada página para que los niños puedan escuchar el sonido /s/ en foca, león marino, gaviota, erizo de mar y estrella de mar.
- Diga "Buenas noches" antes de pasar a una nueva página.

## Hora de cierre



Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones".

**Reflexión**

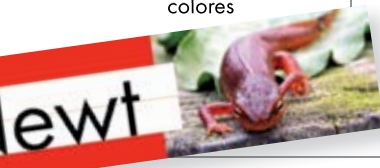
- Si tuvieras una nutria como mascota, ¿a qué juegos jugarían juntos?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Amigos de la nutria

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Explique que las nutrias se toman de las manos mientras se quedan dormidas para no alejarse unas de otras.
- Reproduzca "O Is for Otter", pista 15 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Encuentre un amigo y bailen juntos como nutrias amistosas, tomados de la mano.
- Imiten por turnos el baile de la nutria. Intenten deslizarse boca abajo.



## LECCIÓN 14

# P es para Polar bear (Oso polar) y Q es para Quail (Codorniz)



### Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los osos polares? ¿Y sobre las codornices?"
- Prepare tapas redondas y palillos de manualidades e invite a los niños a construir una P y luego una Q. Diga: "P es de Polar bear (Oso polar) /p/. Q es de Quail (Codorniz) /q/". Pida a los niños que repitan las letras y los sonidos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Bailando alrededor de la guarida

SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**

### SUS MATERIALES

- Bloques
- Cajas
- Frazada

### Todos juntos

- ¿Dónde crees que duerme un oso polar? ¿Dónde duermes tú?
- Anime a los niños a trabajar juntos para construir una guarida acogedora.
- Reproduzca "P Is for Polar Bear", pista 16 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Imagine ser un oso polar y baile o gatee alrededor de la guarida.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al trabajar juntos en un juego grupal y compartiendo materiales.*

### RINCÓN CREATIVO

## Huellas de patas

MR 4 Medición LLD 2 Comunicación CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Almohadilla de la pata
- Papel

#### SUS MATERIALES

- Marcadores/crayones
- Tijeras (seguras para niños)
- Pegamento

### Conversar

- ¿Qué harías si vieras huellas de osos polares en el exterior?

### Hacer

- Entregue a cada niño un papel e invítelo a recortar una figura grande con forma de pata.
- Pegue la almohadilla de la pata sobre el papel para crear una pata de oso polar grande.
- Invite a cada niño a trazar su propio pie o pídale a un amigo que trace su pie en la pata.

### Jugar

- Anime a los niños a caminar por la habitación con su pata de oso. Busquen objetos y colóquenlos junto a la pata. ¿Cuál es más grande?

**OBSERVAR:** ¿El niño mide objetos con la pata y compara tamaños? ¿Usa palabras como "más grande" o "más pequeño"?





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Caza de letra Q

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

- Huevos de juguete (guardar para uso posterior)

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Marcador
- Cucharas
- Artículos de la naturaleza (o toalla)

**Debatir y explorar**

- ¿Qué desayunas? ¿Te gusta comer huevos?
- Coloque los huevos y las cucharas para que los niños los exploren.

**Jugar juntos**

- Dibuje una letra Q grande en un papel e invite a los niños a trazarla con el dedo.
- Escriba diferentes letras (incluida una letra Q) en un papel borrador y esconda una dentro de cada huevo.
- Construya un nido con elementos de la naturaleza.
- Invite a un niño a usar una cuchara para llevar un huevo de codorniz al nido. Mire dentro del huevo: ¿tiene la Q?
- **Simplificar:** Escriba únicamente la letra Q. Invite al niño a repetir el nombre de la letra cada vez que abra un huevo.
- **Desafío:** Invítelos a decir el sonido de la letra y pensar en una palabra que comience con ese sonido.

**OBSERVAR:** ¿Identifica el niño la letra Q? ¿Qué otras letras conoce?



HISTORIA SUGERIDA



## Isla del oso polar

por Lindsay Bonilla

LLD 6 Comprensión lectora  
MR 1 Sentido numérico

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- A medida que lee la historia, enfatice palabras que riman como "flipper slippers" y "bed sled".
- Anime a los niños a señalar los osos polares en cada página y a contarlos en voz alta. Al final del cuento, invítelos a contar cuántos pingüinos y osos polares hay en cada página.
- Pregunte: "¿Por qué Parker quiere que los pingüinos se queden?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Patrones de osos polares

MR 5 Patrones SED 3 Atención y persistencia MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Guía de patrones y tarjetas
- Contadores de osos\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bolsa de papel

**Configuración**

- Coloque las tarjetas de patrones en una bolsa de papel. Colóquela sobre la mesa con la Guía de patrones.

**Juego independiente**

- Invite al niño a sacar tarjetas y colocarlas como desee sobre la mesa.
- Coloque los contadores de osos correspondientes encima de las cartas.
- Utilice la Guía de patrones para crear un patrón ABCD con las tarjetas y/o osos.

**OBSERVAR:** ¿El niño copia el patrón ABCD? ¿Qué otros patrones crea?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- Si fueras una codorniz, ¿dónde construirías tu nido?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

# Danza del huevo de codorniz

PD 1 Motricidad gruesa SED 3 Atención y persistencia

- Reproducir "Q is for Quail", pista 17 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a bailar con cuidado con una cuchara y a equilibrar un huevo de juguete. ¿Pueden pasar el huevo de una cuchara a otra sin que se caiga?
- Continúe bailando con los huevos mientras suena la canción.

# R es para Rattlesnake (Serpiente de cascabel)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestra el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las serpientes de cascabel?"
- Entregue a cada niño un trozo de cinta o hilo para explorar y jugar con él como si fuera una serpiente de cascabel. Anime a los niños a usar la cinta para formar una R. Diga: «Rattlesnake» significa «serpiente de cascabel» /r/. Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Amigos deslizándose

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico\**

### SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador

### Todos juntos

- ¿Cómo se mueven las serpientes de cascabel? Invite a los niños a demostrar cómo deslizarse por el suelo.
- Cree etiquetas con los nombres de los niños escritos en trozos de papel y luego extiéndalos en el suelo. Reproduzca "R Is for Rattlesnake", pista 18 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Mientras suene la música, anime a los niños a deslizarse hasta una etiqueta con su nombre y descubrir si es suya. Si lo es, pueden sentarse en el suelo con su etiqueta. Si no, sigan deslizándose por la habitación y encuentren su nombre.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al escuchar y seguir las reglas de un desafío grupal.*

### RINCÓN CREATIVO

## Libro animado de la serpiente tonta

LLD 5 Conceptos de impresión SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura

### MATERIALES

- PARA CADA NIÑO**
- Libro animado de la serpiente tonta

### SUS MATERIALES

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

### Conversar

- ¿Qué partes del cuerpo tienen las serpientes de cascabel?

### Hacer

- Entregue a cada niño un libro de serpientes divertidas. Invítelos a colorear su serpiente.
- Ayude a los niños a cortar la parte superior del papel y las páginas. Engrape en la parte superior.
- Anime a los niños a dibujar la otra mitad de la serpiente (o la mitad de cualquier animal) en cada página.

### Jugar

- Invite a los niños a hojear su libro con un amigo y observar sus creaciones únicas.

**OBSERVAR:** ¿Entiende el niño cómo pasar las páginas de su libro volteando la tapa? ¿Señala o habla de los dibujos de cada página?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Partido de sonajeros

MR 5 Patrones MR 7 Lógica y razonamiento CA 1 Música

**MATERIALES**

- Huevos de juguete (de la lección 14)

**SUS MATERIALES**

- Variedad de mezclas para coctelera
- Cesta
- Cinta

**Configuración**

- Cree pares de huevos agitadores iguales llenando dos huevos con cada tipo de mezcla para huevos agitadores y luego ciérralos con cinta adhesiva.

**Debatir y explorar**

- ¿Qué sonidos hace una serpiente de cascabel? Prepare las maracas para que los niños las agiten, las lancen y las exploren.

**Jugar juntos**

- Coloque uno de cada par de huevos en una canasta y coloque los demás en el suelo.
- Invite a un niño a elegir un huevo de la canasta, agitarlo y adivinar qué podría haber dentro.
- Anímelos a agitar los huevos en el suelo y a escuchar atentamente hasta que encuentren el sonido que corresponde. Juegue hasta encontrar todas las coincidencias.
- **Simplificar:** Coloque sólo 2 pares de huevos.
- **Desafío:** Agite un huevo y cree un patrón o golpéelo. Anime al niño a repetirlo. Intercambien roles.

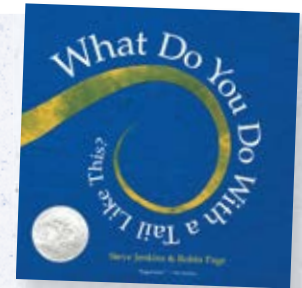


**A**

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

**OBSERVAR:** ¿Encuentra el niño el sonido correspondiente a cada huevo? ¿Distingue entre dos sonidos similares?

HISTORIA SUGERIDA



## ¿Qué haces con una cola como ésta?

por Steve Jenkins y Robin Page

LLD 6 Comprensión lectora  
PD 4 Cuidado personal

- Muestre la portada del libro y lea en voz alta el título y los nombres de los autores.
- Lea la historia en voz alta. Invite a los niños a señalar la parte del cuerpo que se menciona en cada página, o dónde estaría si la tuvieran, por ejemplo: "¿Dónde está tu nariz? ¿Dónde están tus ojos? ¿Dónde estaría tu cola?". Expliquen por qué es importante tener estas partes del cuerpo.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Forma de R

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Palitos de letras (de la lección 2)
- Rosario
- Limpiadores de pipas

**SUS MATERIALES**

- Bol

**Configuración**

- Prepare limpiapipas y un cuenco con cuentas. Coloque los palitos de letras boca abajo sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime al niño a ensartar cuentas en un limpiapipas.
- Dé vuelta un palito de letras e identifique la letra.
- Doble el limpiapipas en forma de letra y empuje las cuentas hacia un extremo. Juegue de nuevo.



**OBSERVAR:** ¿Identifica el niño todas o la mayoría de las letras? ¿Moldea el limpiapipas con esa letra?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cuál es tu animal favorito del zoológico?
- ¿Qué sonido hace?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ Serpiente de cascabel deslizándose

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir "R Is for Rattlesnake", pista 18 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a deslizarse al ritmo de la música e intentar cruzar el suelo boca abajo antes de que termine la canción.
- Si es posible, coloque sonajeros en la parte posterior del cinturón de cada niño.

## 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. Satisficé 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 2a</b> Sigue instrucciones.</p> <p><b>LLD 2b</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas.</p> <p><b>LLD 2c</b> Utiliza habilidades de conversación. (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.</p>	<p>Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. 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>Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. 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. 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 3 Conciencia fonológica</b>	<p><b>LLD 3a</b> Identifica letras y palabras.</p>	<p>Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos.</p>	<p>Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá.</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 4 Alfabetico</b>	<p><b>LLD 4a</b> (Línea 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>Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.</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 (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>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>Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y comparte una experiencia u objeto similar de la propia vida.</p> <p>Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.</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>Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente los que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.</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. <b>MR 1b</b> Determina la cantidad. <b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	<b>MR 2 Conciencia espacial</b>	<b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. <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. 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. Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.	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. <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. 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. 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. 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. 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. <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. 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. 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. <b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones. <b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. 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. 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. <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. 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. 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. 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.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.
 <b>Artes creativas</b>	<b>CA 1 Música</b>	<b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música. <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. 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. <b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. 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.	
	<b>CA 3 Artes visuales</b>	<b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. <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. <b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. 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.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales. Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 3

**a**lce



**l**ama



**t**ritón



**p**iel



**c**odorniz



**s**erpiente  
de cascabel



**o**so polar



**n**utria






EXPERIENCIA

# ANIMALES S-Z

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20



**Rayas,  
puntos y  
escritura  
emergente**

Canta sonidos de animales y letras.

**Contar y medir  
Animales del zoológico**

## **ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO**

Contando serpientes • Juego del acantilado del tigre • Postales del zoológico  
• Medida de ramitas • Estación DE VAPOR del sendero rocoso • Danza de la cebra al galope

# 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: S es para Snake (Serpiente) .....	10
Lección 17: T es para Tiger (Tigre) .....	12
Lección 18: U es para Umbrellabird (Pájaro paraguas) y V es para Vulture (Buitre) .....	14
Lección 19: W es para Wolf (Lobo) y X es para X-ray Fish (Pez raya) .....	16
Lección 20: Y es para Yak y Z es para Zebra (cebra) .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: ANIMALES S-Z

Introducir conceptos de lectoescritura a una edad temprana es clave para el desarrollo de un buen lector. Desde la infancia, es importante brindarles a diario oportunidades atractivas de lectoescritura y lenguaje. Esto se puede lograr de forma natural explorando libros ilustrados, conectando a través de interacciones positivas y participando en el juego infantil. A medida que los niños crecen, pueden asimilar y procesar más información. Los niños dependen de sus maestros y cuidadores para que los expongan a diversas experiencias que fortalezcan sus conocimientos previos. Por ejemplo, puede ser difícil (o imposible) estar expuesto a animales de zoológico en la vida real. Sin embargo, al leer libros, construir casas para animales, cantar canciones de animales y simular moverse como animales, los niños pueden obtener información útil y convertirse en buscadores de conocimiento.

## De la A al Zoológico



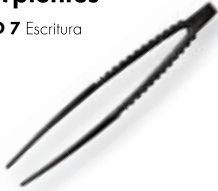











VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
Serpiente, tigre, pájaro paraguas, buitre, lobo, pez raya, yak, cebra	A - Z	Serpiente, tigre, pájaro paraguas, buitre, lobo, pez raya, yak, cebra	rosa, revisar formas, útil



# 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>S ES PARA SNAKE (SERPIENTE)</b> Serpiente empieza con la letra S. Las serpientes se pueden encontrar en todo el mundo. Su peso varía entre ¡más pequeño que un clip y hasta 200 libras!</p>	<p><b>Deslizarse como serpientes</b> LLD 1 Escucha</p> 	<p><b>Diseños de serpientes</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 17	 <p><b>T ES PARA TIGER (TIGRE)</b> Tigre empieza con la letra T. Los tigres son los felinos salvajes más grandes del planeta. Pueden trepar y saltar desde grandes alturas. Sus rayas son únicas y no hay dos tigres con el mismo diseño.</p>	<p><b>Alto como un tigre</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Tigre saltando</b> ★ LLD 1 Escucha</p> 
LECCIÓN 18	  <p><b>U ES PARA UMBRELLABIRD (PÁJARO PARAGUAS) Y V ES PARA VULTURE (BUITRE)</b> Umbrellabird (Pájaro paraguas) empieza con la letra U. Comen una variedad de frutas y contribuyen a su ecosistema esparciendo las semillas por el suelo de la selva. Vulture (Buitre) empieza con la letra V. Los buitres son aves que no necesitan cazar para alimentarse. Se alimentan de los restos de animales muertos.</p>	<p><b>Un comité de buitres, ¡estela o bandada!</b> PD 3 Seguridad</p>	<p><b>Letras de plastilina</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 19	  <p><b>W ES PARA WOLF (LOBO) Y X ES PARA X-RAY FISH (PEZ RAYA)</b> El lobo comienza con la letra W. Los lobos viven en grupos. Se llaman manadas y aúllan para comunicarse. X-Ray fish (Pez raya) empieza con la letra X. Es transparente. Su piel transparente le ayuda a mimetizarse con el entorno y a esconderse de los depredadores.</p>	<p><b>Moverse en grupo</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Movimientos del zoológico</b> ★ LLD 1 Escucha</p> 
LECCIÓN 20	  <p><b>Y ES PARA YAK Y Z ES PARA ZEBRA (CEBRA)</b> El nombre "yak" empieza con la letra Y. Los yaks son similares al búfalo o al bisonte. Tienen un pelaje grueso y lanudo que los abriga durante el frío. La palabra "Zebra" (Cebra) empieza con la letra Z. Las cebras pertenecen a la misma familia que el caballo y el burro. Al igual que el tigre, no hay dos cebras con el mismo patrón de rayas.</p>	<p><b>Empacar y listo</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Libro del zoológico</b> ★ PD 2 Motricidad fina</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**

**Contando serpientes** ★  
MR 1 Sentido numérico

**Collage de piel de serpiente**  
CA 3 Artes visuales

**SH es para Sheep (oveja)**  
CA 4 Drama

**Relleno de lana**  
SCI 3 Ciencias físicas

**En la hierba alta, alta**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Acantilados del tigre**  
MR 7 Lógica y razonamiento

**Máscara de tigre**  
CA 4 Drama

**Tigre saltando**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Colas de tigre**  
CA 4 Drama

**¿Quién es la bestia?**  
LLD 6 Comprensión lectora



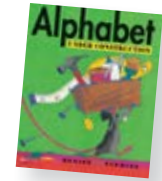
**Medida de la ramita** ★  
MR 4 Medición

**Postal del zoológico**  
LLD 7 Escritura

**Alas de buitre**  
LLD 1 Escucha

**Cazadores de basura**  
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

**Alfabeto en construcción**  
LLD 6 Comprensión lectora



**Mirando a través de los números**  
MR 1 Sentido numérico

**El lobo feroz**  
LLD 6 Comprensión lectora

**Danza transparente**  
CA 2 Danza y movimiento

**Investigación transparente**  
SCI 1 Investigación e indagación

**Quiero ser grande**  
LLD 6 Comprensión lectora



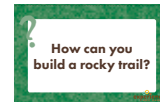
**ZZ-Zebra**  
LLD 4 Conocimiento alfabético

**Mi portafolio**  
LLD 2 Comunicación

**Cebra al galope**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Sendero rocoso**  
SCI 3 Ciencias físicas

**Yak y Ñu**  
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.

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

### Relleno de lana

SCI 3 Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina

How much wool can you stuff into a bag?

#### Configuración

- Prepare diferentes materiales de relleno, como guata, bolas de algodón, tela, materiales de embalaje y periódico. Reúna diferentes tipos de bolsas (de papel, fundas de almohada, bolsas transparentes con cierre, etc.) y anime a los niños a explorar cómo rellenarlas.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué tacto tiene la lana? ¿Qué podrías hacer con ella?
- ¿Qué material sería el mejor para una almohada?
- ¿Cómo podrías utilizar las bolsas rellenas?
- ¿Qué pasa si llenas demasiado una bolsa?



How do objects move in water?



## CIENCIA Y NATURALEZA

### Investigación transparente

SCI 1 Investigación e indagación PD 2 Motricidad fina

#### Configuración

- Llene una bolsa transparente con cierre hermético de un galón con gel para el cabello, colorante alimentario (opcional) y cualquier elemento natural interesante, como flores y hojas. Asegure la parte superior con cinta adhesiva. Invite a los niños a tocar y observar el material dentro de las bolsas.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué ves cuando miras a través de una ventana?
- ¿Los objetos se ven iguales o diferentes en cada lado?
- ¿Cómo puedes mover los objetos en la bolsa?

## OBRA DRAMÁTICA

# Colas de tigre

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

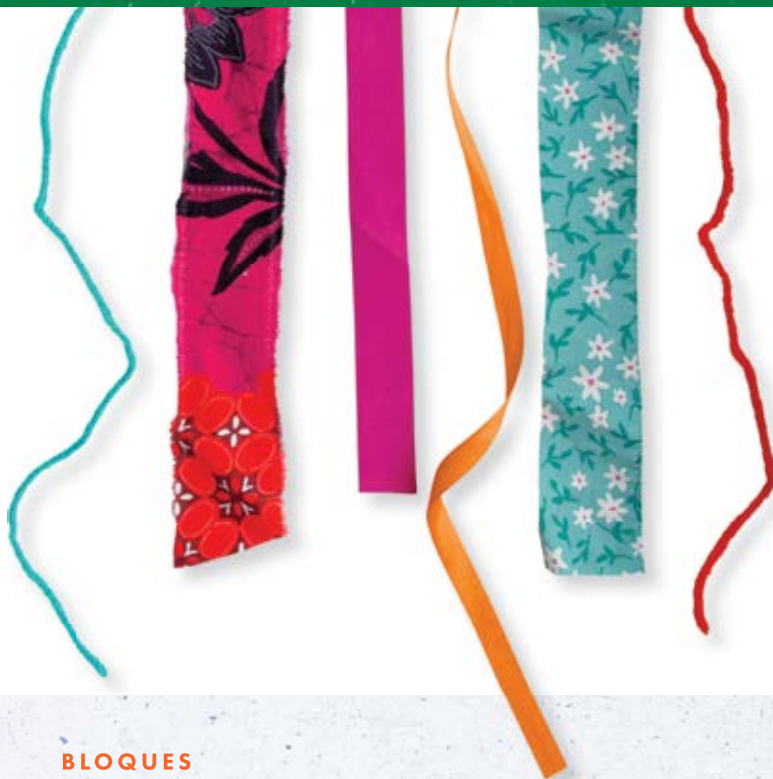


### Configuración

- Reúna hilo, cinta y otras tiras de tela. Anime a los niños a envolver y atar los materiales alrededor de la cintura y a imaginar que son colas de tigre.

### Grandes preguntas

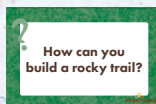
- ¿Qué tipos de animales tienen cola?
- ¿Por qué pueden ser útiles las colas?
- ¿Cómo podrías utilizar el material para hacer rayas de tigre en tu cuerpo?
- ¿Te gustaría tener cola?



## BLOQUES

# Sendero rocoso

SCI 3 Ciencias físicas MR 7 Lógica y razonamiento SS 3 Geografía

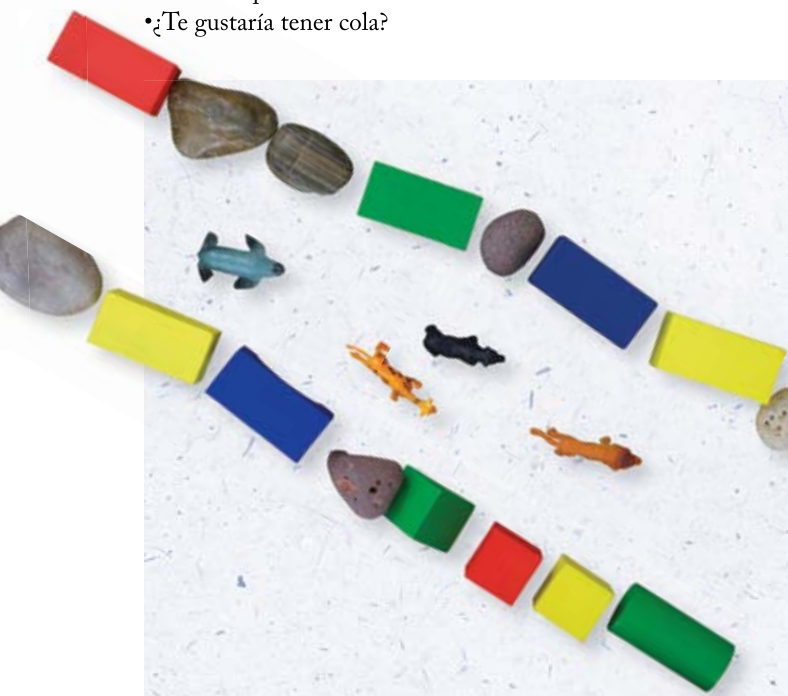


### Configuración

- Prepare un recipiente con piedras y bloques. Anime a los niños a construir un sendero con los materiales. Si lo desean, coloque animales de juguete. Explíqueles que los yaks pueden caminar por senderos demasiado estrechos para los caballos.

### Grandes preguntas

- ¿Cuándo has caminado por un sendero?
- ¿Cómo se puede construir un sendero con curvas? ¿Y un sendero recto?
- ¿Tu camino será angosto o ancho?
- ¿Qué podrías ver mientras caminas por un sendero?



## Descubrimiento exterior

# Cazadores de basura

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SED 1 Autoconciencia

### Configuración

- Prepare bolsas de papel y marcadores para que los niños las decoren. Explíqueles que los buitres son conocidos por comer cosas que otros animales consideran basura. Son carroñeros y ayudan a mantener limpio nuestro planeta. Anime a los niños a

salir con sus bolsas y recoger cualquier objeto natural o basura que encuentren.

### Grandes preguntas

- ¿Qué crees que comen los buitres?
- ¿Por qué es importante mantener limpia la naturaleza?
- ¿Cómo puedes ayudar a limpiar hoy?



# 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!* ↷

# S es para Snake (Serpiente)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las serpientes?"
- Use una cuerda para formar una S. Diga: "S es para 'Serpiente' /s/'. Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Deslizarse como serpientes

LLD 1 Escucha LLD 3 Conciencia fonológica CA 2 Danza y movimiento

### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**

### Todos juntos

- Explique que las serpientes pueden moverse rápido e incluso trepar por los árboles. ¡Slither también empieza con la letra S!
- Simulen ser serpientes y deslizarse por el suelo, haciendo el sonido /s/. Ponga música y haga que los niños se deslicen.
- Detengan y reinicien la música. Anímenlos a detenerse cuando la música se detenga. Recuérdeles que deben permanecer en su espacio mientras juegan.
- Comenten las dificultades que tuvieron al deslizarse por el suelo. Pregunten: "Si fueras una serpiente, ¿preferirías deslizarte por el suelo o subir a los árboles?"

*Esta actividad desarrolla las habilidades de escucha al hacer que los niños escuchen y sigan instrucciones durante un juego.*



### RINCÓN CREATIVO

## Collage de piel de serpiente

CA 3 Artes visuales PD 2 Matricidad fina

A

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

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Círculos de tejido

### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pegamento

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Qué observas en las fotografías de serpientes?
- ¿Cómo harás tu propia piel de serpiente?
- ¿Qué colores ves? ¿Qué colores añadirás a tu diseño?
- ¿Qué hace única tu piel de serpiente?

**OBSERVAR:** ¿El niño crea y describe su diseño único? ¿Utiliza pinzas para recoger y añadir papel tisú a su obra?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Contando serpientes

MR 1 Sentido numérico

**MATERIALES**

- Dado (de la lección 8)
- Hilo

**Debatir y explorar**

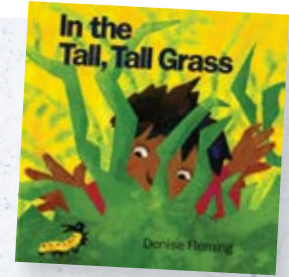
- Muestre a los niños cómo lanzar el dado, identificar el número y contar la cantidad de lana. Repita el proceso y forme dos montones. Muestre a los niños cómo contar ambos montones y determinar cuál tiene más, cuál tiene menos y si son iguales o no.

**Jugar juntos**

- Dele el dado a un niño para que lo tire. Identifique el número.
- Cuente esa misma cantidad de “serpientes” (trozos de lana). Repita con otro niño.
- Compare ambos montones de serpientes. ¿Quién tiene más serpientes? Juegue de nuevo con dos niños diferentes.
- **Simplificar:** Cuente una serpiente. Indique al niño que sume y cuente serpientes hasta 5.
- **Desafío:** Coloque una pila de lana al azar. Tire el dado y adivine si la pila tiene más lana que el número obtenido. Cuente para confirmar.

**OBSERVAR:** ¿Cómo decide el niño qué montón de lana tiene más? ¿Usa palabras como “más”, “menos” o “igual”?

HISTORIA SUGERIDA



## En la hierba alta, alta

por Denise Fleming

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta.
- Al empezar a leer el cuento en voz alta, enfatice las palabras que riman, como rasguear, tambor y tararear. Invite a los niños a actuar como los animales del cuento.
- Lea el libro nuevamente, haga una pausa mientras lee y pregunte: “¿Qué palabra creen que viene después?”. Invite a los niños a terminar la rima, si lo desean.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## Diseños de serpientes

LLD 7 Escritura PD 2 Matricidad fina LLD 4 Conocimiento alfabético

**MATERIALES**

- Pinzas
- Palitos de letras (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Plastilina
- Trozos de hilo

**Configuración**

- Prepare pinzas, palitos de letras, plastilina y trozos de hilo.

**Juego independiente**

- Anime al niño a formar bolas con la plastilina.
- Presione trozos de hilo en la masa.
- Utilice pinzas para retirar el hilo y observe las huellas que dejó.
- Extensión: Coloque un palito de letra en la masa, luego haga letras de hilo coincidentes en la masa.

**OBSERVAR:** ¿El niño forma una representación de un objeto o una letra? ¿Explica lo que hizo?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Alguna vez has tocado una serpiente?
- ¿Qué sentiste?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## SH es para Sheep (oveja)

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Cuando juntamos S y H, se produce un nuevo sonido, /sh/. Como en la palabra “sheep” (oveja). Que los niños digan “shhhh”.
- Reproducir “S Is for Sneaky Sheep”, pista 19 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a fingir que son ovejas bailarinas y que usted es un perro bailarín que los rodea. Llévelos al granero (sobre una manta) para que puedan comer.

# T es para Tiger (Tigre)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los tigres?"
- Anime a los niños a explorar formas de hacer una "T" con las manos u otras partes del cuerpo. Diga: "T es para 'Tigre' /t/'. Pida a los niños que repitan la letra y el sonido.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Alto como un tigre

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al zoológico\**

#### Todos juntos

- Reproducir "T Is for Tiger", pista 20 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a ponerse de puntillas como un tigre alto. Extiendan los brazos formando una T alta. Usen un dedo para dibujar una T en el aire.
- Muévase formando una T mientras escuchan la canción. Recuerden a los niños que deben ser cuidadosos con los demás y practicar el espacio personal.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al moverse cerca de sus compañeros y compartir el espacio.*



## RINCÓN CREATIVO

### Máscara de tigre

CA 4 Drama SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

#### MATERIALES

- Máscara de tigre
- Hilo

#### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Tijeras

#### Conversar

- ¿Qué otros animales se parecen a un tigre?

#### Hacer

- Entregue a cada niño una máscara e invítelos a dibujar rayas en ella.
- Coloque el hilo en los lados de la máscara y ayude a cada niño a atarlo.

#### Jugar

- Simulen ser tigres y utilizar distintos tipos de rugidos para decir: "Tengo hambre", "Estoy triste", "Estoy feliz", "Estoy enojado" o "Tengo miedo".

**OBSERVAR:** ¿Usa el niño su máscara como accesorio y finge ser un tigre? ¿Cómo modifica su rugido o comportamiento para representar diferentes emociones?



## GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

## ★ Tigre saltando

LLD 1 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

## MATERIALES

- 
- Cinta

## SUS MATERIALES

- 
- Cinta de enmascarar

## Debatir y explorar

- ¿Qué tan alto puedes saltar? Explique que un tigre puede saltar más de 3 metros de altura.
- Mida 3 metros de altura en una pared (o hasta donde lo permita el techo). Invite a los niños a saltar lo más alto que puedan y márkelo con cinta adhesiva.

## Jugar juntos

- Coloque la cinta en el suelo. Invite a un niño a simular ser un tigre saltando y saltar sobre ella.
- Continúe dando indicaciones de movimiento para que los niños las sigan, como:
  - Caminar por la línea de la cinta
  - De puntillas alrededor de la cinta
  - Pasar el rodillo sobre la cinta
- **Simplificar:** Haga el movimiento y luego anime a los niños a imitarlo.
- **Desafío:** Pídales instrucciones de dos pasos como: "Salta sobre la cinta y luego camina junto a ella".

**OBSERVAR:** ¿El niño sigue al menos una instrucción de un paso?  
¿Siguen tus instrucciones verbales sin ninguna demostración por tu parte?

## TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Acantilados del Tigre

MR 7 Lógica y razonamiento SED 3 Atención y persistencia MR 1 Sentido numérico

## MATERIALES

- 
- Tarjetas numéricas: 19, 20\*
- 
- 
- Contadores de osos\*

## SUS MATERIALES

- 
- Bloques

## Configuración

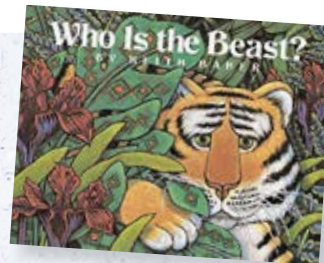
- Coloque los bloques, las fichas de oso y las tarjetas numéricas.

## Juego independiente

- Explique que a los tigres les gusta trepar y saltar desde grandes alturas, como desde lo alto de acantilados altos.
- Anime a los niños a construir una torre o un acantilado alto. ¿Puedes construirlo con 19 o 20 bloques de altura?
- Experimente con la construcción de torres, luego equilibre los contadores de oso sobre ellos.
- ¿Cuál es la torre más alta? ¿La más baja?

**OBSERVAR:** ¿El niño planifica los pasos para realizar la tarea y habla sobre las decisiones que toma?

## HISTORIA SUGERIDA



## ¿Quién es la Bestia?

por Keith Baker

LLD 6 Comprensión lectora  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Invite a los niños a señalar características del tigre que ellos también tienen: ojos, orejas, boca y nariz. Pregunte: "¿Dónde están tus ojos? ¿Oídos? ¿Boca? ¿Nariz?"
- Mientras lee, invite a los niños a identificar un rasgo que comparten con cada animal.
- Cuando termine la historia, pida a los niños que expliquen qué "bestia" creen que se parece más a ellos.

A

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

## Hora de cierre

## Reflexión

- ¿Sobre qué saltarías si pudieras saltar como un tigre?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Tigre saltando

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Reproducir "T Is for Tiger", pista 20 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Anime a los niños a fingir que son tigres. Escóndase y espere, luego salte durante la canción.
- Intente saltar tres veces antes de que termine la canción. ¿Cuánto tiempo puedes esperar antes de saltar?

## LECCIÓN 18

# U es para Umbrellabird (Pájaro paraguas) & V es para Vulture (Buitre)



### Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

### Discusión

- Muestra el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre un buitre? ¿Y sobre un erizo?"
- Sujete una cinta por ambos extremos. Para formar la letra U, luego la letra V. Invite a los niños a turnarse para mover la cinta y formar las letras. Diga: «U es para 'Umbrellabird' /u/. V es para 'Vulture' /v/». Pida a los niños que repitan las letras y los sonidos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ¡Buitres en comités, estelas o bandadas!

PD 3 Seguridad CA 2 Danza y movimiento

### MATERIALES

- Pompones (de la lección 13)
- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**

### Todos juntos

- Reproduzca "V Is for Vulture", pista 22 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Existen diferentes nombres para los grupos de buitres. Cuando un grupo de buitres descansa, se le llama "comité". Cuando comen, se le llama "estela". Cuando vuelan, se le llama "bandada".
- Invite a los niños a fingir que son buitres y representar juntos diferentes movimientos cuando grites "¡comité, estela o bandada!".
- Permita que los niños se turnen para llamar a los diferentes grupos. Recuérdeles que trabajen juntos y que mantengan su espacio mientras se mueven.

*Esta actividad fomenta la conciencia de seguridad al practicar cómo moverse con cuidado en su propio espacio.*



### RINCÓN CREATIVO

## Postal del zoológico

LLD 7 Escritura PD 2 Matricidad fina SS 3 Geografía

### MATERIALES

- Carteles para conversar (elige cualquiera)

### PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

### Configuración

- Coloque postales y materiales para colorear en la mesa. Coloque los carteles para conversar para ayudar a los niños a elegir un animal.

### Indicaciones

- ¿Cuáles son tus animales favoritos?  
¿Aprendiste algo sobre alguno este mes?
- ¿Cuáles dibujarás?
- ¿Qué te gustaría decir o escribir sobre tu dibujo?
- ¿A quién le quieres enviar esto? ¿Sabes dónde vive?

**OBSERVAR:** ¿Dibuja el niño líneas y formas para representar a su animal favorito del zoológico? ¿Intenta escribir letras o palabras en su postal?

## GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

## ★ Medida de la ramita

MR 4 Medición SED 4 Relaciones sociales MR 6 Clasificación

## MATERIALES

## SUS MATERIALES

- Elementos de la naturaleza: ramitas, hojas, rocas.
- Bolsas o cestas
- Cinta

## Debatir y explorar

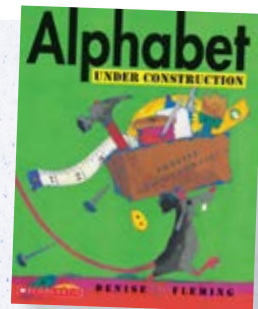
- ¿Qué podrías encontrar en una caminata al aire libre?
- Entregue a cada niño una bolsa o canasta y anímelos a trabajar juntos para juntar ramitas y otros elementos de la naturaleza.
- Vacíelos y ordénelos en pilas separadas.

## Jugar juntos

- Invite a un niño a recostarse boca arriba. Trabajen juntos para alinear las ramitas junto al niño y medirlas.
- Señale cada ramita y cuenten en voz alta juntos. Digan: "¡Mides \_\_\_ ramitas!". Repitan con otro niño. Después, trabajen juntos para hacer un nido de buitre.
- **Simplificar:** Invite al niño a ponerse de pie contra la pared y pegue con cinta adhesiva una ramita en su altura. Muéstreles lo altos que son.
- **Desafío:** Anime a un niño a comparar su medida con la de otro. ¿Quién es más alto?

**OBSERVAR:** ¿Ayuda el niño a medir a otro niño con las ramitas?  
¿Clasifican los objetos de la naturaleza por categoría?

## HISTORIA SUGERIDA



## Alfabeto en construcción

por Denise Fleming

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 4 Conocimiento alfabético  
LLD 7 Escritura

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a señalar la portada e identificar cada objeto que lleva el ratón.
- Pregunte: "¿Qué crees que podría estar construyendo el ratón con estos elementos?"
- Mientras lee la historia en voz alta, invite a los niños a nombrar las letras y, por turnos, usar el dedo índice para trazarlas en cada página.
- Pregunte: "¿Cómo está construyendo el ratón esta letra?" o "¿Qué letra crees que está en la siguiente página?"

## TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## Letras de plastilina

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina

## MATERIALES

- Mini palillos de manualidades

## SUS MATERIALES

- Plastilina

## Conversar

- ¿Cómo crees que los pájaros paraguas obtuvieron su nombre?

## Hacer

- Anime a los niños a experimentar con plastilina para darle forma de bola.
- Imagine que es un pájaro paraguas y agréguele palillos de manualidades como patas.
- Invite a los niños a explorar la creación de formas de letras con la masa.

## Jugar

- Mientras los niños hacen letras con plastilina, pídeles que nombren la letra y el sonido.

**OBSERVAR:** ¿El niño crea una forma de letra y la identifica?

## Hora de cierre

## Reflexión

- ¿Preferirías tener un pájaro paraguas o un buitre como mascota? ¿Por qué?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Alas de buitre

LLD 1 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduce "V Is for Vulture", pista 22 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Escriba la letra V en trozos de papel y colóquelos en la habitación.
- Mientras suena la canción, invite a los niños a volar buscando las V. Recoja cada V y colóquela en una bolsa.

# W es para Wolf (Lobo) y X es para X-Ray Fish (Pez raya)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabe usted sobre un lobo? ¿Un pez raya?"
- Dele 4 palitos a cada niño. Invite para crear las letras W y X. Diga: "W es para Wolf (Lobo) /w/. X es para X-ray Fish (Pez raya) /ks/". Haga que los niños repitan las letras y los sonidos.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Moverse en grupo

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

#### MATERIALES

- Bailando de la A al zoológico álbum\*

A

Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones".

#### Todos juntos

- ¿Quiénes forman parte de tu familia? Explica que los lobos viven en grupos llamados "manadas" con sus familias.
- Reproduzca "W Is for Wolf", pista 23 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a tomarse de las manos formando un círculo o una fila y moverse juntos por el salón.
- Comente las dificultades que tuvieron al mudarse juntos en manada. ¿Qué podríamos hacer la próxima vez?

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al moverse juntos como un grupo y discutir los desafíos y las soluciones.

MAKE & PLAY



The 3 Little Pigs and the Big Bad Wolf  
Ennis



## RINCÓN CREATIVO

### El lobo feroz

LLD 6 Comprensión lectora PD 2 Motricidad fina SCI 3 Ciencias físicas

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Historia y piezas de Los tres cerditos
- Bolsa de papel

##### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Tijeras (seguras para niños)
- Cinta o pegamento

#### Conversar

- ¿Invitarías a un lobo a tu casa? ¿Por qué sí o por qué no?

#### Hacer

- Invite a los niños a recortar los fragmentos de la historia. Doble el borde inferior de las casas para crear un soporte.
- Escriba el nombre del niño en la etiqueta y luego péguela a la bolsa.

#### Jugar

- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a usar fragmentos de cuento para volver a contarla. Imaginen ser el Lobo feroz y usen su aliento para derribar las casas.
- Si lo desea, puede considerar colocar peso sobre la casa de ladrillo para hacerla más resistente.

**OBSERVAR:** ¿El niño ayuda a volver a contar la historia usando los fragmentos de la historia? ¿Responden a alguna pregunta sobre la historia?

## GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

## ★ Movimientos del zoológico

LLD 1 Escucha SED 1 Autoconciencia

## MATERIALES

- Cartas de cubo: Movimiento
- Cubo de bolsillo

## SUS MATERIALES

- Tijeras

## Debatir y explorar

- ¿Qué animales del zoológico son grandes? ¿Qué animales del zoológico son pequeños?
- Nombre un animal del zoológico y anime a los niños a caminar por la habitación y fingir ser ese animal.

## Jugar juntos

- Invite a un niño a hacer rodar el cubo de bolsillo.
- Lea la instrucción y anime a los niños a realizar ese movimiento.
- Repita tantas veces como desee.
- **Simplificar:** Coloque los carteles de conversación y anime al niño a elegir un animal. ¿Cómo se mueve ese animal?
- **Desafío:** Invite al niño a inventar su propio movimiento.

**OBSERVAR:** ¿El niño escucha y sigue los movimientos sugeridos? ¿Responde a una pregunta cuando se le formula?

## HISTORIA SUGERIDA



## ¡Quiero ser grande!

por Margo Linn

LLD 6 Comprensión lectora  
SED 4 Relaciones sociales

- Muestre la portada del libro y lee el título y el nombre del autor en voz alta. Pregunte: "¿Qué harías si fueras grande? ¿Qué puedes hacer siendo pequeño?"
- Lean la historia en voz alta, luego comenten y recuerden lo que sucedió en el libro. Comenten que todos tenemos algo especial; algunos son altos y otros bajos. Pregunten: "¿Qué te hace especial?". Compártanlo con el grupo e inviten a los niños a dibujar sus partes favoritas de la historia.



## TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Mirando a través de números

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia LLD 2 Comunicación

## MATERIALES

- Tarjetas de animales y números

## SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bolsas transparentes con cierre (pequeñas)
- Cesta

## Configuración

- Coloque cada tarjeta numérica en una bolsa transparente y colóquela sobre la mesa con una canasta de tarjetas de animales.

## Juego independiente

- Invite al niño a sacar una tarjeta de animal y contar cuántos hay. ¿Qué animal es?
- Mire las bolsas de números y luego coloque la tarjeta de animal en la bolsa con la tarjeta de número correspondiente. Continúe hasta que todas las tarjetas estén en bolsas.
- Ampliación: Ordene las bolsas del 1 al 6.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6? ¿Los cuenta y luego los encuentra?

## Hora de cierre

## Reflexión

- ¿Preferirías vivir en el bosque o en el océano? ¿Por qué?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Danza transparente

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "X Is for X-ray Fish", pista 24 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a los niños a bailar con bufandas transparentes como si fueran peces raya nadando en el mar.



# Y es para Yak y Z es para Zebra (cebra)



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabe usted de un yak? ¿Y de una cebra?”
- Invite a los niños a escribir las letras Y y Z en el aire. Diga: “Y es para 'Yak' /y/. Z es para 'Zebra' /z/”. Pida a los niños que repitan las letras y los sonidos. Pregúnteles si alguna vez han visto una cebra.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Empacar y listo

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

#### MATERIALES

- Álbum *Bailando de la A al Zoológico\**

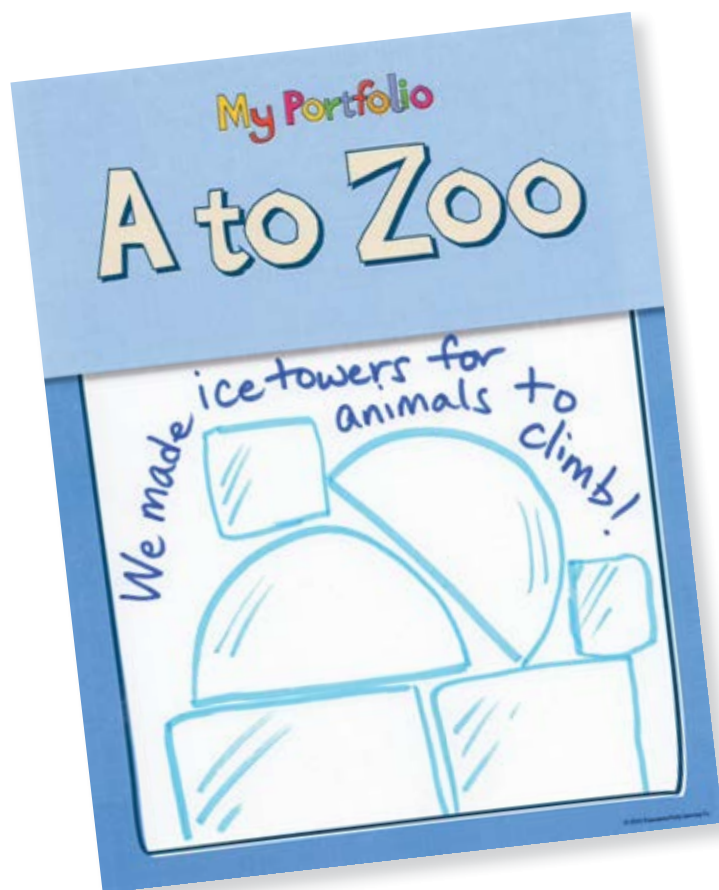
#### SUS MATERIALES

- Bloques
- Mochila

#### Todos juntos

- ¿Qué es algo pesado para llevar? Explíqueles que los yaks pueden caminar muchos kilómetros cargando una carga pesada.
- Prepare una mochila y algunos bloques. Anime a los niños a trabajar juntos para llenar la mochila con bloques.
- Entregue a un niño la mochila para que la use y juegue “Y es para Yak”, pista 25 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Invite a ese niño a guiar a los demás por la sala con la mochila puesta. Intercambien líderes.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión mediante la práctica de transiciones y turnos en una actividad de grupo.*



### RINCÓN CREATIVO

## Mi portafolio

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

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Página de memoria de portafolio

##### SUS MATERIALES

- Carpetas (1 por niño)
- Crayones/marcadores

#### Configuración

- Añadir el diario *De la A al zoológico* para agregar a la carpeta de cada niño.

#### Crear

- Invite a los niños a revisar sus muestras de trabajo del mes.
- Anime a cada niño a seleccionar su obra favorita. Invítelos a ilustrarla en la portada.
- Túrnense para mostrar y contar recuerdos y experiencias favoritas del diario *De la A al zoológico*.

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



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ZZ-Zebra

LLD 4 Conocimiento alfabético MR 5 Patrones SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Tiras de papel de colores
- Papel
- Marcadores
- Tijeras

**Debatir y explorar**

- ¿Qué color de rayas te gustaría tener si fueras una cebra?
- Coloque muchas tiras de papel de colores. Anime a los niños a utilizarlos para crear patrones o diseños en el suelo.

**Jugar juntos**

- Ayude a cada niño a dibujar una letra mayúscula Z.
- Invítelos a elegir de 2 a 3 colores para crear un patrón de rayas en la letra. Explíqueles que, al igual que los tigres, no hay dos cebras con el mismo patrón de rayas.
- **Simplificar:** Invite al niño a crear un patrón de huellas dactilares de dos colores. Pinte un dedo de un color y el otro de un color diferente, luego alterne las huellas a lo largo de la letra Z.
- **Desafío:** Elija 4 colores para crear patrones complejos.



**OBSERVAR:** ¿El niño crea un patrón de dos o tres colores en su letra? ¿Explica su patrón?

HISTORIA SUGERIDA



## Yak y Ñu

por Juliette MacIver

LLD 6 Comprensión lectora  
LLD 3 Conciencia fonológica  
SCI 4 Tecnología

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Pregunte: "¿Qué llevan Yak y Ñu? ¿Qué harán con los remos?"
- Al leer, enfatice la rima: suena como Yak/kayak/negro y Gnu/cañoa/azul.
- Invite a los niños a señalar diferentes tipos de barcos e identificar varios animales en cada página.
- Después, ponga las hojas en un recipiente con agua y explore usando palos para remar en el agua. Imagine que las hojas son barquitos y hable de su movimiento.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# ★ Libro del zoológico

PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura LLD 5 Conceptos de impresión



**MATERIALES**

- Portada del libro de clase
- Carteles para conversar (cualquiera que desee)
- Hilo

**PARA CADA NIÑO**

- Página del libro de clase

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores
- Cinta

**Configuración**

- Pegue los carteles para conversar en una pared cercana para que los niños los vean. Coloque páginas del libro, crayones y el libro de cuentos.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a mirar los diferentes animales y recordar cuáles fueron sus favoritos.
- Elija uno o dos animales para dibujar en la página de su libro.
- Reúna todas las páginas para crear un libro de clase. Pegue la portada y átelas con el hilo. Deje el libro a la vista para que los niños lo hojeen.

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Preferirías ser un yak o una cebra? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Cebra al galope

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir "Z Is for Zebra", pista 26 del álbum *Bailando de la A al zoológico*.
- Baile como una cebra. Invite a los niños a detenerse y luego galopen por la sala con rapidez y libertad.

A

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

**OBSERVAR:** ¿El niño hace dibujos o marcas para representar un animal? ¿Escribe letras o palabras en su página?

## 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>Limita 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 aprenden, crean o se mueven de manera diferente.</p>	
<b>SED 2 Autorregulación</b>	<p><b>SED 3a</b> Asiste y participa.</p> <p><b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva.</p> <p><b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.</p> <p><b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos.</p> <p><b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.</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>Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos.</p> <p>Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.</p> <p>Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.</p> <p>Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.</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>Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.</p> <p>Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.</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. Satisficé la mayoría de las necesidades personales.</p> <p>Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.</p>	<p>Salta de un pie al otro. Comienzan a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.</p> <p>Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones.</p> <p>Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos.</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> <p>Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.</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><b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.</p>	<p><b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras.</p>	<p><b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir.</p>	<p><b>PD 5</b> Sigue rutinas de nutrición saludable.</p>
<b>LLD 1 Escucha</b>	<p><b>LLD 1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).</p>	<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>
<b>LLD 2 Comunicación</b>	<p><b>LLD 3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido.</p>	<p><b>LLD 4a</b> Identifica letras y palabras.</p>	<p><b>LLD 4b</b> (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.</p>	<p><b>LLD 5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.</p>	<p><b>LLD 6a</b> Responde al texto.</p>
<b>LLD 3 Conciencia fonológica</b>	<p><b>LLD 4</b> Conocimiento Alfabético</p>	<p><b>LLD 6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.</p>	<p><b>LLD 7</b> Escritura</p>	<p>Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.</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>Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.</p> <p>Identifica la parte del cuerpo/número y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.</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>Escribe formas simples o letras y crea sus propios símbolos. Corchetea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.</p>	
<b>LLD 4 Conocimiento Alfabético</b>	<p><b>LLD 5</b> Conceptos de Impresión</p>	<p><b>LLD 6</b> Comprensión de lectura</p>	<p><b>LLD 7</b> Escritura</p>	<p>Escucha y comprende las solicitudes inferidas.</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>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> <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> <p>Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida.</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. <b>MR 1b</b> Determina la cantidad. <b>MR 1c</b> Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos.
	<b>MR 2 Conciencia espacial</b>	<b>MR 2a</b> Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. <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. 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. Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de objetos no relacionados con él mismo.	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.
	<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. <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. 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. 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. 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. 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. <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. Observa cambios de temperatura o clima.	Demuestra comprensión de que todos las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse. 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. 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. <b>SS 1b</b> Explora culturas y tradiciones. <b>SS 1c</b> Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. 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. Describe las ruinas, historias familiares, tradiciones, comidas y celebraciones de la propia familia y comunidad. 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. 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. <b>SS 2b</b> Comprende conceptos de dinero y economía.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad. 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.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás. 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.	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.	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.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.
 <b>Artes creativas</b>	<b>CA 1 Música</b>	<b>CA 1a</b> Se expresa a través de la música. <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. 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. <b>CA 2b</b> Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.	
	<b>CA 3 Artes visuales</b>	<b>CA 3a</b> Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. <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. <b>CA 4b</b> Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. 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.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales. Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 4

**s**erpiente



**t**igre



**p**ájaro  
paraguas



**b**uitre



**l**obo



**p**ez raya



**Y**ak



**c**ebra



