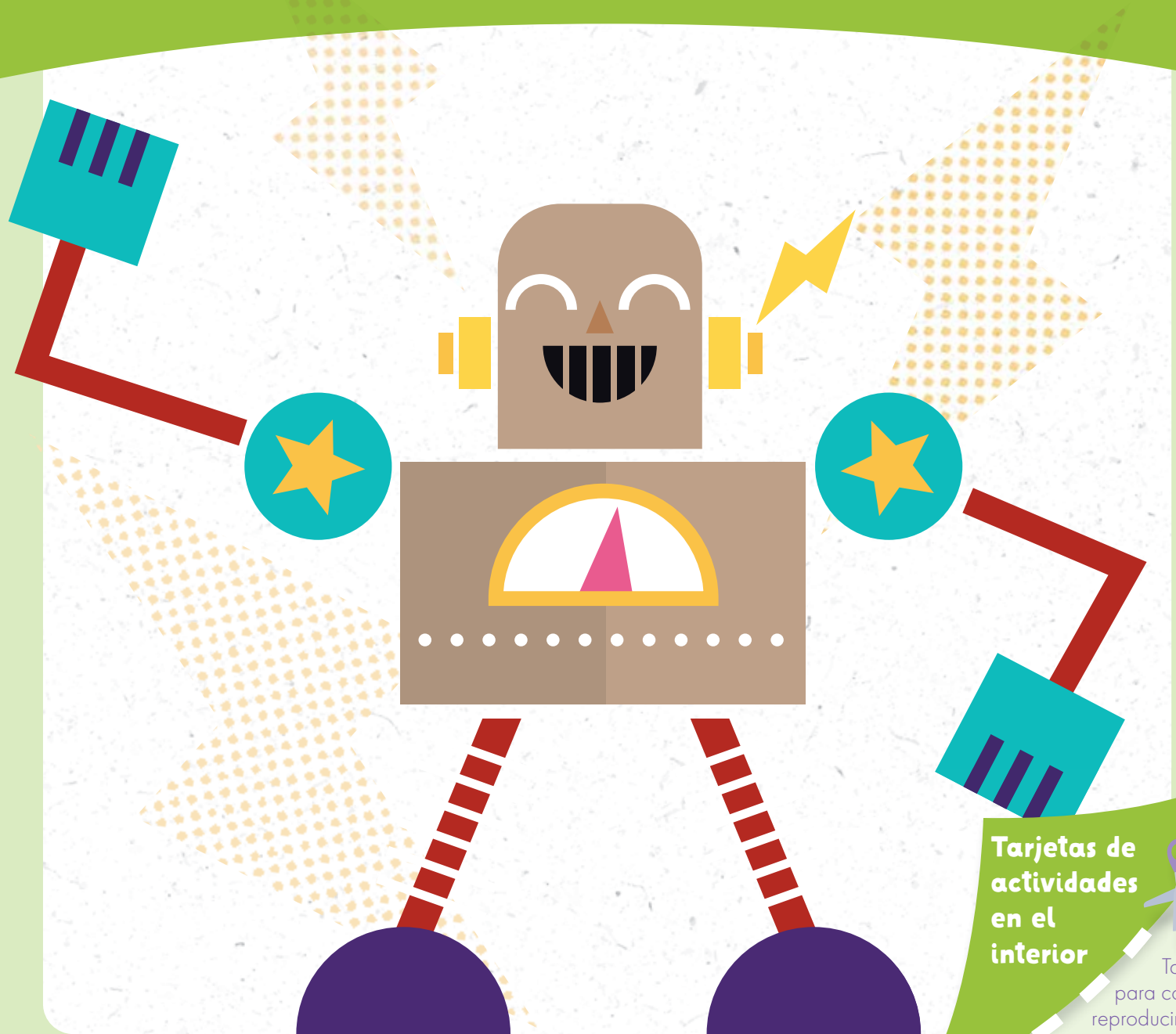




Semana 1

Guía del profesor

Robots



Tarjetas de actividades en el interior



Tarjetas para cortar y reproducir para una planificación flexible de lecciones.

Lista de materiales

Actividad	Materiales incluidos	Sus materiales
1 Aletas de robot	Libro: <i>Robots</i>	Notas adhesivas; Cesta de libros; Marcador
1 Coincidencia de formas de robot	Juego de emparejar formas de robot	Tijeras
1 Líder de bombillas	Canción: Enciende tu bombilla	
★ 1 Pintar con hielo		Bandeja de cubitos de hielo o molde para muffins; Agua; Pintura o colorante alimentario; Papel
2 Rollo de robot	Fragmentos de la historia: <i>Robots</i>	Pelota; Papel de colores; Marcadores
2 Gira un robot	Juego de girar un robot; Cartas y ruleta; Tapas de botellas	
★ 2 Danza congelada	Canción: Robot Dance (Instrumental)	Cinta de enmascarar
2 Máscara de robot	Máscara; Elástico	Pegamento; Marcadores
3 Robot escondido	Fragmentos de la historia: <i>Robots</i>	Cuencos (3)
★ 3 Experimento de mezcla		Recipientes con tapa; Objetos pequeños: pompones, imanes, pétalos de flores
3 Ritmos de robot	Canción: Cuenta del 1 al 10	Caja; Cucharas
3 Collage de formas de robot	Libro: <i>Robots</i> ; Formas de collage; Papel de fondo; Ojos adhesivos	Pegamento
★ 4 Laboratorio de Ciencias	Libro: <i>Robots</i> ; Tapas de botellas	
4 Robot alto, robot bajo	Tapas de botellas; Tiras de robots altos y bajos	Tijeras
4 Robot Superman	Canción: Robot Dance (Instrumental); Postura de yoga: Superman	
4 Fábrica de robots	Pegatinas: Robots; Hoja de fábrica de robots	Cinta
5 Encuentra el robot	Libro: <i>Robots</i> ; Tarjetas de firma: robot, encontrar	Cinta
5 Presionar y rellenar formas	Geosólidos	Plastilina
5 Brazos y piernas de robot	Canción: Brazos y piernas de robot	
★ 5 Trazado de formas científicas	Colorear: Trazado de formas científicas	Almohadilla de tinta

No se incluyen todos los elementos que se muestran en las tarjetas de actividades. Los materiales pueden variar.



1

Descubrimiento de libros
Aletas de robot

experience
toddler



1

Clasificación y formas
Coincidencia de formas de robot

experience
toddler

1 Aletas de robot



Preparar

Muestre el libro a los niños y hablen sobre la imagen de la portada y el título. Comenten lo que ven en la portada.

MATERIALES

- Libro: **Robots**
- Notas adhesivas
- Cesta de libros
- Marcador

Jugar

Niño pequeño

Pase las páginas y anime a los niños a encontrar y señalar las imágenes en cada página del libro.

Niño mayor

Coloque dos notas adhesivas en cada página sobre una palabra o una de las imágenes. Dibuje una forma diferente en cada nota adhesiva. Al pasar cada página, invite a los niños a levantar la [forma] solapa. Pregunte si hay palabras o imágenes debajo de la solapa. Añada notas adhesivas a otros libros y déjelas a la vista para que los niños las exploren solos.

Evaluar

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

2 ¿Reconoce el niño si las imágenes están al derecho? ¿Pasa las páginas del libro de principio a fin?

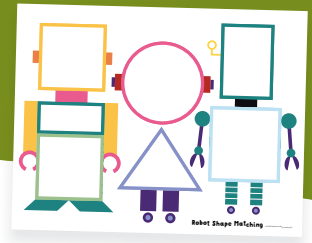
3 ¿El niño identifica la portada, la contraportada y la parte superior e inferior de un libro? ¿Indica dónde empezar a leer en cada página?

LLD 6 COMPRENSIÓN LECTORA

2 ¿El niño identifica el personaje u objeto cuando se le muestran las imágenes del libro?

3 ¿El niño reconoce la diferencia entre imágenes, letras y formas impresas?

1 Coincidencia de formas de robot



Preparar

Recorte las formas y colóquelas junto al tapete del robot.

MATERIALES

- Juego de emparejar formas de robot
- Tijeras

Jugar

Niño pequeño

Dede a cada niño una figura y ayúdelo a encontrar dónde colocarla en el tapete del robot. Nombre cada figura a medida que los niños la colocan en el tapete. Celebre al terminar. Reparta las figuras de nuevo y repita el proceso.

Niño mayor

Nombre una figura e invite a los niños a turnarse para encontrarla y colocarla en el tapete del robot. Continúe hasta que todas las figuras estén en el tapete. Deje el rompecabezas afuera para que los niños lo revisen y jueguen con él solos.

Evaluar

MR 2 CONCIENCIA ESPACIAL

2 ¿El niño coloca las formas sobre el tapete e intenta girarlas o hacerlas girar para que encajen en el espacio?

3 ¿El niño gira la figura para que encaje en la forma del tapete?

MR 3 FORMAS

2 ¿El niño juega con formas y repite los nombres cuando usted los dice?

3 ¿El niño identifica y nombra algunas formas?

1

Líder de bombillas



Preparar

Coloquen las sillas en círculo. Reproduzcan la canción.

MATERIALES

- Canción: Enciende tu bombilla

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a sentarse en las sillas y a aplaudir con usted al ritmo de la canción. Sigán las indicaciones y demuestren fuerza muscular durante la segunda estrofa.

Niño mayor

Invite a los niños a sentarse en las sillas y a aplaudir al ritmo de la canción. Sigán las indicaciones y demuestren fuerza muscular durante la segunda estrofa. Repitan la canción, pero intenten zapatear sentados en lugar de aplaudir.

Evaluar

CA 1 MÚSICA

¿El niño escucha la música y responde aplaudiendo contigo?

¿El niño aplaude o pisa fuerte al ritmo?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

¿El niño aplaude durante la canción?

¿El niño aplaude, pisa fuerte y muestra músculos durante la canción?

1

Pintar con hielo



Preparar

La noche anterior, ponga agua coloreada en una cubetera o molde para muffins y congélela. Coloque el hielo y los demás ingredientes sobre la mesa.

MATERIALES

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

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a explorar la pintura con los colores del hielo sobre el papel. Hablen sobre cómo se siente el hielo y las marcas que hacen en el papel.

Niño mayor

Invite a los niños a tomar un cubo de hielo y dibujar una figura con él en el papel. Pregúnteles qué figura es. Anímelos a crear figuras o diseños con los colores del hielo.

Evaluar



SCI 3 CIENCIAS FÍSICAS

¿Cómo reacciona el niño al hielo, cómo se siente y cuándo se derrite?

¿El niño explora moviendo o goteando los colores del hielo sobre el papel para crear un diseño?

CA 3 ARTES VISUALES

¿El niño explora el uso de colores de hielo para pintar?

¿El niño usa los colores del hielo para hacer diferentes formas y crear diseños intencionales?



1

Baile grupal
Líder de bombillas

experience
toddler



1

Pintura
Pintar con hielo

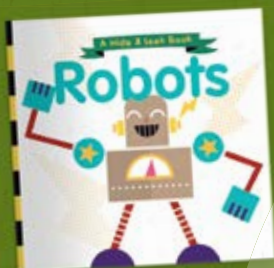
experience
toddler



2

Imágenes y letras
Rollo de robot

experience
toddler



2

Juego de números
Gira un robot

experience
toddler

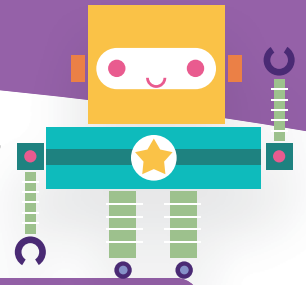
2 Rollo de robot

Preparar

Numere tres pedazos de papel: 1, 2 y 3. Coloque un fragmento de historia del robot en cada papel numerado.

MATERIALES

- Fragmentos de la historia: Robots
- Pelota
- Papel de color
- Marcadores



Jugar

Niño pequeño

Señale un papel e invite a un niño a rodar la pelota en dirección a él. Invite a otro niño a perseguir la pelota y traerla de vuelta. Repita. Mientras los niños juegan, nombre los números impresos en los papeles.

Niño mayor

Nombre un número impreso en uno de los papeles e invite a un niño a rodar la pelota hasta ese número. Invite a otro niño a perseguir la pelota y traerla hacia usted. Repita.

Evaluar

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO



PD 1 MOTRICIDAD GRUESA



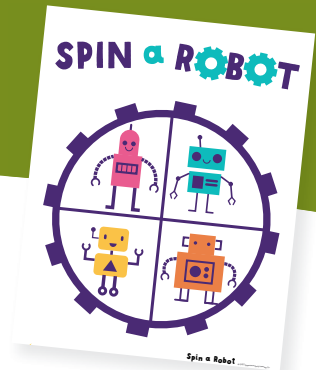
2 Gira un robot

Preparar

Coloque el juego, la ruleta y las tapas sobre una mesa.

MATERIALES

- Juego de girar un robot
- Tarjeta y ruleta
- Tapas de botellas



Jugar

Niño pequeño

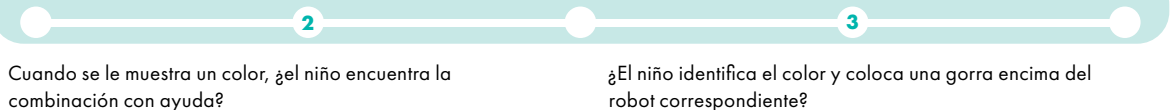
Gire e identifique el color del robot. Señale ese color en el tapete para ayudar a cada niño a colocarle una tapa al robot del mismo color. Tómese un tiempo para explorar la ruleta.

Niño mayor

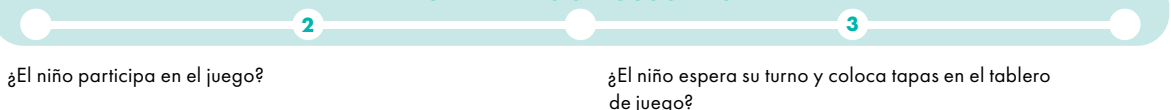
Gire e identifique el color del robot. Pida a los niños que, por turnos, coloquen una tapa en el espacio sobre el robot del mismo color. Haga una pausa y pregunte durante el juego: "¿Qué color de robot tiene más tapas?".

Evaluar

MR 6 CLASIFICACIÓN



SED 4 RELACIONES SOCIALES



2

Danza congelada



Preparar

Pegue un cuadrado grande en el suelo. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Robot Dance (Instrumental)
- Cinta de enmascarar

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a moverse libremente dentro o fuera del cuadrado. Pause la música y diga "¡Quietos!". Pida a todos los niños que se queden quietos y luego vuelva a encender la música.

Niño mayor

Invite a los niños a bailar libremente por el sendero cuadrado. Pause la música y diga "¡Quietos!". Anime a todos los niños a quedarse quietos y luego vuelva a encender la música.

Evaluar



CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

2

3

¿El niño responde a la música y hace una pausa cuando ésta se detiene?

¿El niño baila con movimientos controlados y se "congela" cuando la música se detiene?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

2

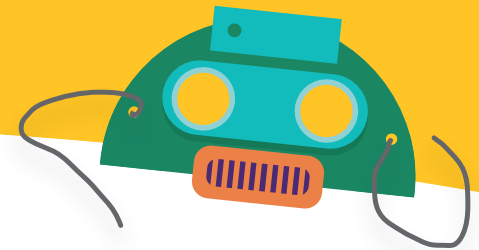
3

¿El niño baila dentro y fuera de la plaza?

¿El niño se mueve al ritmo de la música mientras recorre el camino?

2

Máscara de robot



Preparar

Ate el elástico por los agujeros de cada máscara. Prepare pegamento y marcadores.

MATERIALES

- Mascarilla
- Elástico
- Pegamento
- Marcadores

Jugar

Niño pequeño

Unte pegamento en la máscara e invite a los niños a decorarla con las formas. Póngase las máscaras y paseen por el pasillo como pequeños robots. Anime a los niños a imitar sus movimientos mientras le muestra diferentes maneras de hacer brazos o piernas rígidos.

Niño mayor

Invite a los niños a decorar la máscara con las formas y a dibujar sobre ella con marcadores. Póngase la máscara y caminen por el pasillo como pequeños robots. Anime a los niños a mostrar cómo se mueven y hablan como robots. Túrnense para copiar los movimientos de los robots de los demás.

Evaluar

CA 4 DRAMA

2

3

¿El niño se pone la máscara y lo sigue mientras finge ser un robot?

¿El niño finge ser un robot y muestra diferentes formas de hablar o moverse como un robot?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

2

3

¿El niño camina por el pasillo y lo sigue?

¿El niño experimenta con diferentes formas de coordinar y mover brazos y piernas?



2

Sonidos y señales
**Danza
congelada**

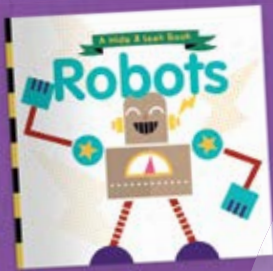
experience
toddler



2

Juego dramático
**Máscara
de robot**

experience
toddler



3

Juego de cuentos
**Robot
escondido**

experience
toddler



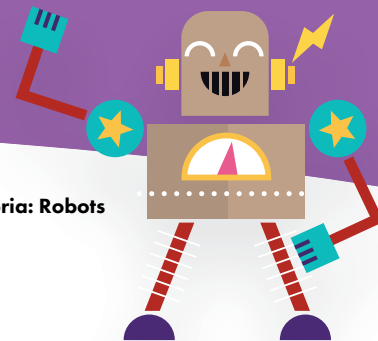
3

Habilidades para la vida
**Experimento
de mezcla**

experience
toddler

3

Robot escondido



Preparar

Coloque los fragmentos de la historia y tres cuencos.

MATERIALES

- Fragmentos de la historia: Robots
- Cuencos (3)

Jugar

Niño pequeño

Póngase dos fragmentos de historia en las piernas. Finja que no los ve. Nombre uno y pida a los niños que lo ayuden a encontrarlo. Escóndalo de nuevo detrás de su espalda o parcialmente debajo de un recipiente. Siga jugando a las escondidas con los fragmentos de historia.

Niño mayor

Cubra parcialmente un fragmento de la historia con un tazón. Pregunte con voz preocupada: "¿Dónde está [nombre del personaje]? No está". Dé indicaciones mirando o señalando los tazones. Vuelva a esconder las piezas y juegue de nuevo. Invente historias sobre por qué se esconden los personajes.

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN



¿El niño señala un fragmento de la historia y dice su nombre?

¿El niño habla sobre los fragmentos de la historia y comienza a describirlos?

SCI 1 INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN



¿El niño busca el fragmento de la historia o un juguete que se ha movido y está fuera de la vista?

¿El niño demuestra curiosidad y continúa buscando el objeto oculto hasta que lo encuentra?

3

Experimento de mezcla

Preparar

Coloque una variedad de recipientes con tapa y los objetos en las bandejas.

MATERIALES

- Contenedores con tapa
- Pequeños objetos: pompones, imanes, pétalos de flores.



Jugar

Niño pequeño

Juegue con los niños y ayúdelos a llenar los recipientes con objetos pequeños. Ayúdelos a cerrar las tapas y asegurarlas. Siga jugando con los recipientes, explorando los objetos y los sonidos.

Niño mayor

Anime a los niños a llenar cada recipiente con objetos pequeños. Cierren las tapas y asegúrenlas. Invítelos a explorar los diferentes objetos dentro del recipiente por forma o color. Jueguen con los recipientes, explorando los objetos y los sonidos que hacen.

Evaluar

SCI 1 INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN



¿El niño manipula el recipiente y explora los objetos que hay dentro?

¿El niño busca objetos dentro del contenedor, como formas o colores específicos?

PD 2 MOTRICIDAD FINA



¿El niño toma las tapas y explora cómo ponerlas y quitarlas?

¿El niño explora girando objetos y usando su muñeca con control?

3

Ritmos de robot



Preparar

Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Cuenta del 1 al 10
- Caja
- Cucharas

Jugar

Niño pequeño

Entregue una cuchara a cada niño y anímelo a golpearla y reproducir la canción como desee.

Niño mayor

Antes de reproducir la canción, invite a los niños a imitar cómo golpea con la cuchara de diferentes maneras: por ejemplo, suave, fuerte, lento y rápido. Reproduzca la música y anime a los niños a seguirlo e imitar cómo golpea con la cuchara.

Evaluar

CA 1 MÚSICA

2

3

¿El niño escucha la música y responde golpeando con la cuchara?

¿El niño imita sus golpes con la cuchara haciendo sonidos fuertes/suaves y rápidos/lentos?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

2

3

¿El niño participa en la actividad grupal?

¿El niño participa en la actividad grupal para hacer música?

3

Collage de formas de robot



Preparar

Coloque las formas del collage y péguelas.

MATERIALES

- Libro: Robots
- Formas de collage
- Documento de antecedentes
- Ojos adhesivos
- Pegamento

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a hacer un collage con las formas mientras lee el libro. Nombre la forma y luego ayude a los niños a tocar cada forma mientras cuenta en voz alta 1-2-3-4. Ayude al niño a colocar los ojos adhesivos donde desee.

Niño mayor

Muestre imágenes de robots en el libro. Pregunte a los niños: "¿Qué formas ven?". Pídales que señalen las formas en el libro y encuentren formas similares para hacer un collage. Invítelos a crear sus robots y a añadirles los ojos adhesivos. Continúe hablando sobre formas y colores mientras los crean.

Evaluar

CA 3 ARTES VISUALES

2

3

¿El niño utiliza los materiales para hacer collages?

¿El niño crea un diseño de formas superpuestas?

MR 3 FORMAS

2

3

¿El niño identifica y relaciona formas?

¿El niño identifica algunas formas básicas por su nombre?



3

Movimiento creativo
Ritmos de robot

experience
toddler



3

Collage
**Collage de
formas de robot**

experience
toddler



4

Escucha activa
**Laboratorio
de Ciencias**

experience
toddler



4

Mide conmigo
**Robot alto,
robot bajo**

experience
toddler

4

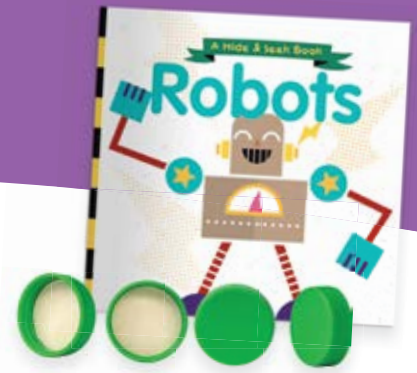
Laboratorio de Ciencias

Preparar

Entregue a cada niño una tapa de botella.

MATERIALES

- Libro: Robots
- Tapas de botellas



Jugar

Niño pequeño

Coloque una tapa en el suelo frente a cada niño. Explíqueles que vamos a simular que construimos un robot. Lea la historia en voz alta y, al final de cada página, presione la tapa como si fuera una tecla de computadora y diga “¡bip bip!”. Anime a los niños a imitar sus acciones y palabras antes de pasar la página.

Niño mayor

Explique que vamos a fingir que somos científicos construyendo un robot. Lea la historia en voz alta y, al final de cada página, invite a los niños a presionar las teclas como si fueran teclas de computadora y decir “bip bip”. Anime a los niños a decir los sonidos como robots, indicándoles que pasen a la siguiente página.

Evaluar



SCI 4 TECNOLOGÍA

2

3

¿El niño comienza a explorar los “botones” como parte del robot?

¿El niño finge que los “botones” encienden y apagan el robot?

CA 4 DRAMA

2

3

¿El niño finge que la tapa de la botella es una tecla de computadora?

¿El niño se hace pasar por un robot y hace sonidos de computadora?

4

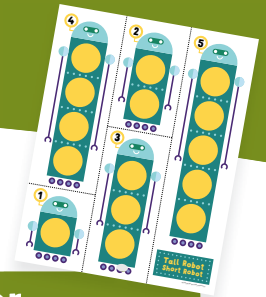
Robot alto, robot bajo

Preparar

Corte las tiras del robot.

MATERIALES

- Tapas de botellas
- Tiras de robots altos y bajos
- Tijeras



Jugar

Niño pequeño

Invite a cada niño a buscar un juguete en la habitación y llevarlo a la alfombra. Dé a cada niño al menos una tapa de botella. Trabajen juntos para alinear las tapas junto al juguete. Cuenten las tapas y repitan con el juguete del siguiente niño.

Niño mayor

Invite a cada niño a buscar un juguete en la habitación y llevarlo a la alfombra. Dele a cada niño al menos una tapa de botella. Coloque dos juguetes uno al lado del otro. Pregunte: “¿Cuál crees que es más largo?”. Alinee las tapas junto a los juguetes. Cuento las tapas y descubra cuál es el juguete más largo. Muestre una de las tiras de robot. ¿El robot es más alto o más bajo que el juguete? Use las tapas para medir.

Evaluar

MR 4 MEDICIÓN

2

3

¿El niño explora el tamaño del juguete y usa palabras como grande y pequeño?

¿El niño identifica qué juguete es más largo?

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO

2

3

¿El niño hace golpecitos e imita el conteo con usted?

¿Puede el niño golpear las tapas y contar hasta cinco (no siempre en orden)?

4

Robot Superman



Preparar

Muestre la tarjeta de postura de yoga. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Robot Dance (Instrumental)
- Postura de yoga: Superman



Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a acostarse boca abajo y extender los brazos. Reproduzcan la canción y exploren cómo balancearse y rodar boca abajo.

Niño mayor

Invite a los niños a recostarse boca arriba con los pies en alto y a moverse al ritmo de la canción hasta que el líder diga "Superman". Luego, giren boca abajo y hagan la pose de Superman, alternando entre la posición boca arriba y boca abajo durante la canción.

Evaluar

SED 2 AUTORREGULACIÓN

2

3

¿El niño comienza a calmarse o controlar su cuerpo para bajar la energía?

¿El niño se redirige a una nueva actividad o movimiento cuando se le indica?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

2

3

¿El niño se estira y explora moviéndose boca abajo?

¿El niño coordina desde la barriga hasta la espalda y mantiene la postura de Superman hasta que se le indique?

4

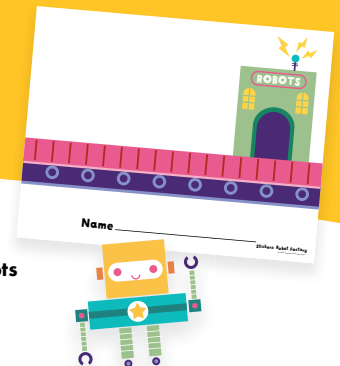
Fábrica de robots

Preparar

Pegue con cinta adhesiva el papel de cada niño a la pared, a una altura suficiente para que todos los niños puedan alcanzarlo.

MATERIALES

- Pegatinas: Robots
- Ficha de fábrica de robots
- Cinta



Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a ponerse de pie y sostener la hoja de pegatinas. Decore el papel con las pegatinas. Ayude, si es necesario, empezando a despegar las pegatinas.

Niño mayor

Anime a los niños a ponerse de pie, sujetar la hoja y despegar las pegatinas. Pregúnteles qué color ven en la pegatina del robot.

Evaluar

PD 2 MOTRICIDAD FINA

2

3

Con ayuda, ¿el niño retira la pegatina y la transfiere de la mano al papel o a otra mano?

¿El niño se quita las pegatinas por sí solo?



4

Coordinación
**Robot
Superman**

experience
toddler



4

Arte de pegatinas
**Fábrica
de robots**

experience
toddler



5

Comunicación
**Encuentra
el robot**

experience
toddler



5

Juego sensorial
**Presionar y
rellenar formas**

experience
toddler

5

Encuentra el robot

Preparar

Cuelgue las tarjetas de firmas donde todos los niños puedan verlas. Practique las señas para "robot" y "encontrar".

MATERIALES

- Libro: Robots
- Tarjetas de firma: robot, encontrar
- Cinta



Jugar

Niño pequeño

Lea el libro en voz alta a los niños y anímelos a interactuar con la historia. Cuando lea la palabra "robot", anímelos a hacer la seña. Repita la actividad y anímelos a hacer la seña para "encontrar" tal como aparece en el libro.

Niño mayor

Lea el libro en voz alta a los niños y anímelos a interactuar con las preguntas de la historia. Al leer las palabras "robot" y "encontrar" en voz alta, anímelos a hacer los signos correspondientes.

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN

2

3

¿Hace el niño la seña durante toda la actividad? ¿Interactúa con el libro?

¿Hace el niño las señas durante la actividad? ¿Interactúa con el libro?

5

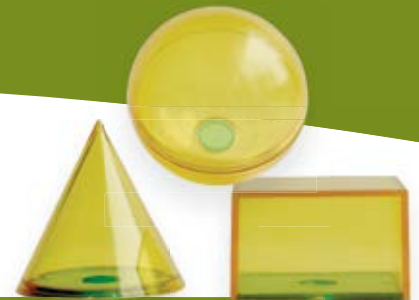
Presionar y rellenar formas

Preparar

Coloque la plastilina y los geosólidos.

MATERIALES

- Geosólidos
- Plastilina



Jugar

Niño pequeño

Explore la masa. Coloque los geosólidos para que el niño los presione sobre la masa y deje una huella. Toque la huella y nombre la figura. Invite a los niños a repetir los nombres de las figuras.

Niño mayor

Explore la creación de formas en la masa con los geosólidos. Invite a los niños a nombrar las formas en la masa. Pregunte: "¿Qué pasa cuando pones masa dentro del geosólido?"

Evaluar

MR 3 FORMAS

2

3

¿El niño hace huellas en la masa y reconoce que la huella coincide con la parte inferior del geosólido?

¿El niño identifica y nombra algunas formas?

5

Brazos y piernas robóticas



Preparar

Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Brazos y piernas de robot

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a escuchar la canción y bailar lo que escuchan. Algunos niños pueden escuchar palabras que les indiquen sus movimientos; otros pueden simplemente oír ritmos y contonearse.

Niño mayor

Invite a los niños a bailar lo que escuchan.
¿Mueven la parte del cuerpo indicada?

Evaluar

LLD 1 ESCUCHA

¿El niño demuestra comprensión de alguna de las palabras de la música al bailar?

¿El niño sigue las instrucciones de la canción moviendo los brazos y las piernas como se le indica en la canción?

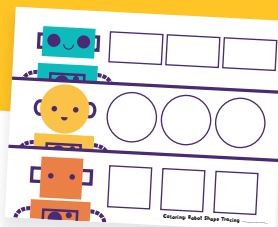
CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

¿El niño se mueve al ritmo de la canción?

¿El niño crea movimientos basados en sus propias interpretaciones de la música?

5

Trazado de formas científicas



Preparar

Prepare una página de seguimiento de formas científicas para cada niño.

MATERIALES

- Colorear: Trazado de formas de robot
- Almohadilla de tinta

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a presionar con el dedo la almohadilla de tinta y luego el papel. Comenten cómo sus dedos dejan huellas en las figuras. Señalen cada figura y nómbrénlas en voz alta. Invite a los niños a repetir mientras usted dice los nombres de las figuras.

Niño mayor

Anime a los niños a presionar el dedo sobre la almohadilla de tinta. Invítenlos a colocar sus huellas dactilares a lo largo del contorno de cada figura. Pídales que nombren las figuras que están trazando.

Evaluar

MR 3 FORMAS

¿El niño ve formas en la página y repite sus nombres después de decirlos?

¿El niño identifica algunas formas básicas por su nombre?

PD 2 MOTRICIDAD FINA

¿El niño presiona su dedo sobre la almohadilla de tinta y hace marcas en el papel?

¿El niño presiona su dedo sobre la almohadilla de tinta y presiona intencionalmente sobre el contorno de cada forma?



5

Patrones rítmicos

Brazos y piernas de robot

experience
toddler



5

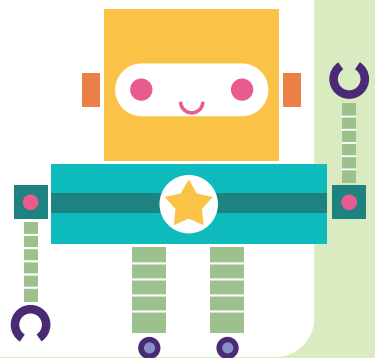
Colorear

Trazado de formas científicas

experience
toddler



experience
toddler™





Semana 2

Guía del profesor

Sonidos del bosque



Tarjetas de actividades en el interior



Tarjetas para cortar y reproducir para una planificación flexible de lecciones.

Lista de materiales

Actividad	Materiales incluidos	Sus materiales
1 Leerle a Mapache	Libro: <i>Amigos del bosque: Sonidos del bosque</i>	Cesta de libros; Campana
1 Clasificar bellotas y hojas	Juego de bellotas y hojas	Tijeras; Cinta adhesiva
★ 1 Botellas de sonido	Canción: Cuenta del 1 al 10	Botellas de plástico transparente con tapa; Variedad de artículos pequeños (pompones, arena, piedras, etc.)
1 Collage de árboles	Árbol de collage	Pegamento; Hojas
2 Hojas de letras		Hojas; Marcador; Papel; Tijeras (opcional)
2 Caminando con formas	Geosólidos	Cinta de enmascarar; Bandejas
★ 2 Linterna, ilumina tu luz	Canción: Movimientos magnéticos (instrumental)	Linterna
2 Crecimiento del cabello	Semilla de césped; Pie de nailon	Tierra; Cucharas; Botella con atomizador; Agua; Marcador; Bandeja
★ 3 Escuchar y dibujar	Lectura en voz alta: Sonidos del bosque	Crayones; Papel
3 conteos de osos	Tapete de conteo de osos; Tapas de botellas	
3 Dentro y fuera de la plaza	Canción: Brazos y piernas de robot	Cinta de enmascarar
3 Encierra en un círculo la pegatina	Documento de referencia; Pegatinas: Amigos del bosque: Sonidos del bosque	Lápices de colores
4 ¿Dónde está el mapache?	Libro y piezas de cuentos: Amigos del bosque: Sonidos del bosque	
★ 4 Calor por fricción	Troquel de espuma	
4 Atrapando hojas	Canción: Salta entre las hojas	Hojas
4 Colorear con amigos	Colorear: Amigos del bosque	Crayones; Pegamento; Fotos de niños (opcional)
5 Conversación sobre ritmo de baquetas		Palos
5 Dejando caer rocas		Cubo de agua; Variedad de objetos (piedras, juguetes, frutas); Taburete
5 "Saltar" y "yo"	Canción: Salta entre las hojas; Tarjetas de firma: salta, yo	Cinta
★ 5 Pintura salpicada	Foto de inspiración; Pompones; Papel de fondo; Cuentagotas	Pinturas

No se incluyen todos los elementos que se muestran en las tarjetas de actividades. Los materiales pueden variar.



1

Descubrimiento de libros

Leerle a Mapache

experience
toddler



1

Clasificación y formas

Clasificar bellotas y hojas

experience
toddler

1

Leerle a Mapache



Preparar

Prepare una canasta de libros e invite a los niños a elegir uno. Dedique tiempo a que exploren libremente sus libros antes de mostrarles y hablar sobre el suyo.

MATERIALES

- Libro: *Amigos del bosque: Sonidos del bosque*
- Cesta de libros
- Campana

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a seguir instrucciones sencillas como "abre tu libro" o "pasa a la primera página". Pregúnteles: "¿Qué imagen ven? Miren, en mi libro veo ___".

Niño mayor

Toque una campana y pida a los niños que vayan a la primera página de sus libros y señalen las palabras. Lea el libro *Amigos del bosque* y toque la campana al final de cada página para indicarles cuándo deben pasar las páginas. Invítelos a "leer" su página.

Evaluar

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

2

¿El niño responde a las imágenes de la página?

3

¿El niño señala una imagen nombrada en la página?

LLD 3 CONCIENCIA FONOLÓGICA

2

¿El niño mira el libro y finge leer en voz alta?

3

¿El niño señala palabras y emite sonidos o finge leer?

1

Clasificar bellotas y hojas



Preparar

Corte las bellotas y las hojas y luego péguelas a la pared.

MATERIALES

- Juego de bellotas y hojas
- Tijeras
- Cinta

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a turnarse para elegir un objeto y colocarlo en la pila de bellotas o en la de hojas. Continúe hasta que todas las bellotas y hojas estén ordenadas.

Niño mayor

Invite a los niños a turnarse para escoger una y colocarla en la pila de bellotas o en la de hojas. Continúe hasta que todas las bellotas y hojas estén ordenadas. Después, anime a los niños a trabajar juntos para apilar las bellotas de forma que formen pilas del mismo color.

Evaluar

MR 6 CLASIFICACIÓN

2

¿El niño identifica si tiene una bellota o una hoja?

3

¿El niño separa las bellotas de las hojas?

SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

2

¿El niño se concentra en la actividad?

3

¿El niño se concentra en la actividad hasta que todas las bellotas/hojas están clasificadas?

1

Botellas de sonido



Preparar

Llene cada botella con un objeto pequeño y cierre bien la tapa. Entregue una botella a cada niño y reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Cuenta del 1 al 10
- Botellas de plástico transparente con tapa
- Variedad de artículos pequeños (pompones, arena, piedras, etc.)

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a agitar las botellas libremente. Pause la canción y quédese quieto. Reanude la canción y repita.

Niño mayor

Invite a los niños a imitar cómo agita las botellas. Mientras cantan los números, agítenlas para cada número. Cuenten y agítenlas al ritmo de la canción.

Evaluar



CA 1 MÚSICA



¿El niño responde a la música agitando las botellas?

¿El niño demuestra control del ritmo agitando las botellas al ritmo?

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO



¿El niño escucha el conteo y asiente o comienza a decir algunos de los números?

¿El niño cuenta hasta cinco o más?

1

Collage de árboles



Preparar

Prepare los suministros.

MATERIALES

- Árbol de collage
- Pegamento
- Hojas

Jugar

Niño pequeño

Explore soplar y atrapar las hojas. Luego, pegue una en el árbol de collage. Toquen y cuenten las hojas juntos. Invite a los niños a sentarse juntos y a mostrar por turnos su obra. Celebre el trabajo de cada niño.

Niño mayor

Salgan y animen a cada niño a recolectar hojas. Invítenlos a alinear sus hojas y contarlas. Entregue a cada niño un árbol de collage y animelos a pegar las hojas en las ramas. Invítenlos a mostrar sus collages y pregúnteles cómo crearon su obra.

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN



¿El niño usa frases de una o dos palabras para hablar sobre las hojas y el árbol de collage?

¿El niño responde contestando preguntas sencillas?

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO



¿El niño toca cada hoja con su dedo mientras usted cuenta en voz alta?

¿El niño cuenta por sí solo hasta cinco?



1

Patrones rítmicos
**Botellas
de sonido**

experience
toddler



1

Collage
**Collage
de árboles**

experience
toddler



2

Imágenes y letras
**Hojas
de letras**

experience
toddler



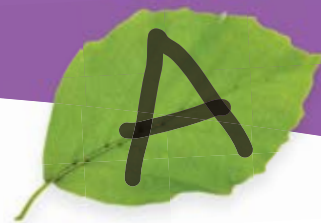
2

Habilidades para la vida
**Caminando
con formas**

experience
toddler

2

Hojas de letras



Preparar

Reúna hojas naturales (o recorte hojas de papel) y escriba letras en ellas con un marcador. Escriba las mismas letras en hojas de papel.

MATERIALES

- Hojas
- Marcador
- Papel
- Tijeras (opcional)

Jugar

Niño pequeño

Lance las hojas al suelo. Invite a los niños a recogerlas y ponerlas en una canasta. Mientras juegan, hable sobre la letra impresa en cada hoja. Aunque no puedan nombrarla, ¿reconocen que la marca en la hoja es una letra?

Niño mayor

Tire las hojas al suelo. Invite a los niños a recogerlas y ordenarlas en los papeles con las letras correspondientes. Mientras juegan, hable sobre la letra impresa en cada hoja.

Evaluar

LLD 4 CONOCIMIENTO ALFABÉTICO



¿El niño señala la marca en la hoja cuando le pides que señale la letra (incluso si no puede identificar el nombre de la letra)?

¿Empieza el niño a relacionar la letra de la hoja con la letra del papel? Con ayuda, ¿dice el nombre de la letra?

SCI 2 CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA



¿El niño explora los elementos de la naturaleza?

¿Reconoce el niño que las hojas son parte de un árbol vivo?

2

Caminando con formas



Preparar

Coloque los geosólidos en una bandeja.

MATERIALES

- Geosólidos
- Cinta de enmascarar
- Bandejas

Jugar

Niño pequeño

Lleve una bandeja con geosólidos de una mesa a otra o a otro estante.

Niño mayor

Haga un camino en espiral en el suelo con cinta adhesiva. Coloque varias bandejas con los geosólidos en el centro del espiral y una mesa al final para que los niños puedan llevar las bandejas dentro y fuera del espiral.

Evaluar

SS 3 GEOGRAFÍA



¿El niño se desplaza de una mesa a otra mientras sostiene una bandeja?

¿El niño recorre el camino en espiral mientras sostiene una bandeja?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA



¿El niño camina llevando algún objeto?

¿El niño equilibra objetos en una bandeja mientras sigue un camino?

2

Linterna, ilumina tu luz



Preparar

Apague las luces y reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Movimientos magnéticos (Instrumental)
- Linterna

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a bailar libremente al ritmo de la música. Ilumine a un niño con la linterna y anímelo a señalar y bailar con una parte del cuerpo (por ejemplo, mover el brazo o los dedos del pie). Repita hasta que todos tengan su turno.

Niño mayor

Dele la linterna a un niño. Invite a todos los niños a bailar libremente al ritmo de la música. Pause la música y dígame al niño con la linterna: "Cuando oigas que la música se detiene, ilumina a alguien con la linterna". Entregue la linterna a otro niño y repita el proceso hasta que todos hayan tenido su turno.

Evaluar



LLD 1 ESCUCHA

¿El niño señala y baila con la parte del cuerpo nombrada?

¿El niño sigue instrucciones de dos pasos, como, por ejemplo, "escucha hasta que la música se detenga y enfoca la luz hacia alguien"?

SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

¿El niño participa en las rutinas y actividades diarias?

¿El niño se mantiene concentrado y participa en el baile?

2

Crecimiento del cabello

Preparar

Coloque la tierra y las cucharas en la bandeja.

MATERIALES

- Semilla de césped
- Medias de nailon
- Tierra
- Cucharas
- Botella con atomizador
- Agua
- Marcador
- Bandeja



Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a explorar y jugar en la tierra. Ayúdelos a echar tierra en la media de nailon y a esparcir semillas por encima. Revisen la tierra a diario y pregunten a los niños si ven algo creciendo.

Niño mayor

Invite a los niños a echar tierra en la media de nailon y esparcir semillas por encima. Decore con un marcador para crear una cabeza de tierra. Prepare una botella con atomizador y rocíenla con agua por turnos todos los días. Pregúnteles si ven crecer el pasto.

Evaluar

SCI 2 CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

¿El niño juega en la tierra?

¿El niño identifica elementos familiares de la naturaleza, como tierra, semillas y hojas?

PD 2 MOTRICIDAD FINA

¿El niño sostiene una cuchara y explora la técnica de sacar con ella?

¿El niño recoge la tierra y la vierte en el recipiente de nailon o en otro recipiente?



2

Baile grupal

Linterna, ilumina tu luz

experience
toddler



2

Juego dramático

Crecimiento del cabello

experience
toddler



3

Escucha activa
**Escuchar
y dibujar**

experience
toddler



3

Juego sensorial
**Conteo
de osos**

experience
toddler

3

Escuchar y dibujar



Preparar

Entregue a cada niño una hoja de papel y un crayón. Reproduzcan la lectura en voz alta.

MATERIALES

- Lectura en voz alta: Sonidos del bosque
- Crayones
- Papel

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a garabatear o dibujar mientras escuchan la historia. Al final, dedique un tiempo a que muestren y comenten sus dibujos.

Niño mayor

Invite a los niños a usar un crayón y dibujar mientras escuchan la historia. A mitad de la historia, haga una pausa para darles un crayón de otro color para que dibujen en el papel. Al final, pídeles que le muestren y cuenten sobre su primer y segundo dibujo.

Evaluar



LLD 6 COMPRENSIÓN LECTORA

2

3

¿El niño se queda cerca y escucha la mayor parte de la historia mientras colorea?

¿El niño muestra comprensión de cuándo cambian los eventos a lo largo de la historia al cambiar la forma en que garabatea o dibuja?

SS 4 HISTORIA Y SENTIDO DEL TIEMPO

2

3

¿Participa el niño en el dibujo y luego se toma el tiempo para explicar lo que creó? ¿Demuestra comprensión del presente y del pasado?

¿El niño muestra y cuenta sus dos dibujos a crayón y usa palabras como primero y luego?

3

Conteo de osos

Preparar

Recorte las tarjetas de números en el costado del tapete.

MATERIALES

- Tapete Conteo de osos
- Tapas de botellas



Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a colocar las tapas en los círculos del tapete. Cuenten las tapas e inviten a los niños a tocar una tapa a la vez.

Niño mayor

Seleccione una tarjeta numérica y coloque esa cantidad de tapas en el árbol o en los espacios en blanco. Invite a los niños a contar las tapas cerca de cada imagen en el tapete.

Evaluar

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO

2

3

¿El niño señala una tapa a la vez mientras cuenta con usted?

¿El niño cuenta hasta cinco por sí solo?

3

Dentro y fuera de la plaza



Preparar

Cree un pequeño cuadro de baile para cada niño con cinta adhesiva. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Brazos y piernas de robot**
- Cinta de enmascarar**

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a bailar libremente la canción, pero desafíelos a permanecer dentro de sus cuadrados de baile.

Niño mayor

Invite a los niños a bailar libremente al ritmo de la canción, pero animelos a bailar solos dentro de un cuadrado de baile a la vez. Pause la canción varias veces y animelos a moverse rápidamente, como un robot rígido, a otro cuadrado de baile. Continúen la canción y el baile.

Evaluar

CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

¿El niño se mueve al ritmo de la música y permanece en su espacio?

¿El niño se mueve y baila al ritmo de la música sin moverse de su lugar? ¿Se mueve a otro lugar cuando la música se detiene?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

¿El niño participa en la actividad cuando se le pide?

¿El niño participa en la actividad y se mueve a un nuevo espacio cuando se le indica?

3

Encierra en un círculo la pegatina



Preparar

Coloque las pegatinas y el papel.

MATERIALES

- Documento de antecedentes**
- Pegatinas: Amigos del bosque: Sonidos del bosque**
- Lápices de colores**

Jugar

Niño pequeño

Despegue parcialmente las pegatinas, si es necesario, para que los niños comiencen a usar el agarre de pinza. Permítales descubrir cómo despegarse las pegatinas de los dedos y colocarlas en el papel. Permítales colocarlas donde deseen. Pregúnteles: "¿Cuál es tu pegatina favorita?".

Niño mayor

Invite a los niños a decorar el papel con pegatinas. Saque lápices de colores y pídeles que marquen solo las pegatinas que les gusten.

Evaluar

PD 2 MOTRICIDAD FINA

Con ayuda, ¿el niño retira la pegatina y la transfiere de la mano al papel o a otra mano?

¿El niño despegar una pegatina por sí solo y la pega en otro papel?

SED 1 AUTOCONCIENCIA

¿El niño expresa deseo por las pegatinas?

¿El niño expresa si le gusta o no cada pegatina?



3

Movimiento creativo

Dentro y fuera de la plaza

experience
toddler



3

Arte de pegatinas

Encierra en un círculo la pegatina

experience
toddler



4

Juego de cuentos
**¿Dónde está
el mapache?**

experience
toddler



4

Juego de números
**Calor por
fricción**

experience
toddler

4

¿Dónde está el mapache?



Preparar

Entregue a cada niño un fragmento de historia para sostener (es posible que algunos deban compartirlo).

MATERIALES

- ✓ Libros y fragmentos de historias: **Amigos del bosque: Sonidos del bosque**

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a mostrarle sus fragmentos de la historia. Anímelos a encontrar la misma imagen en el libro Amigos del bosque. Siga pasando las páginas hasta que la encuentren y luego léala en voz alta.

Niño mayor

Pregunte a los niños: "¿Qué fragmento de la historia tienen?". Conversen con los fragmentos. Describan los eventos de ese personaje. Usen palabras como "primero", "luego" y "después".

Evaluar

LLD 6 COMPRENSIÓN LECTORA

2

¿El niño señala imágenes y repite palabras de la historia?

3

¿El niño habla sobre las imágenes y la historia?

SS 4 HISTORIA Y SENTIDO DEL TIEMPO

2

¿El niño observa los fragmentos de la historia y luego participa haciéndolas hablar?

3

¿Describe el niño los eventos que ocurren en el cuento? ¿Usa palabras como "primero", "luego" y "después"?

4

Calor por fricción



Preparar

Tire el dado.

MATERIALES

- ✓ Troquel de espuma

Jugar

Niño pequeño

Muestre de 1 a 3 dedos. Diga el número en voz alta y anime a los niños a repetirlo. Invítelos a frotarse las manos mientras cuenta en voz alta. Pregúnteles: "¿Sienten que sus manos se calientan?".

Niño mayor

Invite a un niño a lanzar el dado. Pregúntele: "¿Qué número ves?". Señale el número y dígallo en voz alta. Anime a los niños a frotarse las manos la misma cantidad de veces. Pregúntele: "¿Sienten que se les calientan las manos?". Explíqueles que frotarse las manos produce fricción.

Evaluar

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO

2

¿El niño reconoce el número de dedos y repite a medida que se cuentan los números?

3

¿Reconoce el niño el número que sale? ¿Se frota las manos tantas veces?

MR 7 LÓGICA Y RAZONAMIENTO

2

¿El niño explora la causa y el efecto frotándose las manos?

3

¿El niño empieza a comprender que frotarnos las manos produce fricción y calor?

4

Atrapando hojas



Preparar

Dele una hoja a cada niño. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Salta entre las hojas
- Hojas

Jugar

Niño pequeño

Explore el lanzamiento y la observación de las hojas caer a lo largo de la canción.

Niño mayor

Invite a los niños a recoger las hojas que se le caigan. Reproduzca la canción y empiece a dejar caer las hojas desde arriba. Pida a los niños que le ayuden y recojan las hojas que caen al suelo.

Evaluar

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

¿El niño juega con las hojas y explora tirándolas?

¿El niño se estira para atrapar las hojas?

CA 1 MÚSICA

¿El niño recoge hojas mientras escucha la música?

¿El niño responde a los cambios en la música durante la actividad?

4

Colorear con amigos



Preparar

Coloque las hojas para colorear y los crayones sobre una mesa.

MATERIALES

- Colorear: Amigos del bosque
- Crayones
- Pegamento
- Fotos de niños (opcional)

Jugar

Niño pequeño

Pegue una foto de cada niño en la página junto a los Amigos del bosque o invítelos a dibujar un autorretrato. Mientras colorean, pregúnteles qué y a quién ven en la página.

Niño mayor

Anime a los niños a dibujarse en el espacio en blanco de la página y colorear a los Amigos del bosque.

Evaluar

LLD 7 ESCRITURA

¿El niño agarra intencionalmente el crayón y hace marcas en el papel?

¿El niño controla el movimiento del crayón y comienza a trazar las líneas?

CA 3 ARTES VISUALES

¿El niño dibuja o garabatea con crayones en papel?

¿El niño comienza a dibujar formas para representar su cara o cuerpo?



4

Coordinación
**Atrapando
hojas**

experience
toddler



4

Colorear
**Colorear
con amigos**

experience
toddler



5

Comunicación

Conversación sobre ritmo de baquetas

experience
toddler



5

Mide conmigo

Dejando caer rocas

experience
toddler

5

Conversación sobre ritmo de baquetas

Preparar

Reúna un palo para cada niño.

MATERIALES

Palos



Jugar

Niño pequeño

Repita una palabra y golpee las sílabas repetidamente. Anime a los niños a que lo imiten. Por ejemplo, golpee dos veces cada vez que diga "a-gua". Intente golpear y decir el nombre de cada niño.

Niño mayor

Diga una palabra y marque las sílabas. Anime a los niños a repetir los toques. Use la llamada y la respuesta para frases cortas: "Te/a/mo". Luego, intente marcar las sílabas de las preguntas y las respuestas. P: "¿Cuál/es/tu/nombre?" R: "Kai/ley".

Evaluar

LLD 3 CONCIENCIA FONOLÓGICA

¿El niño imita sonidos y palabras?

¿El niño comienza a identificar los sonidos separados en cada palabra y a tocar las sílabas con usted?

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO

¿El niño golpea una vez cada sílaba?

¿El niño golpea dos veces para palabras de dos sílabas y tres veces para frases cortas de tres sílabas o nombres?

5

Dejando caer rocas

Preparar

Llene un balde con agua y coloque un taburete y un recipiente con artículos al lado del balde.

MATERIALES

- Cubo de agua
- Variedad de objetos (piedras, juguetes, frutas)
- Taburete



Jugar

Niño pequeño

Invite a un niño a elegir un objeto del recipiente y ayúdelo a subirse al taburete. Anímelo a dejarlo caer al agua. Diga: "¡Qué chapoteo!". Hable sobre el sonido y si es fuerte o bajo. Repita.

Niño mayor

Invite a los niños a turnarse para elegir dos objetos del tazón. Súbase al taburete y deje caer uno a la vez. ¿Cuál hace más ruido? ¿Cuál salpica más?

Evaluar

SCI 3 CIENCIAS FÍSICAS

¿El niño reacciona cuando se deja caer un objeto al agua?

¿El niño explora diferentes métodos para producir salpicaduras más grandes o ruidos más fuertes?

MR 4 MEDICIÓN

¿El niño explora/responde a los cambios de volumen cuando algo es fuerte o silencioso?

¿El niño identifica qué sonido es más fuerte o más bajo?

5

"Saltar" y "yo"



Preparar

Cuelguen las tarjetas de señas donde todos los niños puedan verlas. Practiquen las señas para "saltar" y "yo". Reproduzcan la canción.

MATERIALES

- Canción: Salta entre las hojas
- Tarjetas de firma: salta, yo
- Cinta



Jugar

Niño pequeño

Haga la seña de "saltar" según la palabra que aparece en la canción. Anime a los niños a imitar la seña. Repita con la palabra "yo". Elija a un líder de señas para que ayude, si lo desea.

Niño mayor

Elijan dos guías de señas. Uno hará la seña de "saltar" durante toda la canción, mientras que el otro hará la seña de "yo". Animen al resto de los niños a imitar a los guías de señas. Reinicien la canción y elijan nuevos guías de señas, si lo desean.

Evaluar

SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

2

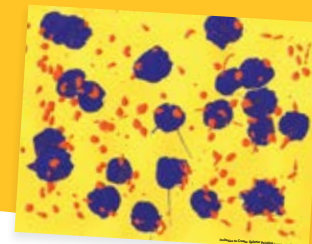
3

¿Mantiene el niño la atención durante toda la actividad?
¿Hace señas según aparecen en la canción?

¿El niño/a lidera las señas por turnos y mantiene la atención durante toda la actividad? ¿Hace las señas según las escucha en la canción?

5

Pintura salpicada



Preparar

Coloque la foto de inspiración y otros materiales.

MATERIALES

- Foto de inspiración
- Pompones
- Documento de antecedentes
- Cuentagotas
- Pinturas

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a experimentar sumergiendo los pompones en la pintura y dejándolos caer desde cierta altura sobre el papel. Pregúnteles: "¿Qué diseños están haciendo?"

Niño mayor

Invite a los niños a experimentar sumergiendo los pompones en la pintura y dejándolos caer desde cierta altura sobre el papel. Anímelos a explorar usando los goteros y haciendo puntos sobre el papel. Pregunte: "¿Qué tipo de salpicaduras hicieron los pompones? ¿Con el gotero?"

Evaluar



SCI 3 CIENCIAS FÍSICAS

2

3

¿El niño explora dejando caer el pompón pintado para crear diferentes texturas en su papel?

¿El niño explora dejando caer el pompón o apretando el gotero sobre el papel?

CA 3 ARTES VISUALES

2

3

¿El niño usa sus manos para explorar la pintura y los pompones?

¿El niño utiliza los materiales para crear diferentes diseños?



5

Sonidos y señales
"Saltar" y "yo"

experience
toddler



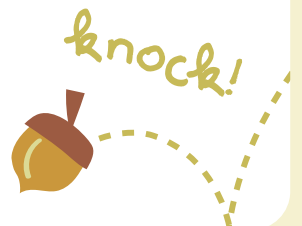
5

Pintura
Pintura
salpicada

experience
toddler



experience
toddler™



Semana 3

Guía del profesor

¡Ingenio!



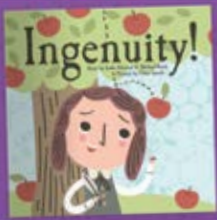
Tarjetas de actividades en el interior



Tarjetas para cortar y reproducir para una planificación flexible de lecciones.

Lista de materiales

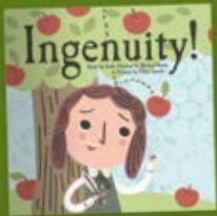
Actividad	Materiales incluidos	Sus materiales
1 Representar al inventor	Libro: ¡Ingenio!	
1 Formas de bombillas	Juego de formas de bombillas	Tijeras
1 Pequeño y adiós	Canción: Cinco pequeños robots; Tarjetas de firma: pequeño, adiós	Cinta
★ 1 Luz encendida, luz apagada	Forma de bombilla; Hilo	Pintura: amarilla; Placa; Bombilla real
2 Similares y diferentes	Fragmentos de la historia: ¡Ingenio!	Bolsa
2 Distancia rodante	Tapas de botellas; Geosólidos	Juguetes con ruedas; Cesta
★ 2 Puente Boogie Woogie	Canción: Movimientos magnéticos (instrumental)	Juguetes; Cinta de enmascarar
2 Paleta de colores	Celofán; Forma de paleta de color	Crayones; tijeras; cinta adhesiva
3 Grifo para inventar	Lectura en voz alta: ¡Ingenio!	
★ 3 Diseño de pincel	Banda elástica; Palillo de manualidades; Papel de fondo	Pintura de soplado; Varios artículos de la naturaleza o materiales reciclados
3 Grifos de mesa	Canción: Cuenta del 1 al 10	Tazas
3 Nombres de los inventores	Pegatinas: ¡Ingenio!; Hojas para unir y pegar	
4 Espectáculo de marionetas de inventores	Fragmentos de libros e historias: ¡Ingenio!	Tijeras; Fotos de niños
4 Inventores en un coche	Fragmentos de la historia: ¡Ingenio!; Inventores en un juego de coches	Tijeras
4 ¿Qué puedes inventar?	Canción: ¿Qué puedes inventar?	
★ 4 Inventores y científicos	Colorear: ¡Ingenio!	Crayones; Cinta adhesiva; Resaltador
5 ¿Qué estás inventando?	Libro: ¡Ingenio!	Pila de vasos de papel
5 Revuelve la mezcla		Jarra de agua; Cuencos; Tazas; Bandeja; Cuchara; Cuenco de arena; Objetos de la naturaleza
★ 5 El viento me mueve	Canción: Danza del robot (Instrumental)	Plumas u otros artículos ligeros (por ejemplo, servilletas o bufandas)
5 Gota sólida líquida	Hilo; Confeti	Pegamento; Papel encerado



1

Descubrimiento de libros
**Representar
al inventor**

experience
toddler

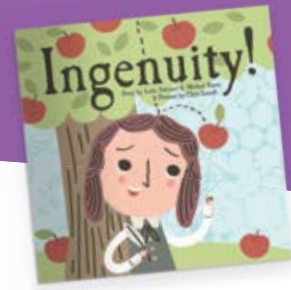


1

Clasificación y formas
**Formas de
bombillas**

experience
toddler

1 Representar al inventor



Preparar

Tómese un tiempo para explorar cómo manejar un libro. Hable sobre la imagen de portada y su título.

MATERIALES

Libro: ¡Ingenuio!

Jugar

Niño pequeño

Lea el libro en voz alta y haga preguntas sencillas de sí o no sobre las imágenes de la página.

Niño mayor

Túrnense para pasar el dedo por las palabras mientras las leen de izquierda a derecha. Al pasar la página, pregunten a los niños por dónde empezar a leer. Pídanles que busquen y señalen imágenes específicas en la página.

Evaluar

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

¿Reconoce el niño si las imágenes están al derecho? ¿Pasa las páginas del libro de principio a fin?

¿El niño identifica la portada, la contraportada y la parte superior e inferior de un libro? ¿Indica dónde empezar a leer en cada página?

LLD 4 CONOCIMIENTO ALFABÉTICO

¿El niño identifica el objeto cuando se le muestran las imágenes del libro?

¿El niño reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos?

1 Formas de bombillas

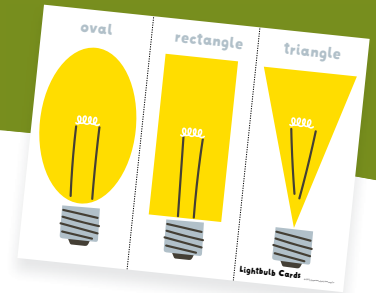
Preparar

Recorte las tarjetas y formas de las bombillas.

MATERIALES

Juego de formas de bombillas

Tijeras



Jugar

Niño pequeño

Coloque una tarjeta de bombilla sobre la mesa a la vez. Nombre la forma de cada bombilla. Luego, invite a los niños a encontrar las formas correspondientes y colocarlas sobre la bombilla.

Niño mayor

Coloque las tres tarjetas de bombillas sobre la mesa. Anime a los niños a turnarse para nombrar la forma de una bombilla. Luego, invítelos a trabajar juntos y a clasificar las formas colocándolas en las tarjetas de bombillas correspondientes.

Evaluar

MR 6 CLASIFICACIÓN

Cuando se le muestra una forma, ¿el niño encuentra la correspondencia?

¿El niño clasifica las tarjetas de formas en las tarjetas de bombillas?

MR 3 FORMAS

¿El niño juega con formas y repite el nombre de cada una cuando usted las dice?

¿El niño identifica y nombra algunas formas?

1

Pequeño y adiós



Preparar

Cuelgue las tarjetas de firmas donde todos los niños puedan verlas. Practique las señas para "pequeño" y "adiós". Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Cinco pequeños robots
- Tarjetas de firma: pequeño, adiós
- Cinta



Jugar

Niño pequeño

Cante la letra mientras suena la canción. Haga la seña de "pequeño" al escuchar la palabra. Anime a los niños a cantar y hacer la seña con usted. Repita la actividad, pero escuche la palabra "adiós" si lo desea.

Niño mayor

Cante la letra mientras suena la canción. Haga las señas para "pequeño" y "adiós" según la letra. Anime a los niños a cantar y hacer las señas con usted.

Evaluar

LLD 1 ESCUCHA

2

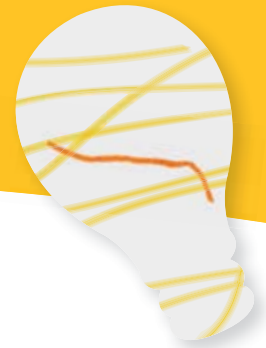
3

¿El niño canta la canción y hace la seña cuando escucha la palabra?

¿El niño canta la canción y hace las señas a medida que aparecen las palabras en la letra?

1

Luz encendida, luz apagada



Preparar

Ponga pintura amarilla en un plato.

MATERIALES

- Forma de bombilla
- Hilo
- Pintura: amarilla
- Lámina
- Bombilla real

Jugar

Niño pequeño

Invite a cada niño a explorar cómo encender y apagar una luz con un interruptor de pared. Luego, entregue a cada niño un trozo de lana para que lo mojen en pintura y lo arrastren sobre la bombilla de papel. Al terminar, deje que la lana húmeda se pegue y se seque sobre la bombilla.

Niño mayor

Muestre con cuidado una bombilla real a los niños. Permita que la toquen. Dé a cada niño un trozo de lana para que lo mojen en pintura y lo arrastren sobre la bombilla de papel. Al terminar, deje que la lana húmeda se pegue y se seque sobre la bombilla.

Evaluar

★ SCI 4 TECNOLOGÍA

2

3

¿El niño ve cómo se encienden y apagan las luces?

¿El niño investiga las bombillas y cómo funcionan?

CA 3 ARTES VISUALES

2

3

¿El niño usa los dedos o el hilo para pintar?

¿El niño usa el hilo para mojarlo en pintura y hacer marcas en la forma de la bombilla?



1

Sonidos y señales
Pequeño y adiós

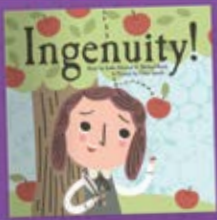
experience
toddler



1

Pintura
**Luz encendida,
luz apagada**

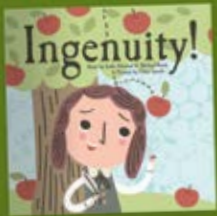
experience
toddler



2

Imágenes y letras
**Similares y
diferentes**

experience
toddler



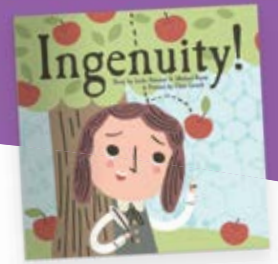
2

Mide conmigo
**Distancia
rodante**

experience
toddler

2

Similares y diferentes



Preparar

Siéntese en el suelo con los niños. Guarde los fragmentos de la historia de ¡Ingenio! en una bolsa.

MATERIALES

- Fragmentos de la historia: ¡Ingenio!
- Bolsa

Jugar

Niño pequeño

Invite a un niño a sacar uno de la bolsa. Observe la ropa y las partes del cuerpo que aparecen en el fragmento de la historia. Pídale que las señalen en su cuerpo. "¿Puedes señalar tus pantalones? ¿Puedes señalar tu cabello?"

Niño mayor

Invite a un niño a sacar uno de la bolsa. Observe la ropa en la pieza de la historia. ¿En qué se parecen y en qué se diferencian de la ropa que llevan los niños? Diga: «Si llevas pantalones, ponte de pie y salta. Si llevas algo verde, ponte de pie y da vueltas».

Evaluar

LLD 1 ESCUCHA

¿El niño sigue una instrucción de un paso con el apoyo de indicaciones y gestos?

¿El niño sigue instrucciones de dos pasos?

PD 4 CUIDADO PERSONAL

¿El niño identifica partes del cuerpo y prendas de vestir?

¿El niño nota similitudes en la ropa o partes del cuerpo cuando se compara con fragmentos de la historia?

2

Distancia rodante

Preparar

Coloque los objetos rodantes en el exterior o sobre una superficie dura en el interior.

MATERIALES

- Tapas de botellas
- Geosólidos
- Juguetes con ruedas
- Cesta



Jugar

Niño pequeño

Explore cómo empujar y rodar las tapas de botellas, los geosólidos u otros juguetes con ruedas por el suelo. Anime a los niños a empujar o patear los objetos y observar cómo ruedan. Hable sobre si ruedan lejos de ellos.

Niño mayor

Coloque las tapas de botellas, los geosólidos y otros juguetes con ruedas en una canasta. Invite a los niños a elegir dos objetos e intentar rodarlos por el suelo. ¿Cuál rueda más lejos?

Evaluar

MR 4 MEDICIÓN

¿El niño explora conceptos de distancia en relación a sí mismo al hablar sobre si rueda lejos de él?

¿El niño identifica qué objeto rueda más lejos?

SCI 3 CIENCIAS FÍSICAS

¿El niño explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas comunes?

¿El niño experimenta y explica fuerzas invisibles, como la gravedad y el momento?

2

Puente Boogie Woogie



Preparar

Haga un gran puente triangular con cinta adhesiva en el suelo. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Movimientos magnéticos (instrumental)**
- Juguetes**
- Cinta de enmascarar**

Jugar

Niño pequeño

Túrnense para caminar por el puente triangular mientras suena la canción. Anime a los niños a colocar el talón de un pie delante de los dedos del otro. Si lo desea, dele juguetes para que los carguen mientras caminan por el puente.

Niño mayor

Invite a los niños a caminar hacia adelante por el "puente" triangular, como si fuera una barra de equilibrio. Agregue juguetes en la línea como obstáculos. Luego, rételos a caminar hacia atrás cargando un objeto.

Evaluar



SS 3 GEOGRAFÍA

2

3

¿El niño comienza a seguir el camino del "puente"?

¿El niño sigue el camino del "puente" y supera los obstáculos con facilidad?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

2

3

¿El niño camina sobre el "puente" triangular con un pie delante del otro, talón con punta?

¿El niño cambia de dirección caminando hacia adelante y hacia atrás?

2

Paleta de colores



Preparar

Ensamble las paletas de colores y luego agregue el nombre de un niño a cada una.

MATERIALES

- Celofán**
- Forma de paleta de color**
- Lápices de colores**
- Tijeras**
- Cinta**

Jugar

Niño pequeño

Dele a cada niño una paleta de colores para colorear. Salgan y jueguen a ser científicos usando una lupa. Pregúnteles a los niños qué ven. Observe la comida a través de la paleta. Hable sobre los colores y lo nutritivos que son los alimentos.

Niño mayor

Dele a cada niño una paleta de colores para colorear. Salgan y observen qué sucede cuando el sol brilla a través de la paleta y crea una sombra de color. Intenten observar diferentes tipos de verduras o frutas. ¿Cómo se ven diferentes a través de la paleta? Hablen sobre por qué comemos alimentos de diferentes colores.

Evaluar

PD 5 NUTRICIÓN

2

3

¿El niño reacciona a la comida y expresa cuando tiene hambre?

¿El niño identifica y describe diferentes tipos de alimentos?

CA 4 DRAMA

2

3

¿El niño mira a través del celofán y pretende ser un científico?

¿El niño usa la paleta de colores como si fuera un catalejo y pretende buscar colores afuera?



2

Coordinación
**Puente Boogie
Woogie**

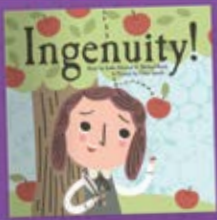
experience
toddler



2

Juego dramático
**Paleta de
colores**

experience
toddler

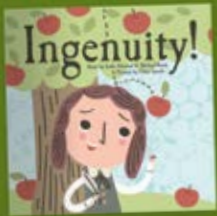


3

Escucha activa

Cabeza de grifo para inventar

experience
toddler



3

Juego sensorial

Diseño de pincel

experience
toddler

3

Cabeza de grifo para inventar



Preparar

Invite a los niños a sentarse en el suelo con usted. Reproduzca la lectura en voz alta.

MATERIALES
☑ **Lectura en voz alta:**
¡Ingenio!

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a escuchar la palabra "inventar". Escuche y dé palmaditas en la cabeza durante toda la historia cuando se pronuncie esa palabra.

Niño mayor

Escuche la palabra "inventar" y dele una palmadita en la cabeza cada vez que la oiga. Al final de cada página, anime a los niños a levantarse y sentarse rápidamente. Continúe leyendo la segunda página y escuche la palabra "inventar". Repita el proceso en cada página.

Evaluar

LLD 1 ESCUCHA

¿El niño escucha la palabra "inventar" y lo imita cuando le acaricia la cabeza?

¿El niño escucha la palabra "inventar" y se acaricia la cabeza sin que usted se lo pida?

3

Diseño de pincel



Preparar

Cree pinceles con materiales naturales o reciclados. Prepara el papel, los pinceles y la pintura en polvo.

MATERIALES
☑ **Goma**
☑ **Palillo de manualidades**
☑ **Documento de antecedentes**
 Pintura de hojaldre
 Diversos artículos de la naturaleza o materiales reciclados.

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a explorar los pinceles tocando los diferentes materiales. Pregunte: "¿Este pincel es suave o duro?". Invítelos a explorar usando las diferentes cerdas en la pintura y a crear diseños libremente.

Niño mayor

Anime a los niños a explorar los pinceles tocando las cerdas. Pregúnteles: "¿De qué creen que está hecho este pincel? ¿Pintará bien sobre el papel?". Invítelos a explorar la pintura con los pinceles y a crear nuevos diseños en el papel.

Evaluar

CA 3 ARTES VISUALES

¿El niño pinta intencionalmente con los "pinceles" sobre el papel?

¿El niño explora el uso de diferentes "cerdas" de pincel para crear diseños?

3

Grifos de mesa



Preparar

Dele una taza a cada niño. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Cuenta del 1 al 10
- Tazas

Jugar

Niño pequeño

Usen los vasos para golpear la mesa a un ritmo constante. Animen a los niños a golpear la mesa con sus vasos. Celebren lo bonito que es tocar música juntos.

Niño mayor

Practiquen golpeándolo rápido y luego despacio. Pidan a los niños que mantengan sus vasos en el aire sin hacer ruido. Reproduzcan la canción y anímenlos a seguir el ritmo y el volumen del golpeteo.



Evaluar

CA 1 MÚSICA

¿El niño responde a la música golpeando la taza sobre la mesa?

¿El niño demuestra ritmo golpeando la taza al ritmo y comenzando a controlar el volumen?

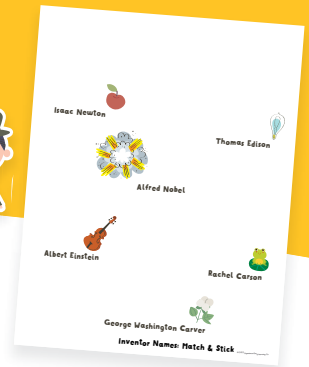
MR 5 PATRONES

¿El niño golpea el suelo a un ritmo constante?

¿El niño lo imita cuando cambia el ritmo y la velocidad del golpeteo?

3

Nombres de los inventores



Preparar

Coloque las hojas de pegatinas y las hojas de emparejar y pegar.

MATERIALES

- Pegatinas: ¡Ingenio!
- Hojas de emparejar y pegar

Jugar

Niño pequeño

Despegue parcialmente las pegatinas, si es necesario, para que los niños comiencen a usar el agarre de pinza. Permítales descubrir cómo despegarse las pegatinas de los dedos y colocarlas en el papel. Permítales colocarlas donde deseen. Mientras los niños juegan, lea los nombres de los inventores y hable sobre sus inventos.

Niño mayor

Lea el nombre del primer inventor en la página. Pida a los niños que señalen la pegatina en su hoja que creen que representa a ese inventor. Ayúdelos a encontrar la pegatina correcta y a pegarla en la hoja. Repita con el siguiente.

Evaluar

SS 1 CULTURA Y COMUNIDAD

¿Se da cuenta el niño que la pegatina no lo representa a él ni a un miembro de su familia?

¿El niño pregunta quién aparece en la pegatina y escucha el nombre del inventor?

PD 2 MOTRICIDAD FINA

Con ayuda, ¿el niño retira la pegatina y la transfiere de la mano al papel o a otra mano?

¿El niño se quita las pegatinas por sí solo?



3

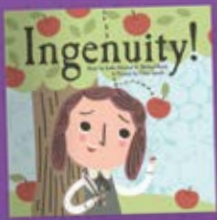
Patrones rítmicos
Grifos de mesa



3

Arte de pegatinas
**Nombres de
los inventores**

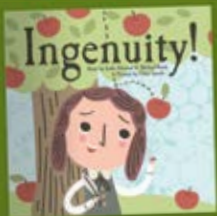




4

Juego de cuentos
Espectáculo de marionetas de inventores

experience
toddler



4

Juego de números
Inventores en un coche

experience
toddler

4

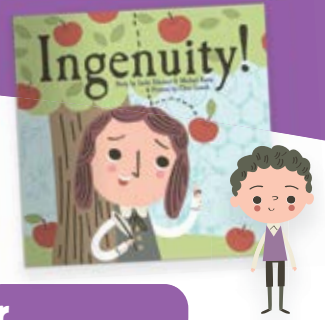
Espectáculo de marionetas de inventores

Preparar

Recorte una foto pequeña de cuerpo entero de cada niño. Agregue estas fotos personalizadas a los demás fragmentos de la historia.

MATERIALES

- Fragmentos de libros e historias: ¡Ingenio!
- Tijeras
- Fotos de niños



Jugar

Niño pequeño

Lea el libro mientras los niños sostienen sus propias fotos. Dedique tiempo a que cada foto de un niño salude a los distintos personajes de la historia. Use una voz diferente para cada personaje y diga: "Hola, (nombre del niño)!"

Niño mayor

Lea el libro mientras los niños sostienen sus propias fotos. Dedique un tiempo a que la foto de cada niño salude a los distintos personajes de la historia. Por ejemplo: "¡Hola, inventor!"

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN

2

¿El niño responde a su nombre cuando le dices "hola" con diferentes voces?

3

¿El niño responde diciendo "hola" o responde una pregunta sencilla con una o dos palabras?

CA 4 DRAMA

2

¿El niño finge saludar a los personajes?

3

¿El niño realiza un juego de rol usando su foto para saludar a otros personajes?

4

Inventores en un coche

Preparar

Recorte los círculos numéricos.

MATERIALES

- Fragmentos de la historia: ¡Ingenio!
- Inventores en un juego de coches
- Tijeras



Jugar

Niño pequeño

Muestre un círculo numérico y levante la misma cantidad de dedos. Invite a los niños a que le muestren esa misma cantidad de dedos. Luego, pregúntele a un niño qué inventor quiere poner en el coche. Trabajen juntos para elegir qué inventores poner en el coche.

Niño mayor

Muestre un círculo numérico y levante la misma cantidad de dedos. Invite a los niños a turnarse para colocar la misma cantidad de fragmentos de la historia del inventor en el coche. Invítelos a elegir cuál de los inventores quieren que esté en el coche. Invítelos a señalar y contar a las personas en el coche.

Evaluar

SS 2 EDUCACIÓN CÍVICA Y ECONOMÍA

2

¿El niño expresa algún deseo por alguno de los fragmentos de la persona o el automóvil?

3

¿El niño expresa su elección cuando se le muestran 2 o 3 opciones y entiende que su elección puede ser diferente a la de otro?

MR 1 SENTIDO NUMÉRICO

2

¿El niño repite y comienza a contar uno y dos?

3

¿El niño cuenta hasta cinco por sí solo?

4

¿Qué puedes inventar?



Preparar

Invite a los niños a sentarse en el suelo formando un círculo con usted. Reproduzca la canción.

MATERIALES

Canción: ¿Qué puedes inventar?

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a seguir sus movimientos. Siga las indicaciones de la canción: estirarse para "grande", encorvar los hombros para "pequeño", rodar una mano sobre otra para "rodar" y rebotar sentados para "rebotar".

Niño mayor

Invite a los niños a turnarse para liderar y ayudarles a demostrar los movimientos de la canción. Sigán las indicaciones de la canción: estirarse para "grande", encorvar los hombros para "pequeño", rodar una mano sobre otra para "rodar" y rebotar sentados para "rebotar".

Evaluar

CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

2

3

¿El niño se mueve al ritmo de la música y comienza a copiar sus movimientos?

¿El niño imita y anticipa los movimientos después de reproducir la canción varias veces?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

2

3

¿El niño se estira, se encorva y rebota?

¿El niño coordina sus movimientos según las secuencias de la canción?

4

Inventores y científicos



Preparar

Cuelgue las páginas para colorear en la pared para practicar el dibujo en vertical. Escriba el nombre de cada niño con un resaltador al final de cada página.

MATERIALES

- Colorear: ¡Ingenio!
- Lápices de colores
- Cinta de enmascarar
- Resaltador

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a garabatear libremente en la hoja para colorear. Señale los números y dígalos en voz alta. Observe cómo cada niño presta atención a lo que colorea y cómo sostiene los crayones para hacer marcas. Ayude al niño a trazar las letras del resaltador para deletrear su nombre.

Niño mayor

Señale el papel y pregunte: "¿Dónde está el número 1? ¿El 2? ¿El 3?". Anime a los niños a trazar las letras del resaltador para formar su nombre. Coloree y cuente a los inventores. Anime a los niños a trazar las letras del resaltador para formar su nombre.

Evaluar



SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

2

3

¿El niño se mantiene concentrado mientras colorea y presta atención a los números señalados?

¿El niño se concentra en la actividad durante un corto período de tiempo y trabaja de forma independiente?

LLD 7 ESCRITURA

2

3

¿El niño hace marcas continuas con los instrumentos de escritura?

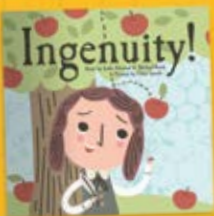
¿El niño escribe formas o figuras que parecen números en el papel?



4

Baile grupal
¿Qué puedes inventar?

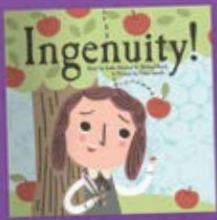
experience
toddler



4

Colorear
Inventores y científicos

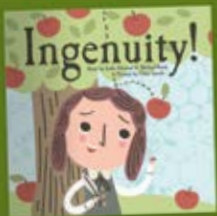
experience
toddler



5

Comunicación
¿Qué estás inventando?

experience
toddler



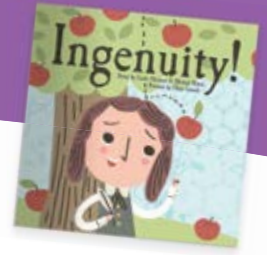
5

Habilidades para la vida
Revuelve la mezcla

experience
toddler

5

¿Qué estás inventando?



Preparar

Coloque los vasos de papel.

MATERIALES

- Libro: ¡Ingenuio!
- Pila de vasos de papel

Jugar

Niño pequeño

Hablen sobre cómo los inventores del libro crearon cosas nuevas. Pregunten: "¿Qué pueden hacer con los vasos?". Explore cómo apilar y construir con los vasos. Hagan preguntas a los niños mientras construyen. Repitan las palabras del niño y extiéndalas para ampliar su vocabulario.

Niño mayor

Observe a algunos de los inventores del libro y nombre lo que crearon. Dele a cada niño de 4 a 6 vasos y pregúntele si pueden ayudarlo a inventar algo. Pregúntele: "¿Qué quieres hacer? ¿Un puente, una torre o un dinosaurio?". Trabajen juntos y construyan con los vasos.

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN

¿El niño responde preguntas con una o dos palabras?

¿El niño utiliza frases de dos a cuatro palabras al comunicar ideas y responder preguntas?

MR 7 LÓGICA Y RAZONAMIENTO

¿El niño experimenta con causa y efecto?

¿El niño prueba diferentes formas de apilar los vasos?

5

Revuelve la mezcla



Preparar

Llene un recipiente con agua y coloque un recipiente vacío al lado en una bandeja con una cuchara.

MATERIALES

- Jarra de agua
- Bochas
- Bandeja
- Cuchara
- Tazas
- Cuenco de arena
- Artículos de la naturaleza

Jugar

Niño pequeño

Explore cómo sacar cucharadas de agua y arena. Hable sobre lo que sucede al mezclarlas. ¿Pueden recoger la arena mojada del fondo del recipiente? ¿Qué se siente?

Niño mayor

Explore la posibilidad de recoger cucharadas de agua y arena. Hable sobre lo que ocurre al mezclarlas. Coloque otros elementos de la naturaleza para mezclarlos con el agua (pétalos de flores, hierba). ¿Qué ocurre con los objetos cuando los niños revuelven el agua?

Evaluar

PD 4 CUIDADO PERSONAL

Con ayuda, ¿el niño utiliza una cuchara para traspasar comida de un recipiente al siguiente?

¿El niño utiliza una cuchara de forma independiente para traspasar comida de un recipiente al siguiente?

SCI 2 CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

¿El niño juega con arena y agua, explorando sus texturas?

¿El niño identifica elementos de la naturaleza y sus propiedades?

5

El viento me mueve



Preparar

Permita que cada niño elija su pluma favorita u otro objeto ligero. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Danza del robot (Instrumental)**
- Plumas u otros artículos ligeros (por ejemplo, servilletas o bufandas)**



Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a lanzar la pluma al aire. Anímelos a intentar atraparla antes de que toque el suelo. Cuando termine la música, invítelos a soplar su objeto. Reproduzca la canción de nuevo.

Niño mayor

Invite a los niños a lanzar plumas u otros objetos ligeros al aire. Anímelos a soplar las plumas para que sigan bailando mientras suena la canción.

Evaluar



SED 1 AUTOCONCIENCIA

2

3

¿El niño busca una pluma o un objeto favorito para bailar?

¿El niño expresa sus preferencias por los diferentes artículos?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

2

3

¿El niño imita a otros, como por ejemplo soplar su pluma para mantenerla en el aire?

¿El niño participa en la actividad para mantener su pluma "bailando" en el aire?

5

Gota sólida líquida

Preparar

Coloque un trozo de papel encerado y botellas de pegamento.

MATERIALES

- Hilo**
- Confeti**
- Pegamento**
- Papel encerado**



Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a experimentar apretando una botella de pegamento y formando un charco de pegamento sobre el papel encerado. Invítelos a rasgar y formar bolas de confeti u otros materiales de collage y a dejarlos caer sobre el pegamento. Introduzca un bucle de hilo en el pegamento a modo de percha. Deje secar.

Niño mayor

Ponga un poco de pegamento en el dedo de cada niño. Pregúntele: "¿Cómo se siente el pegamento?". Invítelos a aplicar pegamento en el papel encerado, a rasgar y formar bolas con el confeti u otros materiales de collage y a dejarlos caer sobre el charco de pegamento. Introduzca un bucle de hilo en el pegamento a modo de percha. Deje secar. Una vez seco, pregúntele a cada niño cómo se siente.

Evaluar

CA 3 ARTES VISUALES

2

3

¿El niño explora la textura del pegamento y el confeti?

¿El niño aprieta el pegamento y lo decora con confeti?

SCI 3 CIENCIAS FÍSICAS

2

3

¿El niño investiga el pegamento húmedo y reacciona a los cambios en la textura y la apariencia?

¿El niño identifica y recuerda que el pegamento cambia de líquido a sólido?



5

Movimiento creativo
**El viento
me mueve**

experience
toddler



5

Collage
**Gota sólida
líquida**

experience
toddler



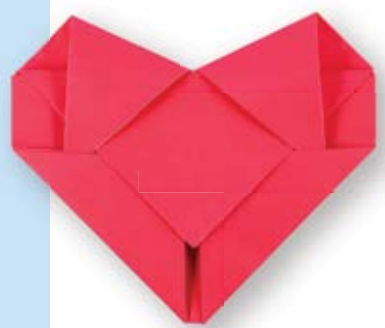
experience
toddler™



Semana 4

Guía del profesor

Origami



Tarjetas de actividades en el interior



Tarjetas para cortar y reproducir para una planificación flexible de lecciones.

Lista de materiales

Actividad	Materiales incluidos	Sus materiales
1 Traza el camino	Libro: <i>Sigue el camino: Origami</i>	Cinta de enmascarar; Marcador
1 Estrellas del dragón	Juego Estrellas del dragón; Mega palillo de manualidades	Tijeras; Cinta adhesiva; Marcador (opcional)
1 Sigue a la mariposa	Canción: Persiguiendo mariposas (Instrumental)	
★ 1 Libro de clase de animales de hoja	Páginas del libro de clase; Portada del libro de clase; Hilo	Hojas; Palillos; Pegamento; Marcadores o crayones
2 Toca el origami	Piezas de la historia: <i>Sigue el camino: Origami</i>	Palillo de manualidades
★ 2 Letras en crecimiento	Tapete sensorial: Letras en crecimiento	Plastilina
2 Danza del papel	Canción: Movimientos magnéticos (Instrumental)	Cinta; Papel
2 Laberinto de origami	Colorear: Laberinto de origami	Lápices de colores
3 Rutas de tapa circular	Lectura en voz alta: <i>Sigue el camino: Origami</i> ; Tapas de botellas	
3 Juego de combinación de origami	Tarjetas de origami para combinar	Tijeras
★ 3 Si eres un pájaro	Póster de rima: Si eres un pájaro	Cinta; Papel; Marcador
3 Pegatinas de origami que combinan	Pegatinas: <i>Sigue el camino: Origami</i> ; Hoja de origami para unir y pegar	
4 ¿Tienes el animal de origami?	Fragmentos de historias y cuentos: <i>Sigue el camino: Origami</i>	
★ 4 Encontrar gérmenes		Cinta de enmascarar; Pequeños trozos de papel
4 Enciende tu bombilla	Canción: Enciende tu bombilla	
4 Marioneta de origami de tortuga	Marioneta de tortuga; palillo de manualidades; Hisopo de algodón	Pintura; Tijeras; Cinta adhesiva
5 ¿Quién está en el baño?	Fragmentos de la historia: <i>Sigue el camino: Origami</i> ; Tarjetas de firma: baño, lavarse las manos	Cinta
★ 5 Agua limpia		Tina con agua; Trozos de papel; Figuras de animales (opcional); Utensilios para recoger (cuchara con ranuras, red o colador)
5 Danza del abanico plegado	Canción: Danza del robot (Instrumental)	Papel; Cinta de enmascarar
5 Marionetas de corazón	Forma de corazón y tiras; Ojos adhesivos	Cinta; Marcadores



1

Descubrimiento de libros
Traza el camino

experience
toddler



1

Mide conmigo
**Estrellas del
dragón**

experience
toddler

1 Traza el camino



Preparar

Pegue una línea en el suelo frente a cada niño y dibuje un pequeño círculo en el extremo izquierdo. Invite a los niños a sentarse detrás de su línea. Muéstreles el libro.

MATERIALES

- Libro: *Sigue el camino: Origami*
- Cinta de enmascarar
- Marcador

Jugar

Niño pequeño

Antes de leer en voz alta, toque la línea de cinta y demuestre cómo mueve el dedo de izquierda a derecha. Cada vez que lea la frase "sigue el camino", anime a los niños a tocar el círculo en su línea y seguir el camino de la cinta.

Niño mayor

Cada vez que lea la frase "sigue el camino", anime a los niños a trazar el camino de la cinta de izquierda a derecha con el dedo. Luego, invítelos a trazar el camino en el libro. Repita el proceso en cada página.

Evaluar

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

¿El niño toca el círculo y luego sigue la trayectoria de la cinta?

¿El niño mueve sus dedos sobre la cinta de izquierda a derecha cada vez que se lee en voz alta "sigue el camino"?

LLD 1 ESCUCHA

¿El niño escucha la frase "sigue el camino"?

¿El niño escucha "sigue el camino" y mueve su dedo de izquierda a derecha en la cinta?

1 Estrellas del dragón



Preparar

Recorte las estrellas y cuélguelas a diferentes alturas en la pared. Pegue el dragón al palillo de manualidades con cinta adhesiva.

MATERIALES

- Juego Estrellas del dragón
- Mega palillo de manualidades
- Tijeras
- Cinta
- Marcador (opcional)

Jugar

Niño pequeño

Por turnos, sostenga el puntero del dragón y toque una estrella. Apunte a diferentes estrellas para que los niños intenten tocarlas.

Niño mayor

Por turnos, sostenga el puntero del dragón y toque una estrella. Pídales que toquen la estrella más alta y luego la más baja. Invite a los niños a tocar y contar las estrellas. Opcional: Escriba el nombre de cada niño en una estrella. ¿Pueden encontrar y tocar su nombre?

Evaluar

MR 4 MEDICIÓN

¿El niño explora la altura señalando las estrellas hacia arriba y hacia abajo?

¿El niño identifica qué estrella está más arriba en la pared?

SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

¿El niño asiste a la actividad?

¿El niño se concentra en la actividad durante al menos cinco minutos?

1

Sigue a la mariposa



Preparar

Coloquen las sillas en círculo. Reproduzcan la canción.

MATERIALES

- Canción: Persiguiendo mariposas (Instrumental)

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a seguirlo mientras camina alrededor de las sillas. Explore los brazos móviles como si fueran alas de mariposa. Pause la música y todos se sientan en una silla. Reproduzca la canción y comience a "volar" de nuevo.

Niño mayor

Invite a los niños a seguirlo mientras camina alrededor de las sillas. Imaginen ser mariposas y exploren diferentes maneras de moverse. Por ejemplo: aleteen los brazos como mariposas, caminen de puntillas o caminen hacia atrás. Pause la música y todos se sientan en una silla. Reproduzca la canción y vuelvan a caminar.

Evaluar

CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

2

¿Se mueve el niño entre las sillas mientras suena la música?
¿Se sienta cuando se le indica?

3

¿El niño imita los movimientos del líder y pasa rápidamente de estar de pie a sentarse?

CA 4 DRAMA

2

¿El niño pretende ser una mariposa?

3

¿El niño explora distintas formas de representar el papel de una mariposa?

1

Libro de clase de animales de hoja



Preparar

Entregue a cada niño una página del libro de clase. Prepare el resto de los materiales.

MATERIALES

- Páginas del libro de clase
- Portada del libro de clase
- Hilo
- Hojas
- Palos
- Pegamento
- Marcadores o crayones

Jugar

Niño pequeño

Pregunte: "¿Cuál es su animal favorito?". Invite a los niños a usar los materiales para crear su propio "animal" con hojas. Ayude a extender el pegamento, si es necesario. Anime a los niños a nombrar su animal y a escribir cada nombre debajo de la imagen. Armen el libro y exploren juntos. Identifiquen si las imágenes están al derecho o al revés.

Niño mayor

Invite a los niños a usar los materiales para crear su animal favorito. Anímelos a nombrarlo y a ayudar a escribirlo en la página. Arme el libro de clase con la portada. Pregunte: "¿Dónde está la portada del libro? ¿Está al derecho? ¿Por dónde empezamos a leer?". Señale las imágenes y los nombres de los animales en cada página.

Evaluar

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

2

¿El niño reconoce si el libro y las imágenes están en el lado correcto?

3

¿El niño identifica el anverso y reverso, así como la parte superior e inferior del libro?

CA 3 ARTES VISUALES

2

¿El niño coloca intencionalmente los materiales sobre el papel para crear un "animal"?

3

¿El niño usa los materiales para crear formas, como su animal favorito?



1

Sonidos y señales
Sigue a la mariposa



1

Collage
Libro de clase de animales de hoja





2

Imágenes y letras
Toca el origami

experience
toddler



2

Juego sensorial
**Letras en
crecimiento**

experience
toddler

2 Toca el origami

Preparar

Coloque los fragmentos de la historia en una fila en el suelo.

MATERIALES

- Fragmentos de la historia:
Sigue el camino: Origami
- Palillo de manualidades



Jugar

Niño pequeño

Entregue a cada niño un palillo de manualidades. Dé instrucciones sencillas de un paso. Ejemplo: "¿Puedes tocar la mariposa?"

Niño mayor

Entregue a cada niño un palillo de manualidades. Dé instrucciones sencillas de dos pasos. Ejemplo: "¿Puedes rodear la silla y luego tocar la mariposa?"

Evaluar

LLD 1 ESCUCHA

2

3

¿El niño sigue una instrucción de un paso con el apoyo de indicaciones y gestos?

¿El niño sigue instrucciones de dos pasos dadas verbalmente?

2 Letras en crecimiento

Preparar

Coloque el tapete sensorial y la plastilina sobre la mesa.

MATERIALES

- Tapete sensorial: Letras en crecimiento
- Plastilina



Jugar

Niño pequeño

Señale e identifique una letra en la parte superior del tapete sensorial. Anime a los niños a repetir el nombre de la letra y a formar tiras con la plastilina. Pregunte: "¿Podemos hacer que la letra crezca?". Forme tiras más largas con la plastilina. Compare qué letra es más grande que su mano.

Niño mayor

Pida a los niños que señalen y nombren cada letra del tapete sensorial. Invítelos a formar tiras de plastilina y crear las letras. Pregunte: "¿Qué letra es más grande?". Repita la operación e intente agrandar aún más las letras.

Evaluar

LLD 4 CONOCIMIENTO ALFABÉTICO

2

3

¿El niño identifica y repite los nombres de las letras?

¿El niño reconoce dos letras diferentes impresas?

MR 4 CLASIFICACIÓN

2

3

¿El niño explora qué letra es más grande en relación a él mismo?

¿El niño compara dos letras por tamaño?

2

Danza del papel



Preparar

Pegue al menos un papel por niño en el suelo. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Movimientos magnéticos (Instrumental)
- Cinta
- Papel

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a bailar de pie sobre un papel. Procure no bajarse del papel hasta el final de la canción.

Niño mayor

Invite a cada niño a pararse sobre un papel. Anímelos a bailar sin bajarse del papel. Pause la canción y diga un color. El niño o los niños de ese color se sientan mientras los demás siguen bailando. Haga una pausa y diga un color diferente.

Evaluar

CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

2

¿El niño se mueve al ritmo de la música y permanece sobre el papel o cerca de él?

3

¿El niño baila sin bajarse del papel?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

2

¿El niño participa en la actividad de baile?

3

¿El niño baila con otros y sigue las reglas generales de la actividad?

2

Laberinto de origami



Preparar

Coloque los laberintos sobre la mesa con crayones.

MATERIALES

- Colorear: Laberinto de origami
- Crayones

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a tocar el laberinto con el dedo y seguir la línea. Déles un crayón y observe cómo garabatean libremente o empiezan a hacer marcas dentro del laberinto.

Niño mayor

Invite a los niños a dibujar una línea dentro de cada camino del laberinto. Repita con un crayón de otro color. Comenten las imágenes de la hoja y cómo cada niño dibuja las líneas.

Evaluar

PD 2 MOTRICIDAD FINA

2

¿El niño agarra intencionalmente el crayón y hace una marca en el papel?

3

¿El niño sostiene el crayón con toda la mano y lo mueve con un propósito sobre el papel?

LLD 7 ESCRITURA

2

¿El niño usa crayones para hacer marcas en el papel?

3

¿El niño utiliza un agarre de trípode para dibujar líneas, círculos o formas?



2

Baile grupal

Danza del papel



2

Colorear

Laberinto de origami





3

Escucha activa
**Rutas de tapa
circular**

experience
toddler



3

Clasificación y formas
**Juego de
combinación
de origami**

experience
toddler

3

Rutas de tapa circular



Preparar

Entregue a cada niño una tapa de botella y jueguen a leerla en voz alta.

MATERIALES

- Lectura en voz alta: Sigue el camino: Origami
- Tapas de botellas

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a explorar sosteniendo una gorra y moviéndola hacia arriba y hacia abajo para imitar las notas arriba/abajo en la música.

Niño mayor

Invite a los niños a explorar sosteniendo una tapa y moviéndola hacia arriba/abajo junto con los tonos altos/bajos del instrumento en la lectura en voz alta.

Evaluar

LLD 3 CONCIENCIA FONOLÓGICA

¿El niño imita los sonidos altos y bajos mientras mueve las tapas hacia arriba y hacia abajo?

¿El niño imita y hace sonidos altos/bajos mientras repite alguna palabra de la lectura en voz alta?

3

Juego de combinación de origami

Preparar

Recorte las tarjetas correspondientes.

MATERIALES

- Tarjetas de origami para combinar
- Tijeras



Jugar

Niño pequeño

Coloquen un juego de cartas iguales boca arriba y el otro boca abajo. Por turnos, den vuelta una carta y colóquenla sobre su pareja.

Niño mayor

Pegue un juego de tarjetas de emparejamiento a la pared y coloque el otro juego boca abajo en el suelo. Invite a los niños a turnarse para volar como dragones (saltando como ranas o arrastrándose como tortugas) hacia la pared y retirar una tarjeta. Regresen y volteen las tarjetas hasta encontrar la pareja. Repitan.

Evaluar

MR 6 CLASIFICACIÓN

Cuando se le muestra una imagen, ¿el niño encuentra la imagen correspondiente con ayuda?

¿El niño encuentra la pareja por sí solo?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

¿El niño participa en la actividad?

¿El niño sigue las reglas de la actividad y toma turnos?

3

Si eres un pájaro



Preparar

Cuelgue el cartel de la rima en un lugar donde todos los niños puedan verlo.

MATERIALES

- Póster de rima: Si eres un pájaro
- Cinta
- Papel
- Marcador

Jugar

Niño pequeño

Pregunte: "¿Cuál es tu animal favorito? ¿Qué lo hace especial?". Anote la respuesta de cada niño. Anímelos a aplaudir y cantar la rima con la melodía de "Happy and You Know It". Tórnense para nombrar animales y compartir qué los hace especiales.

Niño mayor

Pregunte: "¿Cuál es tu animal favorito? ¿Qué lo hace especial?". Anote la respuesta de cada niño. Anímelos a cantar la rima con la melodía de "Happy and You Know It". Tórnense para nombrar animales y compartir qué hace especial a cada uno. Mientras repiten la rima, hagan una pausa y observen si los niños pueden identificar la siguiente palabra.

Evaluar



LLD 3 CONCIENCIA FONOLÓGICA

2

3

¿El niño repite la rima?

¿El niño sugiere la palabra que falta o la siguiente palabra de la rima?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

2

3

¿El niño imita la acción de aplaudir y cantar la rima?

¿El niño participa en la actividad con otros?

3

Pegatinas de origami que combinan



Preparar

Coloque las pegatinas y la hoja de emparejar y pegar.

MATERIALES

- Pegatinas: Sigue el camino: Origami
- Hoja de origami de emparejar y pegar

Jugar

Niño pequeño

Entregue a cada niño una pegatina a la vez que coincida con una imagen de la página. Con la primera pegatina, indíqueles dónde colocarla señalando la imagen correspondiente. Repita el proceso, pero permita que los niños coloquen la pegatina donde deseen.

Niño mayor

Entregue a cada niño las pegatinas y la hoja de emparejar y pegar. Observe cómo retiran las pegatinas y dónde las colocan en la hoja. ¿Encuentran las correspondencias por sí solos?

Evaluar

SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

2

3

¿El niño participa y juega con las pegatinas?

¿El niño se mantiene concentrado y quita todas las pegatinas para completar la actividad de asociación?

PD 2 MOTRICIDAD FINA

2

3

Con ayuda, ¿el niño usa pinzas para retirar la pegatina? ¿La pasa de una mano al papel o a otra?

¿El niño despegga una pegatina por sí solo y la pega en otro papel?



3

Patrones rítmicos
**Si eres un
pájaro**

experience
toddler



3

Arte de pegatinas
**Pegatinas de
origami que
combinan**

experience
toddler



4

Juego de cuentos
**¿Tienes el
animal de
origami?**

experience
toddler



4

Habilidades para la vida
**Encontrar
gérmenes**

experience
toddler

4

¿Tienes el animal de origami?



Preparar

Muestre el libro a los niños y entregue a cada niño un fragmento de historia para sostener (es posible que algunos deban compartirlo).

MATERIALES

- ✓ Fragmentos de libros e historias:
- Sigue el camino: Origami**

Jugar

Niño pequeño

Lea la historia y haga una pausa al llegar a uno de los fragmentos. Invite al niño que la sostiene a levantarse y mostrarla a los demás. Luego, animelo a sentarse. Continúe leyendo hasta que se mencione el siguiente fragmento y repita el proceso.

Niño mayor

Vuelva a contar la historia sin el libro. Pida a los niños que se pongan de pie cada vez que nombren a su personaje y hágale preguntas sobre él. Represente la historia con los fragmentos.

Evaluar

LLD 6 COMPRENSIÓN LECTORA

¿El niño se pone de pie cuando se menciona su personaje durante la lectura en voz alta?

¿Responde el niño a preguntas de "qué" sobre cuentos y libros? ¿Recuerda el nombre del personaje principal?

SED 4 RELACIONES SOCIALES

¿El niño participa en la actividad grupal?

¿El niño participa en la actividad y se turna con sus compañeros?

4

Encontrar gérmenes



Preparar

Distribuya los pequeños trozos de papel por la habitación.

MATERIALES

- Cinta de enmascarar
- Pequeños trozos de papel

Jugar

Niño pequeño

Explíqueles que los gérmenes pueden enfermarnos y se propagan al tocar cosas o a otras personas. Envuelvan un trozo de cinta adhesiva alrededor de la mano de cada niño con el lado adhesivo hacia afuera. Anímelos a recoger los "gérmenes" (trozos de papel). Cuando hayan recogido todo, vuelvan a sentarse y simulen lavarse las manos contando en voz alta hasta 10.

Niño mayor

Explíqueles que los gérmenes pueden enfermarnos y se propagan al tocar cosas o a otras personas. Divida a los niños en parejas y entregue a cada uno un extremo de un trozo largo de cinta adhesiva. Anímelos a que trabajen juntos para recoger los "gérmenes" (trozos de papel). Cuando hayan recogido todo, siéntense de nuevo y finjan lavarse las manos contando en voz alta hasta 20.

Evaluar



PD 4 CUIDADO PERSONAL

¿Entiende el niño el concepto de gérmenes y la diferencia entre limpio y sucio? ¿Juega a lavarse las manos para limpiarse los gérmenes?

¿El niño participa en rutinas de salud personal, como lavarse las manos?

PD 3 SEGURIDAD

¿Reacciona el niño a los posibles gérmenes en el aula y de dónde provienen?

¿El niño sigue las reglas de seguridad, como contar hasta 20 mientras se frota las manos?

4

Enciende tu bombilla



Preparar

Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: Enciende tu bombilla

Jugar

Niño pequeño

Anime a los niños a observar cómo usted se detiene al oír la palabra "bombilla" y luego vuelve a empezar. Mientras suena la canción, quédese quieto en la palabra "bombilla" e invite a los niños a imitarlo.

Niño mayor

Comience moviéndose por la sala. Cada vez que se cante la palabra "bombilla", quédense quietos e inviten a los niños a darse golpecitos en la cabeza antes de volver a moverse. Anímelos a moverse despacio al principio y luego un poco más rápido.

Evaluar

CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

2

3

¿El niño explora la posibilidad de detenerse y avanzar mientras suena la música?

¿Recuerda el niño la secuencia de movimientos de escuchar la palabra clave y quedarse congelado, para luego golpear la cabeza?

LLD 1 ESCUCHA

2

3

¿El niño escucha la palabra "bombilla"?

¿El niño escucha la palabra "bombilla" y luego se queda paralizado y se golpea la cabeza?

4

Marioneta de origami de tortuga



Preparar

Recorte una marioneta de tortuga para cada niño y luego coloque la pintura.

MATERIALES

- Marioneta de tortuga
- Pinturas
- Palillo de manualidades
- Tijeras
- Hisopo de algodón
- Cinta

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a mojar el dedo en pintura y presionarlo sobre la tortuga para crear diseños. Pegue un palillo de manualidades a cada tortuga. Juegue al escondite con las tortugas y anime al niño a imitar cómo juega con ella.

Niño mayor

Dale a cada niño un hisopo de algodón para que lo mojen en la pintura y dibujen en la tortuga. Pegue el palillo de manualidades con cinta adhesiva para hacer una marioneta. Anime al niño a jugar con la marioneta y pregúntele: "¿Adónde vas? ¿Tienes hambre? ¿Cómo te sientes?".

Evaluar

CA 3 ARTES VISUALES

2

3

¿El niño deja huellas dactilares en la tortuga?

¿El niño usa el hisopo de algodón para hacer puntos de pintura en la tortuga?

CA 4 DRAMA

2

3

¿El niño juega con el títere e imita cómo lo mueves?

¿El niño finge que el títere tortuga se mueve y tiene hambre?



4

Coordinación
**Enciende tu
bombilla**



4

Pintura
**Marioneta
de origami de
tortuga**





5

Comunicación
**¿Quién está
en el baño?**

experience
toddler



5

Juego de números
Agua limpia

experience
toddler

5

¿Quién está en el baño?

Preparar

Cuelgue las tarjetas de firmas en la puerta del baño. Practique con los niños haciendo las señales.

MATERIALES

- Fragmentos de la historia:
 - Señale el camino: Origami
- Tarjetas de firma: baño, lavarse las manos
- Cinta



Jugar

Niño pequeño

Señale la palabra "baño" y luego señale la tarjeta de firmas. Diríjase al baño y pregunte si alguien necesita ir al baño. Repita, pero señale "lavarse las manos" y pregunte a los niños dónde pueden lavarse las manos.

Niño mayor

Señale la palabra "baño" y luego señale las Tarjetas de firmas. Coloque uno de los fragmentos de la historia en el baño. Pregunte: "¿Quién está en el baño?". Señale "baño" e invite a un niño a entrar y recoger el fragmento de la historia. Repita con otro fragmento y otro niño.

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN

¿El niño repite la palabra o la seña "baño" cuando se le pide o en el uso diario?

¿El niño utiliza oraciones de dos a cuatro palabras o lenguaje de señas cuando comunica ideas y necesidades básicas?

5

Agua limpia

Preparar

Prepare la tina con agua y los materiales.

MATERIALES

- Tina de agua
- Trozos de papel
- Figuras de animales (opcional)
- Utensilios para recoger (cuchara ranurada, red o colador)

Jugar

Niño pequeño

Si lo desea, coloque juguetes de animales en la tina con agua. Deje caer los trozos de papel en el agua. Explique que debemos mantener el agua limpia para la seguridad de los animales. Anime a los niños a trabajar juntos para sacar el papel y limpiar el agua.

Niño mayor

Si lo desea, coloque juguetes de animales en la tina con agua. Deje caer los trozos de papel en el agua. Explique que debemos mantener el agua limpia para la seguridad de los animales. Pregunte: "¿Cómo podemos limpiar esta agua para los animales?". Anime a los niños a trabajar juntos para sacar el papel y limpiar el agua.

Evaluar



SCI 2 CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

¿El niño juega con el agua y recoge utensilios para limpiar el agua para los animales?

¿El niño identifica animales familiares y cómo mantener el agua limpia?

PD 2 MOTRICIDAD FINA

¿El niño agarra deliberadamente el utensilio para sacar los trozos de papel del agua?

¿El niño abre, cierra y gira la pala para retirar los trozos de papel del agua?



5

Danza del abanico plegado



Preparar

Doble el papel de un lado a otro y haga un abanico para cada niño. Haga un círculo grande con cinta adhesiva en el suelo. Reproduzca la canción.

MATERIALES

- Canción: **Danza del robot (Instrumental)**
- Papel
- Cinta de enmascarar

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a bailar libremente dentro del círculo y a agitar los abanicos de papel. Tengan cuidado de no tocar a nadie.

Niño mayor

Invite a los niños a mover los abanicos de papel para interpretar los sentimientos de la canción. Bailen en círculo y traten de no tocar a nadie mientras se mueven.

Evaluar

CA 2 DANZA Y MOVIMIENTO

2

¿El niño mueve su cuerpo para bailar y agitar el abanico?

3

¿El niño se mueve dentro del círculo y navega por su espacio sin tocar a los demás?

SED 3 ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

2

¿El niño participa en la actividad de baile?

3

¿El niño baila con otros y sigue las reglas generales de la actividad?

5

Marionetas de corazón



Preparar

Perfore los corazones y las tiras de papel.

MATERIALES

- Forma de corazón y tiras
- Ojos adhesivos
- Cinta
- Marcadores

Jugar

Niño pequeño

Invite a los niños a explorar doblando o rasgando las tiras de papel. Si las rasgan, ayúdelos a pegarlas al corazón y a pegarle los ojos, y luego a pegar las tiras de papel al brazo y las piernas. Usen los títeres de corazón para decir "hola" y "te quiero".

Niño mayor

Demuestre cómo doblar las tiras de papel para formar brazos y piernas de acordeón. Péguelas a los corazones con cinta adhesiva. Invite a los niños a decorar los corazones con crayones y pegatinas. Conversen con los corazones y hablen sobre a quién aman los niños.

Evaluar

LLD 2 COMUNICACIÓN

2

¿El niño utiliza frases de una o dos palabras para hablar del corazón?

3

¿El niño responde a preguntas sencillas sobre su corazón y las personas que ama?

PD 2 MOTRICIDAD FINA

2

¿El niño rasga y explora el plegado del papel?

3

¿El niño dobla la tira de papel hacia adelante y hacia atrás y también decora el corazón dibujando una cara u otro diseño intencional?



5

Movimiento creativo
**Danza del
abanico
plegado**



5

Juego dramático
**Marionetas
de corazón**





experience
toddler™

