

EXPERIENCIA

SALUD Y SEGURIDAD

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1 - 5

Juego de roles de ayudantes comunitarios

Bombero, médico,
oficial de policía,
dentista,
conductor de autobús

Detente, déjate
caer y rueda hacia
el aprendizaje

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Salto de llamas • Arte con jeringas • Detective triangular •
Estación STEAM • Autobuses que combinan



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal.....	10
 Planificación de lecciones	 12
Lección 1: Bombero.....	12
Lección 2: Médico	14
Lección 3: Oficial de policía.....	16
Lección 4: Dentista.....	18
Lección 5: Conductor de autobús	20
 Materiales de referencia	 22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones.....	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: SALUD Y SEGURIDAD

Los ayudantes comunitarios son esenciales para una comunidad fuerte y próspera. Son profesionales que ayudan a mejorar la salud y el bienestar general de la comunidad. Es importante que los niños desarrollen una actitud positiva hacia las personas que ayudan a su comunidad. Esto se puede lograr simplemente reconociendo quiénes son los ayudantes comunitarios y cómo ayudan. Los niños pueden interactuar con estos ayudantes explorando sus propios vecindarios y hablando directamente con ellos. A través de estas interacciones y experiencias, los niños pueden comenzar a encontrar una sensación de consuelo en lugar de miedo. Los maestros y cuidadores desempeñan un papel importante al ayudar a los niños a comprender quién puede ayudarlos, especialmente durante una emergencia. Es beneficioso que los niños aprendan desde pequeños qué hacer en caso de una emergencia, como un incendio o si se pierden.

Ayudantes de la comunidad

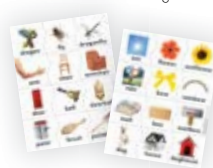


VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
bombero, llama, médico, policía, placa, tráfico, dentista, autobús, paraguas, supermercado	Dd, Uu	perro, puerta, pato, paraguas, arriba, abajo	amarillo, triángulo, ingenioso



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 1		BOMBERO Un bombero es quien salva a personas de edificios en llamas y ayuda en accidentes de tráfico. Debe estar en forma y ser lo suficientemente fuerte como para cargar 34 kilos de equipo.	Agáchate SED 2a Autorregulación PD 3 Seguridad PD 1 Motricidad gruesa 	Bombero, ★ ¡Bombero! LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 2		MÉDICO Un médico es quien ayuda a diagnosticar y tratar a las personas cuando están enfermas, con dolor o lesionadas. Algunos médicos se llaman especialistas (dentistas, oculistas, cirujanos) porque trabajan solo con partes específicas del cuerpo.	Tirar pañuelos ★ PD 4a & PD 4b Cuidado personal SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa	Palabras compuestas LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 3		OFICIAL DE POLICÍA Un agente de policía ayuda a proteger a las personas en situaciones peligrosas y mantiene la seguridad de las comunidades al hacer cumplir las normas de seguridad. A veces, este trabajo puede ser peligroso.	Marque 9-1-1 ★ PD 3 Seguridad SED 3a Relaciones sociales	¿Dónde está la oficial de policía? LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 4		DENTISTA Un dentista ayuda a cuidar los dientes y las encías y se asegura de que estén sanos. Ocasionalmente, los dentistas toman radiografías para revisar la mordida.	Cepillate los dientes PD 4a Cuidado personal SED 2b Autorregulación	Veo veo letra D y U LLD 4 Conocimiento del alfabeto LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 5		CONDUCTORA DE AUTOBÚS Una conductora de autobús se encarga de transportar a las personas de un lugar a otro. Las conductoras de autobuses escolares recogen y dejan a los estudiantes. Normalmente, las conductoras de autobús tienen una ruta que siguen.	Ruta del autobús comunitario SS 3a Geografía SED 3c Relaciones sociales	Inicio-Rima de vehículos LLD 3b Conciencia fonológica 



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Conteo en la estación de bomberos

M 1b & M 1c Sentido numérico



Pintura de fuego

SCI 3b Ciencias físicas
CA 3b Artes visuales
PD 2 Motricidad fina



Detenerse, tirarse al suelo y rodar

PD 1 Motricidad gruesa
LLD 1b Escucha

Apagar incendios

SS 1a Cultura y comunidad



¿De quién es este sombrero?

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 6a Comprensión lectora



Salto saludable

M 3 Formas
PD 1 Motricidad gruesa



Arte con jeringas

PD 2 Motricidad fina
CA 3a Artes visuales



Necesito un pañuelo

CA 2b Danza y movimiento
PD 4b Cuidado personal

Consultorio médico

SS 1a Cultura y comunidad
CA 4a Drama



Leo se hace un chequeo

PD 4b Cuidado personal
SS 1a Cultura y comunidad
LLD 6a Comprensión lectora



Detective del triángulo

M 3 Formas
PD 2 Motricidad fina

Diadema de policía

CA 4a Drama
ATL 2b Flexibilidad y juego
SS 1a Cultura y comunidad



Baile de oficiales de policía

PD 1 Motricidad gruesa
M 3 Formas

Policía de tránsito

SS 1a Cultura y comunidad
PD 3 Seguridad
CA 4a Drama



Bella y el paraguas★

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



Pedidos de cepillos de dientes★

M 4b Medición



Mi pequeño diario

LLD 7a Escritura
CA 3a Artes visuales
SS 1a Cultura y comunidad



Cepillarse los dientes

CA 2b Danza y movimiento
CA 4b Drama

Sacar los dientes

PD 4a Cuidado personal
PD 2 Motricidad fina



Si el dentista fuera un animal

LLD 3a Conciencia fonológica
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SS 1a Cultura y comunidad



Juego de autobuses

M 1b Sentido numérico
M 3 Formas



Mi pequeño autobús★

SS 3a & SS 3b Geografía
CA 4b Drama



Ruedas en el autobús

CA 2b Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

Ruta de autobús

SS 3a Geografía



¡No dejes que la paloma conduzca el autobús!

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SS 2a Educación cívica y economía





Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

OBRA DRAMÁTICA

Consultorio médico

SS 1a Cultura y comunidad CA 4a Drama



Configuración

- Prepare diversos materiales médicos, como gasas, vendas, jeringas y mantas. Coloque muñecos y peluches como “pacientes”. Imaginen ser médicos que curan a pacientes enfermos o heridos.

Grandes preguntas

- ¿Cómo ayudan los médicos a las personas?
- ¿Por qué la gente visita el consultorio del médico?
- ¿Cómo puedes ayudar a alguien a sentirse mejor?
- ¿Preferirías ser el médico o el paciente? ¿Por qué?

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño participa en juegos dramáticos grupales asumiendo el papel de médico o paciente?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

A

Para niños con dificultades táctiles, ver “Adaptaciones”.

Sacar los dientes

PD 4a Cuidado personal PD 2 Matricidad fina

Configuración

- Extienda la plastilina para que parezca una boca.
- Presione las cuentas blancas en la masa para que parezcan dientes.
- Prepare pinzas, hilo dental y un cepillo de dientes para que los niños exploren.
- Anime a los niños a contar los dientes. Saquen uno o dos y vuelvan a contar. Trabajen juntos para seguir sacando dientes y contando. Anime a los niños a hablar sobre el cepillado de dientes y el uso del hilo dental mientras juegan.

Grandes preguntas

- ¿Cómo ayuda un dentista a cuidar tus dientes?
- ¿Por qué es importante cuidar los dientes?
- ¿Qué pasa cuando pierdes un diente?

OBSERVAR: PD 4a ¿El niño habla de cepillarse los dientes o usar hilo dental? PD 2 ¿El niño usa sus manos y dedos para presionar cuentas en la masa y usa pinzas para sacar un “diente”?



Policia de tránsito

SS 1a Cultura y comunidad PD 3 Seguridad
CA 4a Drama

Configuración

- Preparen cartón, marcadores, reglas y cinta adhesiva para crear señales de tráfico. Péguenlas a una regla o a un palo. Tùrnense para dirigir el tráfico con ellas.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño participa en una obra dramática grupal asumiendo el papel de un agente de policia de tránsito?
PD 3 ¿El niño habla sobre los peligros de no seguir las señales de tráfico?

Grandes preguntas

- ¿De qué color son las señales de tráfico que ves afuera? ¿Qué significan los diferentes colores?
- ¿Por qué un oficial de policia ayudaría a dirigir el tráfico?
- ¿Qué podría pasar si los autos o las personas no respetan las señales de tránsito?



BLOQUES

Ruta del autobús

SS 3a Geografía

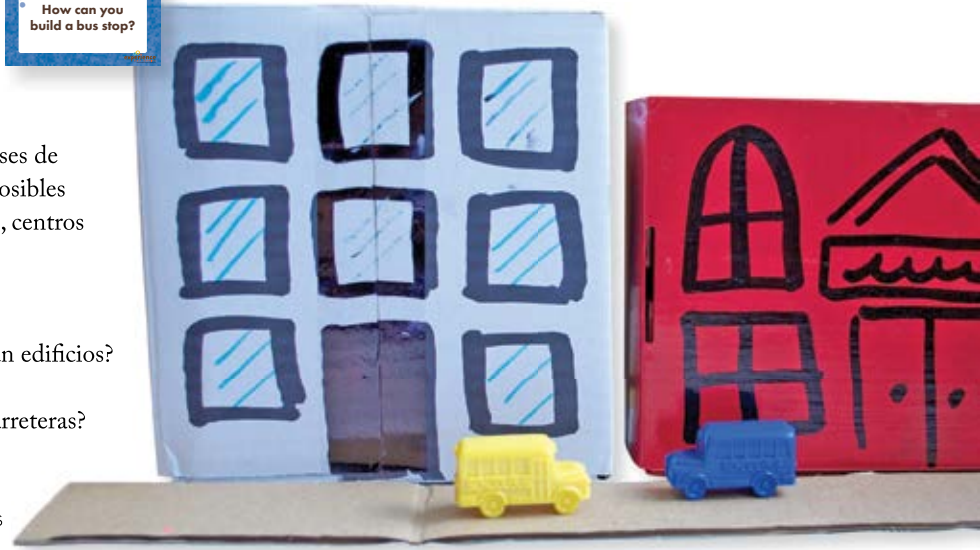
Configuración

- Coloque cajas, tiras de cartón y carritos o autobuses de juguete en el área de bloques. Hablen sobre los posibles destinos de los autobuses, por ejemplo, a escuelas, centros comerciales, bibliotecas o consultorios médicos.

Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes decorar las cajas para que parezcan edificios?
- ¿A dónde llevan los autobuses a la gente?
- ¿Cómo utilizarás las tiras de cartón para hacer carreteras?
- ¿Qué edificios y calles hay en tu barrio?

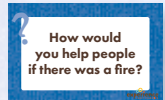
OBSERVAR: SS 3a ¿El niño identifica diferentes edificios o puntos de referencia en su comunidad?



CIENCIA Y NATURALEZA

Apagar incendios

SS 1a Cultura y comunidad



Configuración

- Prepare piedras de diferentes tamaños, tizas rojas y naranjas y botellas rociadoras con agua. Anime a los niños a colorear las piedras con tiza y luego a apagar los incendios rociándolas con la botella de agua.

Grandes preguntas

- ¿Qué hace un bombero?
- ¿Qué pasa cuando rocías la tiza con agua?
- ¿Te gustaría ser bombero? ¿Por qué sí o por qué no?

OBSERVAR: SS 1a ¿El niño habla sobre el papel de los bomberos en la comunidad?

AVENTURA DEL ALFABETO

Dd

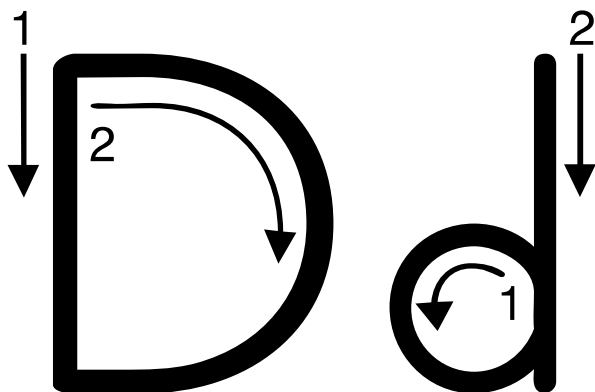
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, gran curva desde arriba hacia abajo.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeña curva a la izquierda.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, la lengua toca la parte superior de la boca detrás de los dientes.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

D dice /d/, como Duck (Pato), D

D dice /d/, ¡ven a caminar conmigo!

Uu

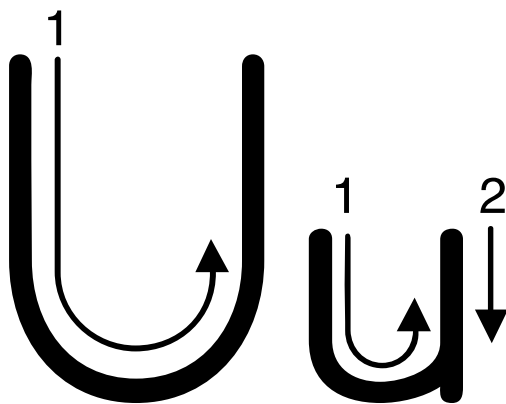
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, curva hacia arriba.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, curva hacia arriba y línea hacia abajo.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, lengua en la parte posterior de la boca, en la parte inferior.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

U dice /ũ/, como arriba, U,

U dice /ũ/, salta alto, ¡guau!

CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

Conexiones de la Hora del cuento invita a los docentes a leer libros más de una vez para ampliar su vocabulario y comprensión narrativa. Comience con la primera lectura el día sugerido. Después, considere leer el libro una segunda y una tercera vez dentro del tema.

★ Bella y el paraguas

Por Pearl Atkins Schwartz



Primera lectura

LLD 5 Conceptos de impresión LLD 4 Conocimiento alfabético
LLD 6a Comprensión lectora M 1a Sentido numérico

Introducir

- Dirija la atención a las imágenes y palabras de la portada del libro. Diga el título y señale cada palabra. Mencione que «Umbrella» (paraguas) empieza con la letra U, /u/.
- Dé una breve descripción del libro, como: “Este libro trata sobre una niña, Bella, que lleva un paraguas a la escuela”. Hable sobre qué es un paraguas y cómo es útil. Diga: “¡Leamos y descubramos qué pasa con Bella y el paraguas!”.

Leer y participar

- Lea el libro y defina las palabras “recoger”, “perder”, “toldo”, “nervioso”, “supermercado” y “preocupado”. Demuestre palabras como “examinar”, “debajo” y “brincaba”.
- Destaque a todas las personas que usan el paraguas. Cuente cuántas personas lo usaron a lo largo de la historia.

Conversar

- Hablen sobre lo que significa perder algo, como Bella, y den un ejemplo de una ocasión en la que perdieron algo. Pregunten a los niños si alguna vez han perdido algo y cómo se sintieron.

Segunda lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 3d Relaciones sociales

Introducir

- Muestre la portada y hable brevemente sobre el libro. Haga a los niños preguntas sencillas para recordar, como: “¿Quién es el personaje principal de esta historia? ¿Qué pasa cuando Bella lleva el paraguas en el autobús escolar?”.

Leer y participar

- Lea el libro y defina y demuestre palabras.
- Hable sobre lo que sucede en la historia mientras lee e invita a los niños a relacionarse con la historia:
 - Bella y su madre coleccionaron utensilios de cocina. Defina qué significa coleccionar algo y pregunte a los niños si alguna vez han coleccionado algo.
 - Bella va en autobús a la escuela. Pregúnteles a los niños cómo llegan por la mañana.

Conversar

- Hable sobre cómo se siente Bella a lo largo de la historia:
 - Cuando no encuentra su paraguas azul.
 - Cuando su madre le dejó tomar prestado el nuevo paraguas rosa y naranja.
 - Cuando se da cuenta de que perdió el paraguas.
 - Cuando encuentra el nuevo paraguas afuera de su casa.

Tercera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 1d Autoconciencia

Introducir

- Pregunte a los niños el título del libro. Pregúnteles: “¿Recuerdan qué sucede en la historia?”.

Leer y participar

- Lea y ayude a los niños a volver a contar la historia usando los fragmentos de la historia. Pregúnteles: “¿Qué está pasando en esta página? ¿Qué creen que pasará después?”

Conversar

- Haga preguntas sobre el porqué y el cómo de la historia:
 - ¿Por qué crees que la madre de Bella dudaba en dejar que Bella llevara el paraguas a la escuela?
 - ¿Cómo cambian los sentimientos de Bella a lo largo de la historia? ¿Cuándo han cambiado tus sentimientos?
 - ¿Qué pasa al final de la historia?
 - ¿Qué crees que pensará Bella en su habitación?

PALABRAS CLAVE DE VOCABULARIO

Paraguas: un objeto que nos protege de la lluvia.

Perder: cuando pierdes algo.

Toldo: un material exterior de una tienda que protege del sol y la lluvia.

Nervioso: sentirse confundido o nervioso por algo.

Supermercado: una tienda grande que vende cosas como comida y bebidas.

Preocupado: infeliz porque sigues pensando en un problema o algo que podría pasar.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que viene a continuación en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta de la historia? LLD 6b ¿El niño vuelve a contar partes de la historia?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

Empecemos! 

Bombero

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un bombero?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra D y diga el nombre, sonido y significado de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Modele la formación de letras. Invite a los niños a escribir las letras con el dedo en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "Dog" (Perro). Diga "D es para "Dog" (Perro), /d/". Llame la atención sobre los nombres de los niños que comienzan con la letra D.

DESAFÍO COMUNITARIO

Agáchate

SED 2a Autorregulación PD 3 Seguridad PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Cartas de cubo: Llamas
- ☐ Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- ☐ Cono o caja

Todos juntos

- ¿Qué hacer en caso de incendio? Invite a los niños a pensar en reglas de seguridad, como dejar de jugar, seguir las indicaciones de un adulto e ir a un lugar seguro. Explíqueles que, si hay un incendio, puede dar miedo. Piensen en cómo mantener la calma (respirar, contar hasta 5, etc.).
- Explique que si los niños ven o huelen humo en una habitación, deben avisarle a un adulto y seguir instrucciones, como gatear hasta un lugar seguro.
- Hagan rodar el cubo por turnos. Cuando las llamas salgan, anime a los niños a gatear hasta el lugar seguro.

Esta actividad desarrolla la autorregulación al alentar a los niños a practicar estrategias calmantes como apoyo en una situación aterradora o estresante.



A

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

Invitación to create



RINCÓN CREATIVO

Pintura de fuego

SCI 3b Ciencias físicas CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Tenedor

SUS MATERIALES

- ☐ Papel (cualquier color)
- ☐ Pintura (amarilla, roja, naranja)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la foto de las llamas?
- ¿Cómo se puede usar un tenedor para pintar llamas? ¿Qué más se puede usar?
- ¿Cuántas veces presionarás el tenedor en la pintura y luego lo presionarás sobre el papel?
- ¿Qué otros elementos puedes utilizar para decorar tu arte?
- ¿Qué observas cuando los colores se mezclan?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe los cambios que ocurren cuando se mezclan los colores de la pintura?

CA 3b ¿Utilizan medios para crear diseños o imágenes intencionales?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ ¡Bombero, bombero!

LLD 3b Conciencia fonológica



Discutir y explorar

- Explique que podemos descomponer una palabra compuesta en dos palabras. “Bombero” se puede descomponer en dos palabras: “fuego” y “luchador”.

Jugar juntos

- Diga una palabra compuesta, como “campfire”. Explique que “campfire” se puede dividir en “camp” y “fire”.
- Pregunte: “¿Qué dos palabras oyen en ‘bañera’?”. Invite a los niños a decir las palabras que oyen. Continúen jugando con palabras como “telaraña”, “lombriz de tierra”, “mariposa” y “castillo de arena”.
- **Simplificar:** Invite a los niños a combinar palabras para crear una palabra compuesta.
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar una palabra de una palabra compuesta. Por ejemplo, pregunte: “¿Qué es ‘bombero’ sin ‘luchador’?”

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta palabras compuestas?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Conteo de la estación de bomberos

M 1b & M1c Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Estación de bomberos y tarjetas de números
- ☐ Contadores de vehículos*

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Configuración

- Recorte las tarjetas de la estación de bomberos y las tarjetas de números. Coloque las tarjetas de la estación de bomberos sobre la mesa. Coloque las tarjetas de números boca abajo en una pila.
- Coloque los contadores de vehículos a disposición de los niños para que los exploren.

Juego independiente

- Invite a un niño a dibujar una tarjeta numérica. Anímelo a conducir esa cantidad de vehículos hasta la estación correspondiente.
- Continúe hasta que todas las estaciones de bomberos estén llenas de vehículos. Luego, despeje las estaciones y vuelva a jugar.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta diez? M 1c ¿Se cuentan hasta diez vehículos?

* Un asterisco indica que un artículo está empaquetado en una bolsa diferente a la Bolsa de descubrimiento diario.

HISTORIA SUGERIDA



¿De quién es este sombrero?

por Sharon Katz Cooper

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro. Lea el título en voz alta. Haga una lista de diferentes tipos de sombreros. Lea la historia y hable sobre los ayudantes de la comunidad en cada página.
- Coloque diferentes sombreros en el suelo. Invite a un niño a elegir uno y luego intente recordar su sombrero favorito del cuento. Busque esa página y léala. Repita.
- Si vuelve a leer esta historia, anime a los niños a adivinar a quién pertenece cada sombrero.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- ¿Te gustaría ser bombero? ¿Por qué o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Parar, caer y rodar

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1b Escucha

- Reproduzca “Stop, Drop and Roll”, pista 2 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Anime a los niños a bailar libremente al ritmo de la música durante los versos, luego practique detenerse, tirarse al suelo y rodar por el suelo durante cada estribillo.

Médico



Hora del círculo

DISCUSIÓN

PD 4a Cuidado personal

SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cuándo vas al médico?" Invite a los niños a sentir los latidos de su corazón.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra U. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Modele la formación de letras. Invite a los niños a escribir la letra con el dedo en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "paraguas". Diga "U es para 'Umbrella' paraguas, /u/".
- Haga que los niños simulen abrir un paraguas sobre sus cabezas.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Tirar pañuelos

PD 4a & PD 4b Cuidado personal SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Tejidos

OBSERVAR: PD 4b

¿El niño describe las funciones de las partes básicas del cuerpo?

Todos juntos

- ¿Para qué usamos la nariz? ¿Para qué usamos la boca?
- Explíqueles que, al estornudar, el aire y las gotitas salen rápidamente de la boca y la nariz. Pregunte: "¿Qué crees que ocurre dentro de tu cuerpo cuando estornudas?"
- Entregue a cada niño un pañuelo y anímelo a lanzarlo al aire y atraparlo.
- Ayude a los niños a formar parejas. Invite a un niño a lanzar el pañuelo y al otro a intentar atraparlo. Intercambien los roles.
- Demuestre cómo hacer una V con el codo y estornudar en ella.
- Luego estornude en un pañuelo desechable. Pregunte: "¿Por qué estornudamos en el codo o en un pañuelo desechable en lugar de en las manos?"

Esta actividad crea hábitos saludables al alentar a los niños a practicar diferentes formas de prevenir la propagación de gérmenes mientras juegan un juego grupal.

A

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

Invitación a **create**



RINCÓN CREATIVO

Arte con jeringas

PD 2 Motricidad fina CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración
- ☐ Jeringas

SUS MATERIALES

- ☐ Papel (cualquier color)
- ☐ Vasos de pintura (varios colores)
- ☐ Cuenco de agua
- ☐ Bandeja o sartén (opcional)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué observas en la fotografía?
- ¿Alguna vez te han puesto una inyección? ¿Cómo te sentiste?
- ¿Qué sucede cuando tiras y luego empujas la jeringa?
- ¿Cómo puedes hacer puntos pequeños y grandes con la jeringa?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño controla y manipula la jeringa para crear arte colorido?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Saltos saludables

M 3 Formas PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- ☐ Cartas de cubo: Triángulo *
- ☐ Palillos de manualidades

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta de enmascarar



Discutir y explorar

- Muestre las Tarjetas de cubo: Triángulo. Explique que un triángulo es una figura con tres lados y tres vértices. Construya un triángulo con palillos de manualidades. Señale y etiquete los lados y las vértices.
- Anime a los niños a juntar sus dedos índice y pulgar para formar un triángulo.

Jugar juntos

- Use cinta adhesiva para hacer formas en el piso, incluidas 1 o 2 triángulos. Pregunte a cada niño: “¿Dónde está el triángulo?” Después de que señalen, dé una indicación simple, como “Salta sobre el triángulo”.
- **Simplificar:** Dibuje solo dos figuras en el suelo, como un cuadrado y un triángulo. Pida a los niños que señalen el triángulo.
- **Desafío:** Pida a los niños que identifiquen dos formas.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica un triángulo?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Palabras compuestas

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Rompecabezas de palabras compuestas

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras



Configuración

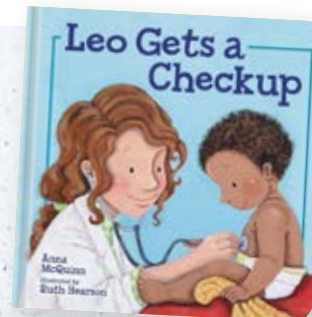
- Coloque las piezas del rompecabezas de palabras compuestas sobre la mesa boca arriba.

Juego independiente

- Recuerde a los niños que las palabras compuestas son dos palabras que se unen para formar una nueva.
- Explíqueles que las palabras compuestas se pueden dividir en dos palabras.
- Invite a un niño a seleccionar y unir dos partes de una palabra compuesta. Anime a los niños a que digan la palabra. Luego invite a los niños para decir las dos palabras que forman la palabra compuesta. Anímelos a encontrar y agregar la palabra compuesta.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta una palabra compuesta?

HISTORIA SUGERIDA



Leo se hace un chequeo

por Anna McQuinn

PD 4b Cuidado personal
 SS 1a Cultura y comunidad
 LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada del libro Y lea el título en voz alta. Invite a los niños a compartir sus ideas sobre lo que hacen los médicos para mantener a las personas sanas.
- Hable sobre por qué los médicos toman medidas de altura y peso y las herramientas que utiliza el médico durante el chequeo de Leo: un estetoscopio, una balanza y un estetoscopio.
- Si vuelve a leer este libro, hable sobre los sentimientos de los niños acerca de ir al médico y por qué es importante realizarse controles regulares.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

SS 1a Cultura y comunidad

- ¿Qué te gustaría de ser médico? ¿Qué no te gustaría?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Necesito un pañuelo

CA 2b Danza y movimiento PD 4b Cuidado personal

- Reproduzca “I Need a Tissue”, pista 6 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a moverse al ritmo de la música como si estuvieran enfermos.
- Cada vez que escuchen “¡Ahh-choo!” invítelos a hacer un gran movimiento de sorpresa con sus cuerpos.

Oficial de policía



Hora del círculo

DISCUSIÓN

SS 1a Cultura y comunidad
LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un oficial de policía para mantenerte seguro?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra D. Use un canto de letras para repasar el nombre y el sonido de las letras. Invite a los niños a decir el sonido y hacer el movimiento.
- Muestre las tarjetas fonéticas para repasar las palabras que empiezan con D. ¿Qué otras palabras empiezan con el sonido /d/?

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Marque 9-1-1

PD 3 Seguridad SED 3a Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Papel
- ☐ Cinta
- ☐ Marcador

OBSERVAR: PD 3

¿Respeto el niño las normas y reglas de seguridad? ¿Ofrece soluciones para cuando hay una emergencia?

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

Todos juntos

- ¿Qué puedes hacer en caso de emergencia? Analiza diferentes soluciones.
- Pegue una hoja grande de papel en la pared y escriba números en ella para que parezca un teclado de teléfono.
- Practique decir "9-1-1" repetidamente con los niños mientras toca cada número en la pantalla del teclado.
- Invite a los niños a turnarse para imitar sus movimientos en el teclado.
- Anime a los niños a identificar situaciones de emergencia (incendio, inundación, accidente) que puedan requerir asistencia y luego digan juntos: "¡Nueve uno uno!".

Esta actividad fomenta la conciencia de seguridad al discutir y practicar qué hacer cuando hay una emergencia.



**MAKE
& PLAY**

RINCÓN CREATIVO

Diadema de policía

CA 4a Drama ATL 2b Flexibilidad y juego SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Diadema de policía

SUS MATERIALES

- ☐ Pintar
- ☐ Cinta
- ☐ Papel
- ☐ Lápices de colores

Conversar

- ¿Cómo nos mantiene seguros la policía?

Hacer

- Entregue a cada niño una diadema de policía para decorar.
- Invite a los niños a sumergir un dedo en pintura amarilla y hacer huellas dactilares en la diadema.
- Analice cómo cada huella dactilar es única.

Jugar

- Invite a los niños a usar sus diademas y a fingir que son policías. Resuelvan crímenes, pongan multas y ayúdese mutuamente.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño se hace pasar por policía?

ATL 2b ¿Participan en juegos grupales?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¿Dónde está el oficial de policía?

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Puedo leer: ¿Qué puedes ser?

Discutir y explorar

- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Aplauda las sílabas de una palabra.
- Explique que una palabra se puede dividir en sílabas. Muestre la portada del libro y señale la imagen. Modele la segmentación de la palabra. Diga: «Doctor. Doc-tor».

Jugar juntos

- Lea el libro. Siga buscando y segmentando las sílabas de las palabras en cada página. Por ejemplo: señale al artista y pregunte: “¿Cuáles son las sílabas de la palabra 'artista'?”.
- **Simplificar:** Invite al niño a combinar las sílabas para decir una palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a eliminar sílabas de una palabra. Por ejemplo: diga “camarero” sin “-er”.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta una palabra en sílabas?

HISTORIA SUGERIDA



Bella y El paraguas

por Pearl Atkins Schwartz

LLD 6 Comprensión lectora

SED 3 Atención y persistencia

Vea Conexiones de historias en la página 9.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Detective del triángulo

M 3 Formas PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Lupas
☐ Revistas
☐ Tijeras (seguras para niños)
☐ Bolsa

Configuración

- Coloque una variedad de revistas, tijeras, lupas y una bolsa sobre la mesa.

Juego independiente

- Repase que un triángulo es una figura con tres lados y tres vértices. Busque en las revistas y señale un triángulo.
- Invite a los niños a jugar a ser detectives de formas. Anímelos a mirar revistas con lupas.
- Invítelos a recortar cualquier triángulo que encuentren. Guarde los triángulos recortados en la bolsa.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica un triángulo?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

SED 1b Autoconciencia LLD 2a Comunicación

- ¿Preferirías ser un oficial de policía o bombero? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de oficiales de policía

PD 1 Motricidad gruesa M 3 Formas

- Reproducir “Soy un oficial de policía”, pista 3 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Muestre a los niños una estrella. Invítelos a bailar al ritmo de la música y luego a formar una estrella con el cuerpo (saltando con los pies separados y los brazos extendidos) cada vez que escuchen la palabra “estrella”.



Dentista

Hora del círculo

DISCUSIÓN

PD 4a Cuidado personal
LLD 2d Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué parte del cuerpo ayuda al dentista?” Mientras los niños nombran diferentes partes de la boca, dibuje sus palabras (dientes, encías, lengua, labios).

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra U. Use un canto de letras para repasar el nombre y el sonido de las letras. Invite a los niños a decir el sonido y hacer el movimiento.
- Muestre las tarjetas fonéticas para revisar palabras que empiezan con U.

DESAFÍO COMUNITARIO

Cepíllate los dientes

PD 4a Cuidado personal SED 2b Autorregulación

MATERIALES

- ☐ Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Analice las rutinas matutinas y nocturnas y la importancia de cepillarse los dientes dos veces al día.
- Anime a los niños a cantar la melodía de “Row Your Boat”, pista 2 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a simular cepillarse los dientes en diferentes direcciones para cada verso.

CEPÍLLATE LOS DIENTES

Cepíllate, cepíllate, cepíllate los dientes.

Cepíllelos hacia arriba y hacia abajo.

¡Dientes brillantes, brillantes, brillantes!

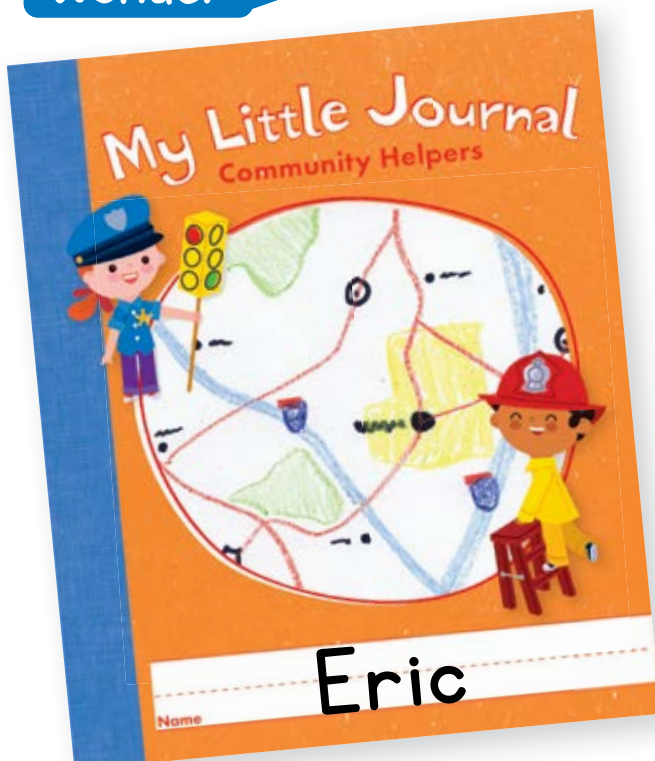
¡Cepíllalos de arriba a abajo!

Cepíllalos una y otra vez...

Cepíllalos de un lado a otro...

Esta actividad crea hábitos saludables y buenas rutinas de higiene, practicando cómo mantener nuestros dientes limpios.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

Mi pequeño diario

LLD 7a Escritura CA 3a Artes visuales SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Mi pequeño diario

SUS MATERIALES

- ☐ Lápices de colores

Conversar

- ¿Qué es un ayudante comunitario? Pida a los niños que nombren algunos ayudantes comunitarios. ¿Qué han aprendido sobre ellos?

Escribir

- Entregue a cada niño un ejemplar de Mi pequeño diario.
- Anime a los niños a dibujar a su ayudante comunitario favorito en la portada. Pregunte: “¿Qué herramientas usa ese ayudante comunitario?” Invítelos a dibujar las herramientas en la portada.
- Ayude a los niños a pasar a la página de preguntas del diario. Invítelos a responder la pregunta y dibujando.
- Anímelos a usar las tarjetas de vocabulario para apoyar la escritura.



OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño utiliza formas similares a letras, letras simuladas o cadenas de letras para escribir sobre un ayudante de la comunidad?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Pedido de cepillos de dientes

M 4b Medición

MATERIALES

☐ Cepillos de dientes

SUS MATERIALES

☐ Tijeras

Discutir y explorar

- Explique que podemos ordenar los objetos por longitud, del más corto al más largo. Muestre cinco cepillos de dientes y compare su longitud. Señale y etiquete el cepillo más largo. Diga: «Colocaré primero el cepillo más largo y luego el más corto».

Jugar juntos

- Muestre los cepillos de dientes. Invite a los niños a compararlos y ordenarlos, del más largo al más corto. Pregunte: «¿Cuál es más largo? ¿Dónde debería ir?» ¿Dónde colocamos el cepillo de dientes más largo? ¿Deberíamos colocar el más corto?»
- Si lo desea, ordene los cepillos de dientes para los niños y hable sobre el más largo y el más corto.
- **Simplificar:** Invite a los niños a comparar y pedir tres cepillos de dientes.
- **Desafío:** Invite a los niños a pedir hasta diez cepillos de dientes.

OBSERVAR: M 4b ¿El niño compara y ordena?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Veo veo las letras D y U

LLD 4 Conocimiento del alfabeto LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Veo veo para colorear: D, U
- ☐ Gafas Veo Veo: D, U

SUS MATERIALES

☐ Lápices de colores

Configuración

- Prepare las hojas para colorear Veo veo, los anteojos Veo veo y los crayones.

Juego independiente

- Muestre a los niños la hoja “Veo, veo” para colorear: D. Diga la letra D y el sonido /d/. Dé un ejemplo de una palabra que empiece con la letra D.
- Anime a los niños a buscar y colorear imágenes que empiecen con el sonido /d/. Invítelos a encontrar la letra D mayúscula y minúscula y a colorearlas.
- Repita para la letra U.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica la D y la U mayúscula y minúscula y dice el sonido? LLD 3c ¿Dicen o encuentran palabras que empiezan con /d/ y /u/?

HISTORIA SUGERIDA



Si el dentista fuera un animal

por Rachel Grider

LLD 3a Conciencia fonológica

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre la portada. Lea el título y el autor. Explique que este libro de rimas trata sobre una niña que imagina diferentes animales como su dentista antes de su visita.
- Indique las palabras que riman. Pregunte a los niños si alguna vez han ido al dentista y que comenten sus acciones. Explique por qué es importante cepillarse los dientes y usar hilo dental a diario.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a representar diferentes animales. Pídeles que completen las palabras que riman mientras lees.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

SS 1a Cultura y comunidad LLD 2a & LLD 2b Comunicación

- ¿Cómo nos ayudan los dentistas? ¿Te gustaría ser dentista? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Cepillarse los dientes

CA 2b Danza y movimiento CA 4b Drama

- Reproduzca “Why We Work”, pista 12 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a pasar algunos animales de peluche mientras bailan al ritmo de la música.
- Pause la música y luego anime a los niños a cepillar los dientes de su animal.

Conductor de autobús



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿A dónde va la gente en un autobús?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con las letras mayúsculas y minúsculas D y U. Diga cada letra y sonido. Invite a los niños a repetir.
- Escriba una D mayúscula y otra minúscula en una hoja de papel. Invite a un niño a trazar la letra conduciendo un coche de juguete. Use la formación de letras para describir sus acciones.
- Repita para la letra Uu.

DESAFÍO COMUNITARIO

Ruta de autobús comunitario

SS 3a Geografía SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Bloques

Todos juntos

- ¿Qué edificios o tiendas tienes en tu comunidad?
- Entregue a cada niño un bloque e invítelos a decir cuál es su lugar favorito en su comunidad, luego coloquen sus bloques en algún lugar del piso.
- Invite a un niño a ser el "conductor del autobús" y jueguen a seguir al líder. Deténganse en cada bloque.
- Continúe hasta que todos hayan tenido un turno para ser conductores.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al animar a los niños a compartir una preferencia con el grupo. También fomenta el desarrollo de relaciones al animarlos a esperar y turnarse al participar en una actividad grupal.

RINCÓN CREATIVO

★ Mi pequeño autobús

SS 3a & SS 3b Geografía CA 4b Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Maqueta de autobús
- ☐ Pinza de ropa
- ☐ Mapa de la comunidad

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Marcadores/ crayones
- ☐ Bloques

Conversar

- ¿Alguna vez has viajado en autobús?

Hacer

- Anime a los niños a dibujar en su autobús.
- Ayude a cada niño a doblar y pegar con cinta adhesiva el accesorio del autobús y luego decore la pinza de ropa con la forma de "conductor del autobús".
- Invite a los niños a escribir y dibujar en el mapa.

Jugar

- Anime a los niños a colocar bloques en el suelo y luego a conducir su autobús de apoyo a las diferentes paradas. Pregunte: "¿Adónde irá tu autobús? ¿A quién recogerá?"
- Mientras los niños usan el mapa, haga preguntas sobre los mismos edificios en su comunidad.

OBSERVAR: SS 3a ¿El niño identifica diferentes tipos de edificios o tiendas en su comunidad? SS 3b ¿Reconocen símbolos o puntos de referencia en el mapa?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Inicio-Rima de vehículos

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de inicio y rima
- ☐ Cajas de inicio y rima
- ☐ Contadores de vehículos*

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Discutir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la palabra. Por ejemplo, en la palabra “bus”, /b/ es el inicio y /us/ es la rima.
- Explique que podemos descomponer el Inicio y rima de una palabra. Por ejemplo: “car” se puede dividir en /c/ y /ar/.

Jugar juntos

- Muestre una tarjeta de inicio y rima y diga la palabra. Deslice el contador del vehículo en una casilla de inicio-ritmo para cada sonido. Por ejemplo: digamos la palabra (van), luego coloque el contador de vehículos en la primera casilla para /v/ y en la segunda casilla para /an/.
- **Simplificar:** Invite a los niños a combinar el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo: “/c/ y /ar/ es car”.
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar el inicio o la rima de una palabra. Por ejemplo: “Van’ sin /v/ es ‘an”.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta el inicio y la rima?

HISTORIA SUGERIDA



¡No dejes que la paloma conduzca el autobús!

por Mo Willems

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SS 2a Educación cívica y economía

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el conductor del autobús nos dice que no dejemos que la paloma conduzca el autobús e invite a los niños a ayudarlo a mantener la paloma fuera del autobús.
- Diga: “Cuando la paloma pregunte: ‘¿Puedo conducir el autobús?’, todos le diremos ‘¡no!’ antes de pasar la página”. Pregunte: “¿Por qué el conductor del autobús no quiere que la paloma conduzca el autobús?”
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a hacer predicciones sobre lo que sucederá en la historia a medida que lee.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Juego de autobuses

M 1b Sentido numérico M 3 Formas

A

Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”.

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de autobús

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Caja
- ☐ Marcador

Configuración

- Coloque las cartas boca abajo y mézquelas. Escriba “Estación de Autobuses” en la caja y colóquela sobre una mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a turnarse para voltear las cartas y encontrar la pareja. Anímelos a nombrar la figura o el número volteados.
- Anímelos a dejar los conjuntos coincidentes en la caja de la estación de autobuses.
- Continúe hasta que se hayan emparejado todas las cartas.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta diez?
M 3 ¿Identifica las formas?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 1a Escucha LLD 2a Comunicación

- ¿A dónde les gustaría que los llevara un conductor de autobús? Escuche las ideas de los niños o haga algunas preguntas. Por ejemplo, pregunte: “¿Preferirías ir a la heladería o a la playa?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Ruedas del autobús

CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Marque con cinta adhesiva algunos caminos que se intersecan en el suelo.
- Reproduzca “The Wheels on the Bus”, pista 19 del álbum *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a rodar las ruedas sobre el brazo. Abran y cierren los brazos (puertas) y golpeen los pies (motor) mientras bailan por las “calles”.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¡Bombero, bombero!	LLD 3b Conciencia fonológica
2	DESAFÍO COMUNITARIO Lanzamiento de pañuelos	PD 4b Cuidado personal
3	DESAFÍO COMUNITARIO Marque 9-1-1	PD 3 Seguridad
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Pedido de cepillos de dientes	M 4b Medición
5	RINCÓN CREATIVO Mi pequeño autobús	SS 3a & SS 3b Geografía
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Bella y el paraguas	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	MÚSICA Y MOVIMIENTO Camina como un cartero	LLD 1b Escucha
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza del trabajador	LLD 1a Escucha
8	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
9	DESAFÍO COMUNITARIO Reciclar y reutilizar	SS 1a Cultura y comunidad SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra
10	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Dar la orden	LLD 3a Conciencia fonológica
VAPOR	JUEGO DRAMÁTICO Oficina de correos	SCI 4 Tecnología

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Observe las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Trabajando codo a codo	SS 1c Cultura y comunidad SS 2a Educación cívica y economía
12	DESAFÍO COMUNITARIO Sopa preescolar	SS 1b Cultura y comunidad
13	RINCÓN CREATIVO Mi billetera	SS 2b Educación cívica y economía
14	DESAFÍO COMUNITARIO Cortar, rizar, girar	ATL 1a Atención y persistencia PD 1 Motricidad gruesa
15	DESAFÍO COMUNITARIO Intercambio de ropa	SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Haciendo música juntos	CA 1c Música
17	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2a Comunicación
18	RINCÓN CREATIVO Pincel danzante	SED 1 día Autoconciencia
19	ALFABETIZACIÓN DE MESA Ordenar y construir	LLD 4 Conocimiento alfabético
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

EN EL VECINDARIO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

Escribir y entregar cartas

Ser cartero, profesor,
plomero, trabajador de
la construcción

Practica la
clasificación con
juegos de reciclaje

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Juego dramático de la oficina de correos • Juego de emparejar martillos • Zona amarilla
Arte de esculturas de tuberías • Juego de lanzar basura



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lecciones	12
Lección 6: Cartero	12
Lección 7: Trabajador de la construcción	14
Lección 8: Profesor	16
Lección 9: Trabajador de limpieza	18
Lección 10: Plomero	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: EN EL BARRIO

Los ayudantes comunitarios nos recuerdan lo interconectadas que están nuestras vidas dentro de una comunidad. A medida que los niños se desarrollan, es importante que aprendan sobre quiénes viven en su comunidad y cómo esas personas influyen en su vida diaria. Esto les permite comprender cómo funciona el mundo. Por ejemplo, el correo no llega por arte de magia al buzón; es tarea del cartero entregarlo. Al identificar qué hacen los ayudantes comunitarios y cómo ayudan, los niños pueden comprender que todos desempeñan un papel importante en una comunidad. Desarrollar un sentido de responsabilidad social puede comenzar desde una edad temprana. Los niños comienzan a descubrir la importancia de trabajar juntos como ciudadanos para mejorar y mantener el lugar donde viven. A través de estas experiencias, los niños desarrollan un sentido de autoestima y pertenencia.

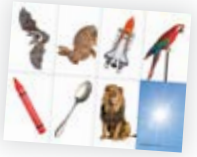


VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
cartero, martillo, profesor, manzana, reciclar, basura, plomero, tuberías, vid, tronco	Hh, Gg	sombrero, caballo, mano, cabra, guitarra, gorila	amarillo, triángulo, ingenioso



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6	 CARTERO Un cartero entrega y recoge el correo. Algunos viajan a pie, mientras que otros usan un vehículo. Entrega el correo bajo el sol, el viento, la nieve y la lluvia.	Correo para amigos SED 3c Relaciones sociales SS 1a Cultura y comunidad	Sonidos finales de correo LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 7	 TRABAJADOR DE LA CONSTRUCCIÓN Un obrero de la construcción trabaja en una obra. Su trabajo consiste en ayudar a construir o reconstruir carreteras, edificios, puentes y otras estructuras para la comunidad. Necesita usar equipo de protección, como gafas protectoras, botas y casco.	Zona amarilla SED 3c Relaciones sociales 	Hallazgos elegantes LLD 6b Comprensión lectora CA 4a Drama 
LECCIÓN 8	 PROFESOR Un profesor o profesora es alguien que ayuda a niños o adultos a aprender diferentes materias (como las académicas) y habilidades (por ejemplo, socioemocionales). Algunos profesores se centran en un área específica, como la música o la educación física.	El profesor dice... SED 3c Relaciones sociales M 1a & M 1b Sentido numérico	Construyendo palabras LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 9	 TRABAJADOR DE LIMPIEZA Un trabajador de limpieza nos ayuda a reutilizar, desechar o transformar la basura en algo útil. Evita que artículos como plástico, vidrio, metal y papel terminen en los vertederos. Cualquiera puede reciclar.	Reciclar y reutilizar ★ SS 1a Cultura y comunidad SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra SED 3c Relaciones sociales	Veo veo letras H y G LLD 4 Conocimiento del alfabeto LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 10	 PLOMERO Un plomero trabaja con tuberías y conductos, como los de un sistema de agua potable. Ayuda a reparar o mantener el flujo de agua. Esto es importante porque las personas necesitan agua limpia para beber, cocinar y bañarse.	Trabajando con tuberías SED 3c Relaciones sociales 4a Resolución de problemas	Dar la orden ★ LLD 3a Conciencia fonológica 



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Patrones de postales

M 5 Patrones



Bolsa de correo

CA 4a Drama
PD 2 Motricidad fina
SS 1a Cultura y comunidad



Camina como un cartero ★

LLD 1b Escucha
PD 1 Motricidad gruesa

Oficina de correos ★

SCI 4 Tecnología
CA 4a Drama
LLD 7b Escritura



Entregando tu correo

LLD 6a Comprensión lectora



Diseños de edificios M2b

Conciencia espacial

Emparejamiento de martillos

LLD 3b Conciencia fonológica
M 1c Sentido numérico



Danza del trabajador ★

LLD 1a Escucha
CA 2b Danza y movimiento

Tuercas y tornillos

PD 2 Motricidad fina
SS 1a Cultura y comunidad
SCI 4 Tecnología



Un gran edificio

LLD 5 Conceptos de impresión
M1a, M1b & M 1c Sentido numérico



Juego de tirar una manzana

M 3 Formas
SCI 3b Ciencias físicas



Arte de pizarra

CA 3b Artes creativas
SCI 3b Ciencias físicas



Cruzar la calle

LLD 1a Escucha
CA 2b Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales
PD 3 Seguridad

Señales de construcción

M 3 Formas
M 2a Conciencia espacial



Mapache encuentra su equilibrio

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 6a Comprensión lectora



Comparar reciclables

M 1d Sentido numérico

Escuchar y dibujar

LLD 7a Escritura
SED 1a Autoconciencia
ATL 1b Atención y persistencia



Mantenlo limpio

PD 1 Motricidad gruesa
SED 2a Autorregulación
LLD 1b Escucha

Tirar basura

PD 1 Motricidad gruesa
M 6 Clasificación



¿Por qué deberíamos reciclar?

SS 1a Cultura y comunidad
SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra
LLD 6a Comprensión lectora



Abajo de la tubería

M 1b & M 1c Sentido numérico



Escultura de pipa

SED 4a Resolución de problemas
PD 2 Motricidad fina
CA 3b Artes visuales



Danza de la gaita

CA 2b Danza y movimiento
SS 3a Geografía

Tuberías de agua

SCI 3b Ciencias físicas
SS 1a Cultura y comunidad



Plomeros

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora





Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

BLOQUES

Señales de construcción

M 3 Formas M 2a Conciencia espacial

Configuración

- Dibujen formas en hojas de papel y cuélguelas en el área de bloques. Animen a los niños a usar los bloques u otros materiales de construcción para crear las formas.

Grandes preguntas

- ¿Qué forma estás construyendo?
- ¿Cuántos lados tiene la figura?
- ¿Puedes construir una forma dentro de otra forma?
- ¿Cuál es tu forma favorita?

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica de cuatro a seis formas bidimensionales?

What happens when you add more blocks to your shape?

A

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

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Tuberías de agua

SCI 3b Ciencias físicas SS 1a Cultura y comunidad

How do pipes work?

Configuración

- Prepare tubos flexibles o trozos de tubería. Llene un recipiente con agua. Coloque objetos naturales como tierra, hojas o ramas. Anime a los niños a usar estos objetos para explorar cómo el agua fluye y gotea por las tuberías.

Grandes preguntas

- ¿Qué herramientas podría utilizar un plomero?
- ¿Cómo se puede obstruir una tubería? ¿Cómo se puede desatascar una tubería?
- ¿Cómo suena el agua cuando cae o gotea?
- ¿Qué sería lo difícil de ser plomero?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe el agua y cómo se mueve a través de las tuberías? SS 1a ¿Juegan el papel de plomero que arregla tuberías?



Lanzando basura

PD 1 Motricidad gruesa M 6 Clasificación

A

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

Configuración

- Pegue una hoja de papel de color en cajas o botes de basura de diferentes tamaños.
- Cree "basura" de diferentes tamaños arrugando papel de colores. Explore la posibilidad de tirar el papel en los contenedores del mismo color o tamaño. Por ejemplo, papel azul en el contenedor azul o una bola grande arrugada en el contenedor grande.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño clasifica la basura según una característica y luego la vuelve a clasificar según una característica diferente?

Grandes preguntas

- ¿Cómo separaste la basura? ¿De qué otra manera podrías separarla?
- ¿Qué tipo de cosas tiras?
- ¿Qué pasa si algo no cabe en la basura o en el reciclaje?
- ¿Qué tan lejos puedes lanzar los objetos?
- ¿Por qué la gente recicla?

What colors do you see in the "trash"?

JUEGO DRAMÁTICO

★ Oficina de correos

SCI 4 Tecnología CA 4a Drama LLD 7b Escritura

Configuración

- Cree un buzón de cartón con una solapa. Explore la posibilidad de abrir y cerrar objetos con bisagras o solapas. Anime a los niños a escribir cartas y sus nombres en postales y luego simular que las envían.

Grandes preguntas

- ¿Por qué algunos buzones tienen bisagras?
- ¿Qué necesita el correo para ser enviado?
- ¿Por qué la gente envía correo? ¿A quién le enviarías correo?
- ¿Conoces tu propia dirección?

OBSERVAR: SCI 4 ¿El niño explora herramientas sencillas?

How do you know the mail has been delivered?



CIENCIA Y NATURALEZA

Tuercas y tornillos

PD 2 Motricidad fina SS 1a Cultura y comunidad SCI 4 Tecnología

How can you twist or connect the pieces to make a building?

Configuración

- Coloque una bandeja con tuercas y tornillos de plástico u otros juguetes de conexión, como cubos para unir o bloques de cerdas, para que los niños exploren.

Grandes preguntas

- ¿Qué hace un trabajador de la construcción?
- ¿Cómo conectan las cosas los trabajadores de la construcción?
- ¿Cómo puedes conectar los materiales entre sí?
- ¿Puedes ordenar los artículos en la bandeja?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño usa sus manos y dedos para torcer, dar vueltas o conectar materiales?

AVENTURA DEL ALFABETO

Hh

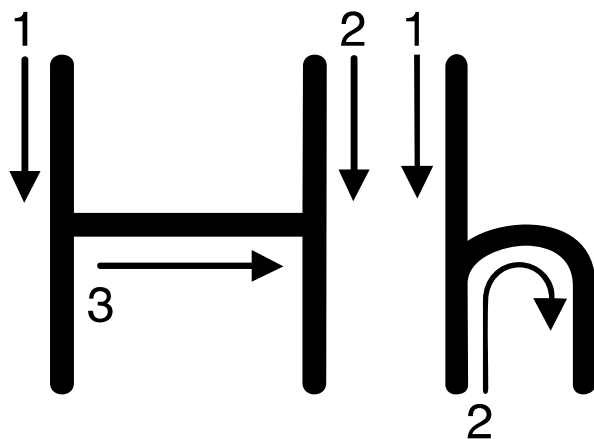
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, línea hacia abajo, conéctalas con una línea en el medio.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeña curva en la parte inferior.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, lengua en medio de la boca.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

H dice /h/, como Hat (Sombrero), ¡H!

H dice /h/, ¡ven a saltar y patinar!

Gg

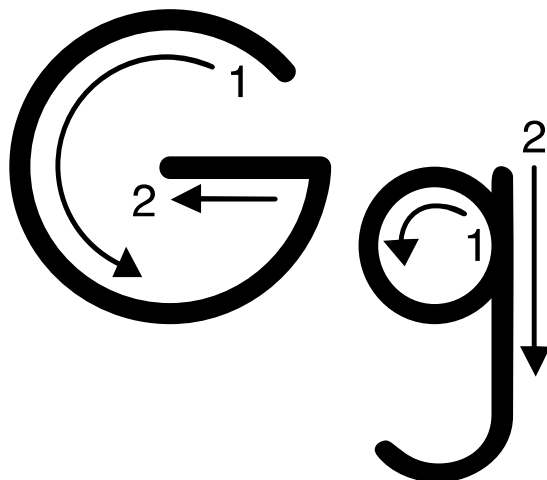
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Gran curva, pequeña línea de entrada.

MINÚSCULAS

Alrededor, línea hacia abajo y curva.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, parte posterior de la lengua toca la parte posterior de la boca.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

G dice /g/, como Goat (Cabra), ¡G!

G dice /g/, ¡ven a galopar conmigo!

CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

Conexiones de la Hora del cuento invita a los docentes a leer libros más de una vez para ampliar su vocabulario y comprensión narrativa. Comience con la primera lectura el día sugerido. Después, considere leer el libro una segunda y una tercera vez dentro del tema.

Mapache encuentra su equilibrio

Por Leslie Falconer



Primera lectura

LLD 5 Conceptos de impresión LLD 6a Comprensión lectora

Introducir

- Dirija la atención a las imágenes y palabras de la portada del libro. Diga el título y señale cada palabra.
- Haga una breve descripción del libro, como por ejemplo: “Mapache trepa y explora en este libro, ¡y cae accidentalmente al río! Veamos cómo aprende a mantener el equilibrio.”

Leer y participar

- Lea el libro y defina las palabras. “explorar” “registro” “balance” y “celebrar.” Demuestre palabras como “trepar” y “cuidado.” Hable acerca de cómo Nutria ayudó a Mapache.

Conversar

- Vaya a las páginas relevantes o utilice los fragmentos de la historia para hacer preguntas:
 - ¿Quién está en esta historia?
 - ¿Cómo ayudó Nutria a Mapache?
 - ¿Qué ayudó a Mapache a mantener el equilibrio al final?

Segunda lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
SED 1 día Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia

Introducir

- Pídale a los niños que hablen sobre la portada y comenten de qué trata el libro.

Leer y participar

- Lea, defina y demuestre el vocabulario clave. Explique cómo Mapache no se rindió y siguió intentándolo para resolver el problema del equilibrio sobre el tronco. Invite a los niños a hablar de una ocasión en la que no se rindieron y cómo lo resolvieron.

Conversar

- Haga preguntas a los niños para conectarlas con la historia:
 - ¿Cómo te ayudó un amigo? ¿Cómo te hizo sentir eso?
 - ¿Cómo has ayudado a un amigo a resolver un problema?

Tercera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora
PD 1 Motricidad gruesa

Introducir

- Invite a los niños a que le digan el título del libro y describan lo que sucede en la historia.

Leer y participar

- Lea y anime a los niños a representar las páginas de “Mapache trepando”. Invíteles a practicar el equilibrio caminando sobre una cuerda o sobre un pie.

Conversar

- Invite a los niños a representar la historia o a usar las piezas de la historia para volver a contarla. Haga preguntas para facilitar la secuencia:
 - “¿Qué pasó primero en la historia?”
 - “¿Qué problema intentaba resolver Mapache?”
 - “¿Cómo logró Mapache equilibrarse en el tronco al final?”

PALABRAS CLAVE DE VOCABULARIO

Explorar: viajar por una zona para informarse sobre ella.

Tronco: un trozo grueso de madera de un árbol.

Equilibrio: cuando distribuyes tu peso uniformemente para no caerte.

Enredadera: una planta con tallos delgados.

Celebrar: demostrar que estás feliz cuando sucede algo especial.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que viene a continuación en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta de la historia? LLD 6b ¿El niño vuelve a contar partes de la historia?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

Empecemos! ↷

Cartero



Hora del círculo

DISCUSIÓN

SS 1a Cultura y comunidad
LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un cartero?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra H. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Modele la formación de letras. Invite a los niños a escribir la letra con el dedo en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética de "sombbrero". Diga: "H es para sombrero, /h/". Llame la atención sobre los nombres de los niños que empiezan con la letra H.

DESAFÍO COMUNITARIO

Correo para amigos

SED 3c Relaciones sociales SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

- ☐ Etiquetas de nombre (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- ☐ Marcador

Todos juntos

- Escriba el nombre de cada niño en una etiqueta.
- ¿Qué te gustaría recibir por correo? Invite a los niños a hablar sobre su regalo de correo preferido, como una postal, una carta o un juguete.
- Entregue a cada niño una etiqueta con el nombre de otro niño.
- Invite a los niños a turnarse para fingir que son carteros y entregar el "correo" (etiqueta con nombre) al niño destinatario.

Esta actividad fomenta la conciencia comunitaria al representar roles de ayudantes comunitarios y analizar lo que hacen para ayudar a los demás.

RINCÓN CREATIVO

Bolsa de correo

CA 4a Drama PD 2 Motricidad fina SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Bolsa de correo
- ☐ Hilo
- ☐ Cinta

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta (opcional)
- ☐ Grapadora
- ☐ Varios artículos o juguetes

Conversar

- ¿A dónde has enviado correo?

Hacer

- Anime a cada niño a coser los dos lados de la bolsa de correo. Envuelva un extremo del hilo con cinta adhesiva para facilitar el enhebrado.
- Coloque la cinta como correa.

Jugar

- Invite a cada niño a usar su bolsa de correo y buscar en la habitación un objeto que quepa dentro.
- Anímelos a entregar el artículo a un amigo en la habitación.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño finge repartir correo mientras lleva puesta la bolsa de correo?

**MAKE
& PLAY**



A

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sonidos finales de correo

LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- ☐ Sonidos finales: T y N

SUS MATERIALES

- ☐ Cajas
- ☐ Bolso o bolsa de mano
- ☐ Tijeras
- ☐ Marcador

Discutir y explorar

- Haga una ranura en una caja y escriba la letra T en el lateral. Repita con otra caja y escriba la letra N. Coloque todas las tarjetas de sonidos finales en una bolsa.
- Explique que el sonido final es el último sonido que escuchamos en una palabra. Muestre la tarjeta "murciélago". Diga: "En la palabra 'murciélago' /o/ es el sonido final. Coloque la tarjeta en la casilla 'O'. Repita el proceso para "spoon" y la casilla "N".

Jugar juntos

- Invite a un niño a sacar una tarjeta del recipiente. Diga la palabra. Invítenlos a identificar el sonido final. Luego, anímelos a colocar la tarjeta en la caja correspondiente. Continúen jugando hasta que hayan sacado todas las tarjetas de la caja.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido del medio.

HISTORIA SUGERIDA



Entregando tu correo

por Ann Owen

LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a discutir las imágenes. Pregunte: "¿Quién está en la cubierta? ¿Cómo puedes saber que esta persona es el cartero?"
- Lea y describa las imágenes mientras lee. Pregunte: "¿Alguna vez has recibido correo antes? ¿Cómo te sentiste al recibirlo?"
- Si vuelve a leer este libro, comente por qué son importantes los carteros. Pregunte a los niños a quién le gustaría enviar una carta. Ayúdelos a escribir cartas.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica el sonido final de una palabra?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Patrones de postales

M 5 Patrones

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de ciudad

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Configuración

- Coloque las cartas de ciudad sobre la mesa.

Juego independiente

- Explique que un patrón se repite. Demuestre usando las Tarjetas de ciudad para crear un patrón ABC, como pájaro-gato-perro, y luego pájaro-gato-perro. Invite a los niños a copiar y ampliar el patrón.
- Anime a los niños a utilizar las tarjetas para crear su propio patrón ABC.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia, amplía y crea un patrón ABC?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

SED 1b Autoconciencia

- ¿Prefieres entregar correo o recibir correo?
- Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Camina como un cartero

LLD 1b Escucha PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca "Walk Like a Mailman", pista 1 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a usar sus bolsas de correo y moverse por el salón de acuerdo con las indicaciones de las palabras de acción (caminar, saltar, correr) de la canción.
- Dé instrucciones de dos pasos, como: "toca tu cabeza, luego la punta de los pies" o "salta y luego siéntate."

OBSERVAR: LLD 1b ¿El niño sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas?



Trabajador de la construcción

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué podría construir un trabajador de la construcción?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra G. Diga el nombre y el sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Modele la formación de letras. Invite a los niños a escribir las letras con el dedo.
- Muestre la tarjeta de fonética para "goat" (cabra). Diga "G es para 'goat' (cabra), /g/". ¿Qué otras palabras empiezan con el sonido /g/?

DESAFÍO COMUNITARIO

Zona amarilla

SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- ☐ Gafas Veo-Veo: Conceptos*

SUS MATERIALES

- ☐ Papel amarillo

Todos juntos

- Coloque una hoja de papel amarillo en el centro del círculo. Imaginen que es la "Zona de construcción".
- Entregue a un niño un catalejo e invítelo a caminar por la habitación para encontrar un objeto amarillo y luego llevarlo a la "Zona de construcción".
- Continúe hasta que todos hayan tenido un turno.

Esta actividad desarrolla la autorregulación y las habilidades de relación social, alentando a los niños a regular su comportamiento mientras esperan para un turno en una actividad de grupo.

RINCÓN CREATIVO

Emparejamiento de martillos

LLD 3b Conciencia fonológica M 1c Sentido numérico

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Martillo de cartón
- ☐ Juego de combinación de martillos y cartas

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Marcadores/ crayones

Conversar

- ¿Cómo se usa un martillo? Explique que los martillos pueden clavar clavos al ritmo de un golpe. Explore cómo hacer sonidos de golpeteo al ritmo de un golpe.
- Explique que, como un martillo que golpea los clavos, las palabras tienen un ritmo llamado sílabas.

Hacer

- Recorte los tapetes y tarjetas de juego.
- Dele a cada niño un martillo de cartón para decorar. Ayúdelos a escribir sus nombres en los martillos.

Jugar

- Invite a los niños a hacer coincidir cada tarjeta con una imagen en el tapete de juego y luego golpee las sílabas de la palabra con el martillo.
- Continúe haciendo coincidir las imágenes y luego tocando las sílabas.

OBSERVAR: LLD 3b

¿El niño golpea las sílabas de la palabra con el martillo?

**MAKE
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Diseños de edificios

M2b Conciencia espacial

MATERIALES

- ☐ Contadores de vehículos *

SUS MATERIALES

- ☐ Bloques
- ☐ Papel



OBSERVAR: M2b ¿El niño coloca objetos cuando se le indica?

Discutir y explorar

- Explique que los niños escucharán y colocarán materiales para construir un edificio.
- Use bloques para modelar las palabras de ubicación: encendido/apagado, encima/debajo, al lado, entre y delante/detrás.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño algunos bloques, una hoja de papel y un contador de vehículos. Utilice palabras de ubicación para indicar cómo los niños deben colocar sus materiales. Por ejemplo: “Coloca un bloque sobre la mesa. Coloca el vehículo al lado del bloque. Coloca el papel sobre el bloque”.
- **Simplificar:** Use los materiales para crear un edificio. Invite a los niños a señalar objetos según sus palabras de ubicación. Por ejemplo: “Señale el objeto junto al bloque”.
- **Desafío:** Use los materiales para crear un edificio. Invite a los niños a explicar la ubicación de un objeto en relación con otro.

HISTORIA SUGERIDA



Un gran edificio

por Michael Dahl

LLD 5 Conceptos de impresión
M1a, M1b & M1c Sentido numérico

- Muestre la portada y lea el título.
- Lea y cuente la cantidad de objetos en cada página. Invite a los niños a mostrar con sus dedos el número que corresponde al número que aparece en la página.
- Tomen turnos para señalar los personajes/objetos en cada página y contándolos en voz alta. Pregúntele cuántos contaron.
- Si vuelven a leer este libro, escriba los números mientras lee y cuenta. Anime a los niños a escribir los números en el aire con los dedos.

A

Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Hallazgos elegantes

LLD 6b Comprensión lectora CA 4a Drama

MATERIALES

- ☐ Fragmentos de la historia y escenas
- ☐ Libro: *Bella y el paraguas*

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Caja
- ☐ Marcador
- ☐ Variedad de artículos de la tienda

Configuración

- Coloque las piezas de la historia, la escena y el libro sobre la mesa. Escriba “Objetos perdidos” en la caja. Prepare diversos artículos, como tazas, campanas, guantes, etc.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar las historias y los objetos. Pregúntele: “¿Qué comprarías en una tienda?”.
- Anime a los niños a trabajar juntos para volver a contar la historia. *Bella y el paraguas*.
- Invite a los niños a colocar los materiales en la caja de “Objetos perdidos”.

OBSERVAR: LLD 6b ¿El niño usa los fragmentos de la historia para volver a contar la historia?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Qué te gustaría construir?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Danza del trabajador

LLD 1a Escucha CA 2b Danza y movimiento

- Anime a los niños a inventar un movimiento para cada palabra de acción en la canción (empujar, golpear, conducir, soltar y volcar).
- Reproducir “Construction Worker”, pista 7 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a escuchar de 2 a 3 palabras de acción cada vez que suene la canción y luego realicen los movimientos juntos.
- Reproduzca la canción nuevamente y escuche las nuevas palabras.

OBSERVAR: LLD 1a ¿El niño escucha y luego responde apropiadamente?

Profesor



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hacen los profesores?"
- Hablen sobre cómo los maestros y profesores leen libros, cantan canciones y nos ayudan a explorar nuevas ideas. Inviten a los niños a cantar juntos la canción del abecedario.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra H. Use un canto de letras para repasar el nombre y el sonido de las letras. Invite a los niños a decir el sonido y hacer el movimiento.
- Muestre las tarjetas fonéticas para repasar las palabras que comienzan con H.

DESAFÍO COMUNITARIO

El profesor dice...

SED 3c Relaciones sociales M 1a & M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- ☐ Papel de desecho
- ☐ Marcador

Todos juntos

- Escriba los números del 1 al 6 en un papel borrador y luego insértelos en el cubo.
- Pregunte: "¿Quién te enseña sobre números y a contar?" Anime a los niños a contar hasta diez juntos.
- Invite a un niño a lanzar el cubo y luego diga el número en voz alta.
- Anime al niño a pensar en un movimiento para repetirlo varias veces. Invite al otro niño a copiarlo. Repita con otro niño.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a participar en un juego de conteo y movimiento grupal con sus compañeros.



RINCÓN CREATIVO

Arte de pizarra

CA 3b Artes creativas SCI 3b Ciencias físicas

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Tiza

SUS MATERIALES

- ☐ Papel
- ☐ Cinta de enmascarar o de pintor
- ☐ Tazas de agua

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales. Invite a los niños a añadir tiras de cinta a su papel.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la foto?
- ¿Qué aspecto tiene dibujar con tiza seca? ¿Qué podría pasar si la mojas en agua?
- ¿En qué se diferencia la tiza húmeda de la tiza seca?
- ¿Qué pasa cuando retiras la cinta?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza la tiza y la cinta para producir el efecto artístico deseado? SCI 3b ¿Describe las características físicas de la tiza seca y húmeda?

GRUPO PEQUEÑO LITERATURA

Construyendo palabras

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de palabras de construcción

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Bloques
- ☐ Cinta

Discutir y explorar

- Pegue las letras en los bloques.
- Explique que podemos combinar sonidos para formar palabras. Muestre dos bloques, como “i” y “n”. Diga cada sonido cada vez más rápido mientras desliza los bloques juntos para fusionarse y decir una palabra.

Jugar juntos

- Muestre a los niños dos bloques que forman una palabra de dos fonemas. Diga y animelos a repetir cada uno de los sonidos. Luego, animelos a decir los sonidos cada vez más rápido para combinarlos y decir la palabra mientras desliza los bloques juntos. Si es necesario, diga la palabra combinada e invite a los niños a repetirla.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Cree palabras CVC. Invite a los niños a identificar el sonido del medio.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño mezcla y dice una palabra de dos fonemas?

HISTORIA SUGERIDA



Mapache encuentra su equilibrio

por Leslie Falconer

Ver Conexiones de historias en la página 9

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Juego de tirar una manzana

M 3 Formas SCI 3b Ciencias físicas

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de cubo: Rodar una manzana
- ☐ Cubo de bolsillo*

PARA CADA NIÑO

- ☐ Enrolle una manzana

TUS MATERIALES

- ☐ Crayones (rojo, amarillo, verde)

Configuración

- Recorte y coloque las tarjetas de “Rodar una manzana” en el cubo de bolsillo. Coloque el cubo de bolsillo y los crayones sobre la mesa. Entregue a cada niño una hoja de “Rodar una manzana”.

Juego independiente

- Señale y etiquete cada forma en las tarjetas “Rodar una manzana”.
- Invite a los niños a turnarse para hacer rodar el cubo e identificar la forma y el color.
- Invítelos a encontrar una manzana en su hoja y a combinarla con el color que salió en el cubo.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica las formas? SCI 3b ¿Identifican los colores?

Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- ¿Qué te gustaría de ser profesor? Anime a los niños a responder usando una oración.

OBSERVAR: LLD 2c ¿El niño se comunica en oraciones?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Cruzar la calle

SED 3c Relaciones sociales PD 3 Seguridad

- Imagine que va caminando a la escuela. Juegue a “Cruce la Calle”, pista 5 del álbum *Bailando con un ayudante de la comunidad*.
- Explique la importancia de seguridad de mirar antes de cruzar la calle.
- Invite a los niños a tomarse de la mano con un compañero y caminar por la sala al ritmo de la música. Miren a la izquierda y a la derecha cuando escuchen la letra de la canción.

Trabajador de limpieza



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿A dónde va la basura después de que la recogen?" Invite a los niños a acercarse a un amigo y compartir sus ideas.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra G. Usen un canto de letras para repasar el nombre y el sonido de la letra. Inviten a los niños a decir el sonido y hacer el movimiento.
- Muestre las tarjetas fotográficas fonéticas para repasar las palabras que comienzan con G.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Reciclar y reutilizar

SS 1a Cultura y comunidad SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- ☐ Álbum instrumental
- Hora del círculo*

SUS MATERIALES

- ☐ Materiales reciclables
- ☐ Papelera

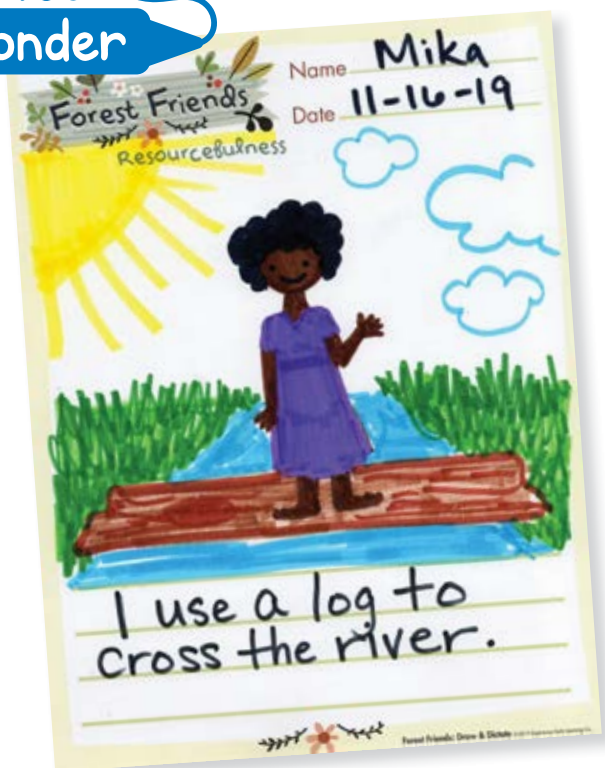
Todos juntos

- Reproduzca y cante "Skip to My Lou", pista 18 del álbum *Hora de círculo*.
- Pregunte: "¿Quién ayuda a mantener limpia nuestra casa y saca la basura? ¿Quién ayuda a mantener limpios nuestros vecindarios y parques?". Hay personas en nuestra comunidad que ayudan a recoger la basura y el reciclaje para que nuestro vecindario se mantenga limpio.
- Invite a los niños a simular que limpian el aula y a pasar materiales reciclables (por ejemplo, una botella de plástico, una bola de papel de aluminio o un trozo de papel). Después de cada verso, invite al niño que tiene ese material a tirarlo al contenedor.
- Pregunte: "¿Cuáles son otras formas en las que podemos cuidar la Tierra?"

OBSERVAR: SS 1a ¿El niño describe los trabajos de los trabajadores comunitarios? SCI 2b ¿Describe formas de cuidar la tierra?*

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al alentar a los niños a participar en un juego grupal que los ayuda a identificar cómo pueden ser amigables con el medio ambiente cada día.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

Escuchar y dibujar

LLD 7a Escritura SED 1a Autoconciencia ATL 1b Atención y persistencia

A

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

MATERIALES

- ☐ Libro: *Mapache encuentra su equilibrio* (de la lección 8)

PARA CADA NIÑO

- ☐ Hojas de dibujo y dictado
- ☐ Marioneta de mapache ingenioso
- ☐ Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Marcadores

Conversar

- Si encontraras una roca, ¿qué podrías hacer con ella? Invite a los niños a hablar sobre recursos y formas de usarla, como por ejemplo como pisapapeles.

Escribir

- Mire el libro y recuerde lo ingenioso que era Mapache.
- Entregue a cada niño una página para dibujar y dictar y anímelos a dibujar y escribir sobre cómo han sido ingeniosos como Mapache.
- Ayude a los niños a utilizar asociaciones de sonido y letra para escribir palabras simples.
- Ayude a los niños a recortar el títere y colocarle un palo en la parte posterior.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño utiliza una ortografía inventiva para escribir palabras sencillas con algunas letras que podrían estar fuera de orden o al revés?

* Para observar esta habilidad en su totalidad, observe durante la Lección 15, Desafío comunitario.

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Comparar materiales reciclables

M 1d Sentido numérico

MATERIALES

SUS MATERIALES

☐ Artículos reciclables


Discutir y explorar

- Muestre dos grupos de materiales reciclables. Explique que el grupo con mayor cantidad tiene más.
- Explique que el grupo con menor cantidad tiene menos.

Jugar juntos

- Cree dos grupos de materiales. Invite a un niño a contar un grupo. Invite a otro niño a contar el otro. Anime a los niños a comparar cuál tiene más o menos.
- Repetir la actividad con nuevos grupos.
- **Simplificar:** Haga que los niños reconozcan cantidades hasta tres sin contar.
- **Desafío:** Forme grupos usando materiales reciclables y contadores de vehículos. Invite a los niños a identificar qué grupo tiene más y qué grupo tiene menos. Incluya grupos donde el objeto pequeño sea el grupo más grande.

OBSERVAR: M 1d ¿El niño cuenta los materiales reciclables e identifica qué grupo tiene más y cuál tiene menos?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Veo veo las letras H y G

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Veo veo para colorear: H, G
- ☐ Gafas Veo-Veo: H, G

SUS MATERIALES

- ☐ Lápices de colores

Configuración

- Prepare las hojas para colorear Veo veo, las gafas Veo veo y los crayones.

Juego independiente

- Muestre a los niños la hoja “Veo, veo” para colorear: H. Diga la letra H y el sonido /h/. Dé un ejemplo de una palabra que empiece con la letra H.
- Anímelos a buscar y colorear imágenes que empiecen con el sonido /h/. Invítelos a encontrar la letra H mayúscula y minúscula y a colorearlas.
- Repita para la letra G.

OBSERVAR: LLD 4d ¿El niño identifica la H y la G mayúsculas y minúsculas y dice el sonido? LLD 3c ¿Dicen o encuentran palabras que empiezan con /h/ y /g/?

HISTORIA SUGERIDA



¿Por qué debería reciclar?

por Jen Green

SS 1a Cultura y comunidad
SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra
LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el reciclaje es cuando sometemos los objetos a un proceso especial para que puedan reutilizarse. Pregunte a los niños si tienen algún contenedor de reciclaje en casa.
- Pregunte a los niños si hay algo en su aula que pueda reciclarse o reutilizarse. Prepare un contenedor de reciclaje para que los niños puedan reciclar papel o traer artículos de casa, como rollos de papel higiénico y envases de plástico, para reutilizarlos en el aula.
- Si vuelven a leer este libro, pregúntese: “¿Por qué es importante reciclar? ¿Qué es el compostaje y por qué es bueno para el medio ambiente?”

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 1a Comunicación

- ¿Qué podríamos hacer con la basura?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Mantenlo limpio

PD 1 Motricidad gruesa SED 2a Autorregulación LLD 1b Escucha

- Reproduzca “Keep It Clean”, pista 8 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a lanzar y atrapar bolitas de papel mientras bailan al ritmo de la música.
- Pause la canción e invítelos a tomar un trozo y tirarlo a un balde o bote de basura.
- Repita hasta que todo el papel esté limpio.



Plomero



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un plomero?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Etiquete dos contenedores, uno con G y el otro con H. Cree bolitas de papel.
- Pida a los niños que formen una fila. Digan una letra (G o H). Invítelos a tirar el papel en el recipiente correspondiente y a decir el sonido.
- Repita hasta que todos los niños hayan tenido un turno.

DESAFÍO COMUNITARIO

Trabajando con tuberías

SED 3c Relaciones sociales 4a Resolución de problemas

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Objeto del aula
- ☐ Tubo de cartón

Todos juntos

- ¿Qué crees que pasa si algo se queda atascado en una tubería?
- Coloque el tubo e invite a los niños a explorar mirando a través de él.
- Coloque un objeto que se atasque en el tubo, como una bolsita. Invite a los niños a resolver problemas para sacar la bolsita del tubo. Si es posible, pruebe varias soluciones.

Esta actividad desarrolla habilidades sociales y de resolución de problemas al alentar a los niños a trabajar juntos para pensar en un problema y ofrecer posibles soluciones.

RINCÓN CREATIVO

Escultura de pipa

SED 4a Resolución de problemas PD 2 Motricidad fina CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Sorbetes

SUS MATERIALES

- ☐ Papel (cualquier color)
- ☐ Cinta
- ☐ Tijeras
- ☐ Marcadores

Configuración

- Prepare la foto inspiradora y los materiales adicionales. Si lo desea, invite a los niños a crear sus propios dibujos de una escultura de tubería.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la foto?
- ¿Cómo puedes cortar los sorbetes en muchos tubos cortos?
- ¿Cómo organizarás las tuberías en tu papel para hacer un diseño de tubería?
- ¿Utilizarás pegamento o cinta para fijar los tubos al papel?

OBSERVAR: SED 4a ¿El niño sugiere y explora estrategias de resolución de problemas?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Dar la orden

LLD 3a Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de rimas:
Diga la palabra

Discutir y explorar

- Muestre dos tarjetas de rimas. Dígalas a los niños que escucharán las palabras y luego dirán otra palabra que rima o suena igual al final.

Jugar juntos

- Muestre dos tarjetas que rimen, como “rata” y “gata”. Luego diga y muestre otra palabra que rime, como “murciélago”. Invite a los niños a repetir las palabras.
- Muestre dos tarjetas de rima más y diga las palabras. Invite a un niño a decir otra palabra que rime. Si es necesario, muestre una tarjeta de rima para ayudarlo a formar una palabra.
- **Simplificar:** Muestre dos tarjetas de rimas. Invite a los niños a decir si las palabras riman.
- **Desafío:** Diga una palabra sin sentido, como “vad”. Invite a los niños a decir una palabra que rime.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño produce una palabra que rima cuando se le dan palabras objetivo?

HISTORIA SUGERIDA



Plomeros

por Cari Meister

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre a los niños la portada y el índice. Explique que el índice nos indica la información contenida en el libro y los números de página.
- Lea y señale las imágenes mientras lee. Pregunte: “¿Cómo nos ayudan los plomeros? ¿Alguna vez has visto tuberías en su casa?”
- Si vuelven a leer este libro, pregunte: “¿Qué crees que sería? ¿Qué pasaría si no tuviéramos plomeros? ¿Alguna vez han visto una fuga en una tubería? ¿Qué herramientas creen que usan los plomeros para arreglar las tuberías?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Abajo de la tubería

M 1b & M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de números (1-10)*
- ☐ Pompones

SUS MATERIALES

- ☐ Papel
- ☐ Cinta

Configuración

- Coloque las tarjetas numéricas boca abajo.
- Invite a los niños a hacer un tubo de papel y pegarlo con cinta adhesiva. Anímelos a conectar sus “tubos” para crear uno largo.

Juego independiente

- Invite a un niño a voltear una tarjeta. Pregunte: “¿Qué número?”. Anímelos a contar esa cantidad de pompones y luego a introducirlos en el tubo largo. Anime a los demás niños a contar los pompones a medida que los desenrollan. Pregunte: “¿Cuántos?”. Continúe hasta que todos tengan su turno.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica números hasta diez? M 1c ¿Cuenta hasta diez pompones? ¿Dice cuántos pompones contaron?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- ¿Qué te gustaría de ser un plomero? ¿Qué no te gustaría? Amplíe la conversación con preguntas adicionales que animen al niño a no salirse del tema.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de la gaita

CA 2b Danza y movimiento SS 3a Geografía

- Marque con cinta adhesiva varios caminos sinuosos en el suelo para hacer un sistema de tuberías de mentira.
- Reproduzca “Why We Work”, pista 12 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a bailar junto a las gaitas mientras suena la música.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¡Bombero, bombero!	LLD 3b Conciencia fonológica
2	DESAFÍO COMUNITARIO Lanzamiento de pañuelos	PD 4b Cuidado personal
3	DESAFÍO COMUNITARIO Marque 9-1-1	PD 3 Seguridad
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Pedido de cepillos de dientes	M 4b Medición
5	RINCÓN CREATIVO Mi pequeño autobús	SS 3a & SS 3b Geografía
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Bella y el paraguas	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	MÚSICA Y MOVIMIENTO Camina como un cartero	LLD 1b Escucha
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza del trabajador	LLD 1a Escucha
8	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
9	DESAFÍO COMUNITARIO Reciclar y reutilizar	SS 1a Cultura y comunidad SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra
10	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Dar la orden	LLD 3a Conciencia fonológica
VAPOR	JUEGO DRAMÁTICO Oficina de correos	SCI 4 Tecnología

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Observe las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Trabajando codo a codo	SS 1c Cultura y comunidad SS 2a Educación cívica y economía
12	DESAFÍO COMUNITARIO Sopa preescolar	SS 1b Cultura y comunidad
13	RINCÓN CREATIVO Mi billetera	SS 2b Educación cívica y economía
14	DESAFÍO COMUNITARIO Cortar, rizar, girar	ATL 1a Atención y persistencia PD 1 Motricidad gruesa
15	DESAFÍO COMUNITARIO Intercambio de ropa	SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Haciendo música juntos	CA 1c Música
17	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2a Comunicación
18	RINCÓN CREATIVO Pincel danzante	SED 1 día Autoconciencia
19	ALFABETIZACIÓN DE MESA Ordenar y construir	LLD 4 Conocimiento alfabético
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

EN EL CENTRO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

Hacer compras con letras y números

Cocinero, banquero,
trabajador de
fábrica, peluquera,
comerciante

Pasea por las
calles de la
imaginación

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Fábrica de letras • Robot Tinkering • Estación de sopa
de la naturaleza • Juego de alcancía • Recortar la letra U
Impresiones de monedas • Baile ¡Camarero, camarero!



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lecciones	12
Lección 11: Trabajador de fábrica	12
Lección 12: Cocinero	14
Lección 13: Banquero	16
Lección 14: Peluquera	18
Lección 15: Comerciante	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: EN EL CENTRO

Los niños aprenden usando su imaginación, jugando y simulando. Al aprender sobre los ayudantes comunitarios, practican roles de ayudantes comunitarios, como dentistas o banqueros. Los maestros o cuidadores pueden ayudar proporcionando ropa, accesorios y otros materiales para crear una escena que los niños exploren. El proceso de simulación contribuye al desarrollo integral del niño en todas las áreas, como la comunicación, las habilidades socio-emocionales y la resolución de problemas. Mientras juegan juntos sobre un tema acordado, los niños practican la negociación de roles y el juego cooperativo con sus compañeros.

Ayudantes de la comunidad

SEMANA 1
Salud y seguridad

SEMANA 2
En el vecindario

SEMANA 3
En el centro

SEMANA 4
Carreras creativas



TRABAJADOR DE FÁBRICA



COCINERO



BANQUERO



PELUQUERA



COMERCIANTE

VOCABULARIO CLAVE

trabajador de fábrica,
cocinero, sopa, banquero,
moneda, peluquera, peine,
comerciante

LETRAS

Rr, Ww

PALABRAS FONÉTICAS

conejo, arcoíris, roca,
ballena, vagón, sandía

CONCEPTOS BÁSICOS

amarillo, triángulo, ingenioso



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 11		TRABAJADOR DE FÁBRICA Un trabajador de fábrica suele trabajar en una línea de montaje o con una cinta transportadora. Puede realizar el mismo trabajo o tarea una y otra vez. Las fábricas producen muchos tipos de productos específicos, como alimentos, ropa, productos electrónicos y plásticos.	Trabajando codo a codo ★ SS 1c Cultura y comunidad SS 2a Educación cívica y economía	¡Avión, avi-avión! LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 12		COCINERO Un cocinero o chef es quien dirige una cocina. Se encarga de cocinar, pedir los ingredientes, crear el menú y contratar personal.	Sopa preescolar ★ SS 1b Cultura y comunidad SED 1b Autoconciencia	¿Puedo tomar su pedido? LLD 7a Escritura LLD 2a Comunicación 
LECCIÓN 13		BANQUERO Un banquero ayuda a las personas con su dinero. Puede ayudar a los clientes a retirar o depositar dinero, abrir cuentas bancarias y prestar dinero a familias cuando lo necesitan.	Suficiente para todos SED 3c Relaciones sociales SS 2b Educación cívica y economía PD 2 Motricidad fina	Alcancia LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 14		PELUQUERA Un peluquero es alguien que corta, lava, tiñe y peina el cabello. Puede pasar largas horas de pie durante la jornada laboral.	Cortar, rizar, girar ★ ATL 1a Atención y persistencia PD 1 Motricidad gruesa ATL 2a Flexibilidad y juego	Veo veo letra R y W LLD 4 Conocimiento del alfabeto LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 15		COMERCIANTE Un comerciante está a cargo de una tienda. Compra o fabrica artículos para la compra. Diversas tiendas ofrecen una amplia gama de productos, como flores, dulces o ropa.	Intercambio de ropa ★ SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra SED 4a Resolución de problemas	¡Fan, F-An! LLD 6 Comprensión lectora



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Fábrica de osos de peluche

M 6 Clasificación
M 1c Sentido numérico
SCI 3b Ciencias físicas



Robot Tinkering

M 3 Formas
CA 3b Artes visuales



Asamblea de baile en línea

CA 2b Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Cajas de envío

M2b Conciencia espacial
SED 4a Resolución de problemas



De la leche al helado: ¿Quién hizo mi almuerzo?

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2d Comunicación



Historias de chefs

M 1a Sentido numérico



Gorro de chef

CA 4a Drama
SS 1a Cultura y comunidad



¡Camarero, camarero!

PD 1 Motricidad gruesa
CA 2b Danza y movimiento

Sopa de la naturaleza

CA 1a Cultura y comunidad
CA 4a Drama



Quiero ser chef

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2d Comunicación
LLD 5 Conceptos de impresión



Compra el rompecabezas

M 2a Conciencia espacial



Mi billetera

SS 2b Educación cívica y economía
CA 4a Drama
PD 2 Motricidad fina

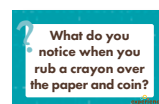


Compartir dinero

CA 2b Danza y movimiento
SS 2b Educación cívica y economía
SED 3c Relaciones sociales

Investigación de monedas

SS 2b Educación cívica y economía
SCI 3b Ciencias físicas
CA 3b Artes visuales



Dinero de conejito

LLD 6b Comprensión lectora
SS 2b Educación cívica y economía



Longitud de tijera

M 4a Medición



Secador de pelo

CA 3a Artes visuales
CA 4b Drama
SS 1a Cultura y comunidad

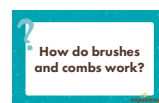


Baile en la peluquería

PD 1 Motricidad gruesa
CA 2b Danza y movimiento

Exploración con peine

SCI 3b Ciencias físicas
PD 4a Cuidado personal



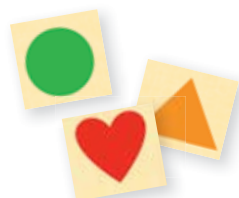
Cabello grande, no me importa

SED 1a Autoconciencia
LLD 6a Comprensión lectora
LLD 3a Conciencia fonológica



Compras para formas

M 3 Formas



Paraguas

CA 3b Artes visuales
CA 4a Drama
SS 2b Educación cívica y economía

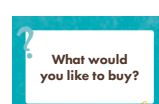


Gastar dólares

CA 2b Danza y movimiento
SS 2b Educación cívica y economía

Hacer compras

SS 2b Educación cívica y economía
SS 3a Geografía
CA 4a Drama



Maisy se va de compras

LLD 6a Comprensión lectora
SS 2b Educación cívica y economía



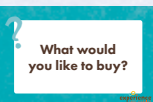


Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

OBRA DRAMÁTICA

Hacer compras

SS 2b Educación cívica y economía SS 3a Geografía CA 4a Drama



Configuración

- Instale dos o tres puestos para representar diferentes tiendas (panadería, ropa, útiles escolares). Incluye bolsas, carritos o cestas de compra. Coloque etiquetas con números y precios en los artículos y coloque dinero de juguete. Si lo desea, prepare papel y rotuladores para que los niños hagan sus propios letreros.

Grandes preguntas

- ¿Dónde hace sus compras tu familia?
- ¿Qué señales podrías ver en una tienda?
- ¿Cómo sabes el precio de algo?
- ¿Preferirías trabajar en una tienda o ser cliente?
- ¿Qué tienda visitas con más frecuencia?

OBSERVAR: SS 2b ¿El niño explora el concepto de dinero?
SS 3a ¿Identifican tiendas familiares de su comunidad?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Investigación de monedas

SS 2b Educación cívica y economía SCI 3b Ciencias físicas CA 3b Artes visuales

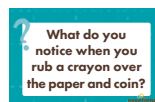


Configuración:

- Prepare varias monedas. Anime a los niños a presionarlas en plastilina y explorar las diferentes impresiones. Prepare papel y crayones para que exploren las impresiones de monedas.

Grandes preguntas

- ¿De qué color es esta moneda?
- ¿Todas las monedas son iguales?
- ¿Cuál es la moneda más grande? ¿La más pequeña?
- ¿Para qué se utilizan las monedas?



OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe las características físicas de las monedas y las impresiones? SS 2b ¿Hablan del propósito de las monedas?

Sopa de la naturaleza

CA 1a Cultura y comunidad CA 4a Drama

Configuración

- Prepare una olla, arena, agua, piedras, hojas, espumaderas y otras cucharas. Anime a los niños a explorar cómo remover, salpicar, colar, hundir y hacer flotar los objetos. Imaginen ser un chef preparando una sopa natural.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de comidas podría cocinar un chef?
- ¿Qué herramientas necesitaría un chef?
- ¿Quién crees que comerá tu sopa?
- ¿Preferirías ser chef o cliente?

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño identifica y representa el rol de un ayudante de la comunidad, como por ejemplo un chef?

What happens when you stir fast? What about slow?

CIENCIA Y NATURALEZA

Exploración con peine

SCI 3b Ciencias físicas PD 4a Cuidado personal

How do brushes and combs work?

Configuración

- Prepare una variedad de peines, cepillos y picos. Llene recipientes con diferentes materiales, como arena y tierra. Anime a los niños a explorar las diferentes texturas peinándose.

Grandes preguntas

- ¿Cuándo se utiliza el peine?
- ¿Qué sucede cuando revisas los materiales?
- ¿Cómo puedes hacer diferentes diseños?
- ¿Qué otros elementos podrías utilizar para peinar el cabello?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe lo que sucede cuando se utiliza un peine en diferentes materiales? PD 4a ¿Reconocen las necesidades personales relacionadas con el peinado del cabello?



BLOQUES

Cajas de envío

M2b Conciencia espacial SED 4a Resolución de problemas

How do you stack boxes?

Configuración

- Prepare diversas cajas, bloques y otros juguetes. Anime a los niños a apilarlos uno dentro del otro. Invítelos a empaquetar los juguetes en las cajas.

Grandes preguntas

- ¿Qué cosas vienen en cajas?
- ¿Qué puede caber dentro de las cajas?
- Si recibieras un paquete, ¿qué te gustaría que contuviera?
- ¿Cómo podrías cerrar o abrir un paquete con cuidado?

OBSERVAR: M2b ¿El niño explica la ubicación de los artículos en relación con las cajas?

AVENTURA DEL ALFABETO

Rr

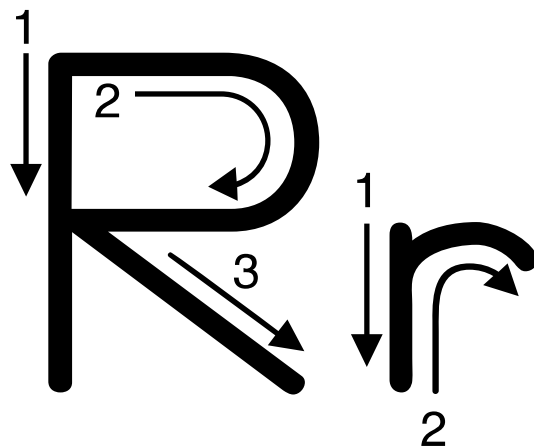
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, curva hacia el medio, línea inclinada hacia abajo.

MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, hacia arriba y curva.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca ligeramente abierta, lengua hacia arriba tocando los dientes ligeramente en la parte posterior.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

R dice /r/, como Rabbit (Conejo), ¡R!

R dice /r/, ¡saltemos tan lejos!

Ww

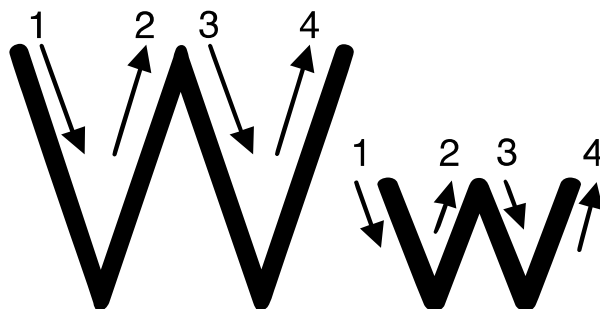
FORMACIÓN DE LETRAS

MAYÚSCULAS

Línea inclinada hacia abajo, línea inclinada hacia arriba, línea inclinada hacia abajo, línea inclinada hacia arriba.

MINÚSCULAS

Línea inclinada hacia abajo, hacia arriba, línea inclinada hacia abajo, hacia arriba.



MOVIMIENTO DE LA BOCA

Haz un círculo con los labios y luego abre la boca. Coloca la lengua en el centro de la boca.

CANCIÓN DE LAS LETRAS

W dice /w/, como Whale (Ballena), ¡W!

W dice /w/, agitemos la cola.



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

Empecemos! 

Trabajador de fábrica



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué se puede hacer en una fábrica?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra R. Diga el nombre y sonido de la letra. Anime a los niños a repetir.
- Modele la formación de letras. Invite a los niños a escribir las letras con el dedo en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética de "conejo". Diga "R es para Rabbit (Conejo), /r/".
- Invite a los niños a hacer el sonido /r/ mientras simulan saltar como un conejo.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Trabajando codo a codo

SS 1c Cultura y comunidad SS 2a Educación cívica y economía SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- ☐ Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- ☐ Plastilina
- ☐ Diversos artículos de la naturaleza o Materiales para manualidades.

OBSERVAR: SS 1c

¿El niño participa respetuosamente en la actividad?

SS 2a ¿Siguen las reglas? ¿Y expresar sentimientos sobre la justicia?

Todos juntos

- Diga: «Los trabajadores de una fábrica trabajan juntos para crear un producto especial. Hoy haremos criaturas de masa».
- Entregue a cada niño una pequeña pila de elementos naturales o materiales para manualidades que no sean idénticos.
- Anímelos a sentarse en fila y pasar una bola de plastilina, colocando un objeto a medida que pasan la plastilina.
- Continúe haciendo varias criaturas con plastilina mientras canta la melodía de "The Muffin Man", pista 5 del álbum instrumental Hora del círculo.
- Pregunte: "¿De qué otra manera podríamos jugar a este juego? ¿Qué sería justo?"

TRABAJANDO CODO A CODO

Estamos trabajando codo a codo, Uno al lado del otro, uno al lado del otro.

Estamos trabajando codo a codo.

¡Hagamos arte!

Esta actividad crea relaciones positivas al alentar a los niños a esperar y tomar turnos mientras cantan y construyen en un grupo cooperativo.

Invitación a **create**



RINCÓN CREATIVO

Robot Tinkering

M 3 Formas CA 3b Artes visuales

A

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

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- ☐ Taza
- ☐ Rosario
- ☐ Limpiador de pipas
- ☐ Ojos que se mueven

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Pegamento
- ☐ Marcadores
- ☐ Tijeras
- ☐ Papel

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la foto?
- ¿Qué formas ves en el robot? ¿Cómo puedes usarlas para crear tu robot?
- ¿Qué tipo de robot te gustaría crear? ¿Qué podría hacer?
- ¿Utilizarás la taza como cuerpo de robot o como cabeza?
- ¿De qué color pintarás tu robot?

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica algunas formas en la fotografía? **CA 3b** ¿Utilizan los materiales proporcionados para crear el efecto o la obra de arte deseada?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¡Avión, avi-avión!

LLD 3b Conciencia fonológica



Discutir y explorar

- Explique que podemos descomponer una palabra compuesta en dos palabras. “Airplane” se puede descomponer en dos palabras: “air” y “plane”.

Jugar juntos

- Diga una palabra compuesta como “birdhouse”. Explique que “birdhouse” se puede dividir en “bird” y “house”.
- Pregunte: “¿Qué dos palabras oyes en flashlight?”. Invite a los niños a decir las palabras que escuchan. Continúe jugando con palabras como “palomitas de maíz”, “velero”, “acuarela” y “acera”.
- **Simplificar:** Invite a los niños a combinar palabras para crear una palabra compuesta.
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar una palabra de una palabra compuesta. Por ejemplo, pregunte: “¿Qué es ‘airplane’ sin ‘plane’?”

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta palabras compuestas?

HISTORIA SUGERIDA



De la leche al helado: ¿Quién preparó mi almuerzo?

Por Bridget Heos

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2d Comunicación

- Lea el título y pregunte a los niños si les gusta el helado. Explíqueles que este libro describe cómo se hace el helado.
- Lea el libro y señale las imágenes. Pregunte: “¿De dónde viene la leche? ¿De dónde viene el azúcar? ¿Qué son las fábricas?”.
- Si vuelve a leer este libro, anime a los niños a realizar movimientos para hacer el helado mientras lee (ordeñar la vaca, cosechar la caña de azúcar, etc.).

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Fábrica de osos de peluche

M 6 Clasificación M 1c Sentido numérico SCI 3b Ciencias físicas

MATERIALES

- ☐ Juego de mesa
Fábrica de osos de peluche
- ☐ Cubo de fábrica de osos de peluche
- ☐ Tarjeta de osito de peluche
- ☐ Cubo de bolsillo*

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Configuración

- Coloque las tarjetas del Cubo de la Fábrica de ositos de peluche en el Cubo de Bolsillo. Coloque los materiales sobre una mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una pieza del juego de vehículos.
- Invite a los niños a turnarse para rodar el Cubo y mover sus piezas de juego al color que salió. Recoja una Tarjeta de osito de peluche en cada ocasión.
- Invítelos a contar cuántos osos que recolectaron en total y cuantos osos tienen de cada color.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño relaciona sus tarjetas con una característica? M 1c ¿Cuentan cuantas cartas tienen?


Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- ¿Qué tipo de juguete te gustaría hacer en una fábrica? Anime a los niños a responder usando una oración completa.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile en la línea de montaje

CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca “Why We Work”, pista 12 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Formen un círculo e inviten a un niño a empezar a moverse. Animen a los demás niños a imitar su movimiento.
- Invite al líder a saludar al próximo “líder del movimiento”. Tórnense.

Cocinero



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un chef?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra W. Diga el nombre y el sonido. Anime a los niños a repetir.
- Modele la formación de letras. Invite a los niños a escribir las letras en el aire.
- Muéstreles la tarjeta fonética de "sandía". Diga "W es para Watermelon (Sandía), /w/."
- Invítelos a hacer el sonido /w/ y luego finja que comen un gran bocado de sandía.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Sopa preescolar

SS 1b Cultura y comunidad SED 1b Autoconciencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Bol
- ☐ Cuchara
- ☐ Papel
- ☐ Marcador
- ☐ Cinta

Todos juntos

- ¿Cuál es tu comida favorita? ¿Qué comida comes que es especial con tu familia?
- Anime a los niños a pasarse un tazón y una cuchara. Tórnense para remover el tazón y decir qué ingrediente o alimento poner en la "sopa".
- Anote los ingredientes en un papel. Si quiere, cuelgue la receta de la sopa en la pared.

OBSERVAR: SS 1b ¿El niño describe la comida que come su familia?

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a hablar sobre sus preferencias y escuchar las de los demás.

RINCÓN CREATIVO

Gorro de chef

CA 4a Drama SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Páginas del gorro de chef (2)

SUS MATERIALES

- ☐ Marcadores o crayones
- ☐ Cinta o grapadora
- ☐ Juguetes de cocina

Conversar

- ¿Cómo se mantienen seguros los chefs en la cocina?

Hacer

- Pegue con cinta adhesiva o engrape las dos páginas para formar una hoja larga.
- Anime a los niños a utilizar marcadores o crayones para decorar como deseen.
- Invite a los niños a escribir su nombre en el sombrero (por ejemplo, "Chef Kelly").
- Pegue con cinta adhesiva o grape el sombrero de cada niño para que se ajuste a su cabeza.

Jugar

- Anime a los niños a usar sus sombreros mientras utilizan los utensilios de cocina y jueguen a ser chefs en un restaurante.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño finge ser un chef mientras usa el sombrero y utiliza los accesorios? SS 1a ¿Cómo describen las responsabilidades de un chef?

**MAKE
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Historias de chefs

M 1e Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de historias de matemáticas
- ☐ Tarjetas de comida

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Discutir y explorar

- Explique a los niños que sumarán para formar más. Modele mostrando dos fresas y agregando una más. Cuente y diga el total.
- Explíqueles que los niños también pueden restar para tener menos.
- Demuestre mostrando cinco fresas, luego quite una. Cuente y diga el total.

Jugar juntos

- Lea las tarjetas de matemáticas. Úselas para demostrar los problemas.
- Invite a los niños a contar y decir el total. Después de completar algunos juntos, anime a los niños a resolver el problema al utilizar las Tarjetas de alimentos.
- **Simplificar:** Invite a los niños a agregar y quitar tarjetas de alimentos y contar el total hasta tres.
- **Desafío:** Invite a los niños a resolver problemas de suma y resta hasta diez.

OBSERVAR: M 1e ¿El niño suma o resta agregando o quitando alimentos? ¿Los cuentan para obtener el total?

HISTORIA SUGERIDA



Quiero ser chef

por Dan Liebman

LLD 6b Comprensión lectora

LLD 2d Comunicación

LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada y lea la historia mientras señala cada palabra, pídale que compartan sus platillos favoritos. Pregunte: "¿Quién cocina en los restaurantes?"
- Lea y defina las palabras del vocabulario: preparar, chef, sous, toque, etc.
- Si vuelve a leer este libro, dele a cada niño una hoja de papel y crayones. Invítelos a dibujar su plato favorito. Haga un libro para la clase.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

¿Puedo tomar su pedido?

LLD 7a Escritura LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de comida
- ☐ Platos de papel

PARA CADA NIÑO

- ☐ Hoja de pedido

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Lápices de colores

Configuración

- Coloque los crayones, platos de papel, comida Tarjetas y hojas de pedido sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a utilizar la Hoja de pedido y escribir las comidas que les gustaría comer.
- Anime a los demás niños a dibujar y etiquetar los alimentos en el plato.
- Muestre las tarjetas de comida. Invite a los niños a practicar la escritura copiando las letras y palabras. Use la charla sobre formación de letras para apoyar la escritura.
- Cambiar roles.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño utiliza formas similares a letras, letras simuladas o cadenas de letras para responder a la indicación como cliente o chef?

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SS 1b Cultura y comunidad

- ¿Qué comida especial comes en una fiesta?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

¡Camarero, camarero!

PD 1 Motricidad gruesa CA 2b Danza y movimiento

- Reproducir "Waiter, Waiter", pista 4 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a bailar mientras balancean una bandeja, un plato o un libro (como un camarero que lleva una bandeja de comida).
- Si lo desea, coloque bloques, vasos de papel o juguetes pequeños en la bandeja de cada niño.



Banquero

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un banquero?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra R. Utilice la canción de las letras para repasar el nombre y el sonido de las letras. Invite a los niños a decir el sonido y hacer el movimiento.
- Muestre las tarjetas fonéticas para repasar las palabras que comienzan con R.

DESAFÍO COMUNITARIO

Suficiente para todos

SED 3c Relaciones sociales SS 2b Educación cívica y economía PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Dólares de juguete (guardar para uso posterior)

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Cesta o contenedor

A

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

Todos juntos

- Trabajen juntos para recortar los dólares de juguete de la hoja. Coloquen todo el dinero en una cesta.
- Anime a los niños a turnarse para pasar la canasta y sacar un dólar.
- Continúe pasando los billetes hasta que cada niño tenga cinco billetes.
- ¿Todos tienen la misma cantidad? ¿Hubo suficiente para todos?
- Pregunte a los niños: "¿Qué debemos hacer con el dinero extra?"

Esta actividad desarrolla habilidades sociales y conciencia al compartir materiales con otros y garantizar que todos tengan lo que necesitan.

MAKE
& PLAY



RINCÓN CREATIVO

★ Mi billetera

SS 2b Educación cívica y economía CA 4a Drama PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Dólares de juguete
- ☐ Mi billetera

SUS MATERIALES

- ☐ Marcadores
- ☐ Cinta
- ☐ Tijeras
- ☐ Variedad de artículos o juguetes

Conversar

- ¿Para qué te gustaría ahorrar tu dinero?

Hacer

- Anime a los niños a doblar el papel a lo largo por la línea punteada y luego a pegar los extremos con cinta adhesiva. Dóblenlo de nuevo por la mitad para crear una billetera.
- Invite a los niños a decorar a su gusto. Anímelos a escribir sus nombres en sus billeteras.

Jugar

- Invite a los niños a contar el dinero y a guardarlo en sus billeteras. Cree una tienda colocando diversos artículos o juguetes sobre una mesa. Anime a los niños a jugar a comprar y vender los artículos.

OBSERVAR: SS 2b ¿Explora el niño el concepto de dinero? ¿Explora el uso del dinero para comprar objetos?

A

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

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

SÍLABAS DE LA ALCANCÍA

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Dólares de juego (del Desafío comunitario)

SUS MATERIALES

- ☐ Caja de cartón
- ☐ Marcador
- ☐ Papel
- ☐ Pegamento

Discutir y explorar

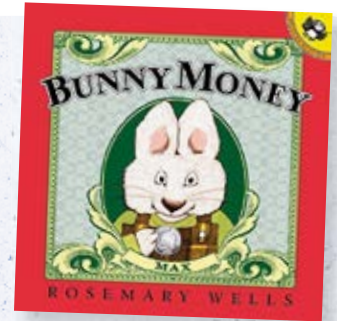
- Cree una alcancía usando la caja de cartón y otros materiales.
- Explique que una palabra se puede dividir en sílabas. Modele la división de la palabra en sílabas. Diga: «Banquero. Banquero».

Jugar juntos

- Diga una palabra y sepárenla en las sílabas. Luego de separar, ponga un dólar en la alcancía.
- Pregunte: "¿Cuáles son las sílabas de la palabra paraguas?". Después de que los niños la separen, invítelos a poner un dólar en la alcancía. Continúen jugando con palabras como "computadora", "plátano", "tableta" y "flor".

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta una palabra en sílabas?

HISTORIA SUGERIDA



Dinero de Conejito

por Rosemary Wells

LLD 6b Comprensión lectora

SS 2b Educación cívica y economía

- Muestre la portada y lea el título. Explique que este libro trata sobre Max y Ruby haciendo compras y usando dinero para comprar cosas.
- Use los dólares de juego para mostrar cuánto tienen los personajes y cuánto gastaron. Haga preguntas sencillas de quién/qué mientras lee.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a contar la historia. Coloque diversos objetos en el suelo. Pregunte: "¿Cuál comprarías?". Imaginen que compran objetos con los dólares de juguete.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Compra el rompecabezas

M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- ☐ Rompecabezas y guía
- ☐ Dólares de juguete (del Desafío comunitario)

TUS MATERIALES

- ☐ Caja de cartón
- ☐ Marcador
- ☐ Otros rompecabezas (opcional)

Configuración

- Escriba "Banco" en la caja de cartón. Coloque las piezas del rompecabezas dentro de la caja. Entregue a cada niño varios dólares de juguete.

Juego independiente

- Explore la compraventa. Invite a un niño a usar sus dólares de juguete para comprar piezas de rompecabezas en el banco.
- Anime a los niños a trabajar juntos para armar el rompecabezas usando las piezas que compraron en el banco.
- Para un mayor desafío, agregue piezas de rompecabezas de diferentes rompecabezas.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve las piezas para encajarlas y crear un rompecabezas completo?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- ¿Te gustaría ser banquero? ¡Anímate! Los niños participan en múltiples intercambios preguntando "¿por qué?" o "¿por qué no?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Compartir dinero

CA 2b Danza y movimiento SS 2b Educación cívica y economía
SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca "Why We Work", pista 12 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a sostener dólares de juguete y bailar libremente al ritmo de la música. Pause la canción e invítelos a compartir una moneda con alguien más.

Peluquero



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Quién te corta el pelo?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra W. Use un canto de letras para repasar el nombre y el sonido de la letra. Invite a los niños a decir el sonido y hacer el movimiento.
- Muestre las tarjetas fotográficas fonéticas para repasar las palabras que comienzan con W.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Cortar, rizar, girar

ATL 1a Atención y persistencia PD 1 Motricidad gruesa* ATL 2a Flexibilidad y juego

OBSERVAR: ATL 1a ¿El niño se concentra en la actividad durante un corto período de tiempo? PD 1 ¿El niño realiza actividades motoras gruesas? Para observar esta habilidad en su totalidad, observe durante el juego al aire libre.

Todos juntos

- Invite a los niños a seguir los movimientos sugeridos mientras cantan.
- Para un mayor desafío, comience lentamente y avance más rápido cada vez.
- Invite a un niño a ser el líder y seguir sus movimientos.

CORTAR, RIZAR, GIRAR

Cortar

(Balancea los brazos a través de la línea media.)

Rizar

(Rueda un brazo sobre otro.)

Girar

(Giro de vuelta.)

Esta actividad desarrolla la flexibilidad y la atención al alentar a los niños a comenzar y finalizar una actividad y concentrarse durante un breve período de tiempo de forma independiente.



RINCÓN CREATIVO

Secador de pelo

CA 3a Artes visuales CA 4b Drama SS 1a Cultura y comunidad

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Secador de pelo
- ☐ Pegatinas de puntos
- ☐ Hilo

SUS MATERIALES

- ☐ Pegamento
- ☐ Marcadores

Conversar

- ¿Qué herramientas crees que usan los peluqueros? ¿Has usado alguna vez un secador de pelo? ¿Qué sensación te causó?

Hacer

- Anime a cada niño a decorar su secador de pelo. Invítelos a añadir botones con las pegatinas de puntos.
- Ayude a los niños a usar hilo para sujetar el secador de pelo al enchufe.

Jugar

- Pregunte: “¿Puedes enseñarme a usar un secador de pelo?”. Invite a los niños a fingir que se secan el pelo. Anímelos a usar el secador para peinarse como si se estuvieran preparando. Pregunte: “¿Puedes contarme algo sobre tu peinado?”.

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño explora una variedad de herramientas y medios artísticos?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Longitud de tijera

M 4a Medición

MATERIALES

- ☐ Fotos de tijeras
- ☐ Contadores de vehículos*

TUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

Discutir y explorar

- Dígales a los niños que usarán contadores para medir el largo de las tijeras del peluquero.

Jugar juntos

- Muestre una imagen de tijeras.
- Modele colocando las fichas debajo de las tijeras de punta a punta. Use las fichas para medir la longitud de las tijeras.
- Invite a los niños a seleccionar una imagen. Anímelos a medir con las fichas. Luego, invítelos a contar y decir cuánto miden sus tijeras. Anímelos a intercambiar imágenes y volver a intentarlo.
- **Simplificar:** Muestre a los niños dos tijeras. Invítelos a señalar la más grande.
- **Desafío:** Después de medir, invite a los niños a comparar las longitudes y determinar cuál es más grande.

OBSERVAR: M 4a ¿El niño utiliza herramientas de medición no estándar para identificar la longitud?

HISTORIA SUGERIDA



Cabello largo, no me importa

por Crystal Swain-Bates

SED 1a Autoconciencia

LLD 6a Comprensión lectora

LLD 3a Conciencia fonológica

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Qué es lo que más te gusta de tu apariencia?". Invite a los niños a turnarse para escuchar y animar a los demás mientras comparten sus ideas.
- Lea el libro. Defina las palabras "único", "chic", "diferente" y "popular". Mientras leen, pregunte: "¿Cómo te peinas? ¿De qué te sientes orgulloso?".
- Si vuelve a leer este libro, enfatice las palabras que riman en la historia.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Veo veo las letras R y W

LLD 4 Conocimiento del alfabeto LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Veo veo para colorear: Rr, Ww
- ☐ Gafas Veo-Veo: Rr, Ww

SUS MATERIALES

- ☐ Lápices de colores

Configuración

- Prepare las hojas para colorear Veo veo, los anteojos Veo veo y los crayones.

Juego independiente

- Muestre a los niños el dibujo para colorear "Veo veo": Hoja R. Diga la letra R y el sonido /r/. Proporcione un ejemplo de una palabra que comienza con la letra R.
- Anime a los niños a encontrar y imágenes en color que comienzan con el sonido /r/. Invítelos a encontrar la letra R mayúscula y minúscula y colorearlas.
- Repita para la letra W.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica la R y la W mayúsculas y minúsculas y dice el sonido? LLD 3c ¿El niño dice o encuentra palabras que empiezan con /r/ y /w/?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Te gusta que te corten el pelo? Anime a los niños a participar en múltiples intercambios preguntando "¿por qué?" o "¿por qué no?".

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Canción de la peluquería

PD 1 Motricidad gruesa CA 2b Danza y movimiento

- Disponga una silla para cada niño.
- Reproduzca "Hairdresser Song", pista 9 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a bailar alrededor del "Sillas de peluquería" mientras suena la música. Pause la canción y anímelos a sentarse.
- Retiren una silla y reanude la canción. Invite a los niños que están de pie a hacer una pose graciosa.

Comerciante

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LID 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tiendas hay en tu comunidad?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LID 4 Conocimiento alfabético

- Pegue con cinta adhesiva las alfombrillas de la alcancía a la pared. En un papel borrador, escriba tres R y W y colóquelas en el Cubo de bolsillo.
- Invite a un niño a tirar el cubo, decir la letra y el sonido, encontrar el tapete Piggy Mat correspondiente y agregar una pegatina.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Intercambio de ropa

SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra SED 4a Resolución de problemas

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Variedad de ropa

Todos juntos

- ¿Qué te pondrías si hiciera frío? ¿Calor? ¿Lluvia?
- Prepare una variedad de ropa, como guantes, pantalones cortos y botas de lluvia.
- Invite a un niño a elegir una prenda de vestir para un día caluroso. Pregúntele: "¿Por qué elegiste esa prenda? ¿Qué pasaría si eligieras el abrigo?"
- Invite a otros niños a elegir ropa para diferentes condiciones climáticas. Continúe preguntándoles sobre sus decisiones y las consecuencias de elegir ropa que podría no ser adecuada para el clima.

Esta actividad apoya la toma de decisiones responsable al alentar a los niños a discutir y explorar opciones relacionadas con la vestimenta y las condiciones climáticas.

OBSERVAR: SCI 2b ¿El niño identifica el clima?

RINCÓN CREATIVO

Paraguas

CA 3b Artes visuales CA 4a Drama SS 2b Educación cívica y economía

MATERIALES

- ☐ Mango de paraguas

PARA CADA NIÑO

- ☐ Filtro de café
- ☐ Cuentagotas
- ☐ Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- ☐ Marcadores de colores
- ☐ Cinta o pegamento
- ☐ Tijeras

Conversar

- ¿Cuándo usas paraguas? ¿Cuál es tu color favorito?

Hacer

- Invite a los niños a decorar un filtro de café con marcadores y luego gotear agua sobre él.
- Cuando esté seco, doble el filtro por la mitad y coloque el palillo de manualidades, luego coloque el mango.

Jugar

- Invite a los niños a montar una tienda de paraguas de mentira. Describe lo bonita que es cada sombrilla.
- Simulen comprar y vender paraguas.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño asume el papel de comprador o de vendedor?
SS 2b ¿Explora el concepto de compra y venta de objetos?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¡Fan, F-An!

LLD 3b Conciencia fonológica

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones".

A

HISTORIA SUGERIDA



Maisy va de compras

Por Lucy Cousins

LLD 6a Comprensión lectora
SS 2b Educación cívica y economía

- Muestre la portada del libro y señale el título mientras lee. Señale las ilustraciones y pida a los niños que hablen de alguna vez que fueron de compras.
- Lea el libro y señale las ilustraciones de palabras del vocabulario como «nevera», «alimentos» y «pagar». Describe los trabajos en el supermercado.
- Si vuelve a leer este libro, pregunte: "¿Qué piensas comprar en el supermercado? ¿Qué crees que preparemos para el almuerzo? ¿Cómo lo sabes?"



Discutir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la palabra. Por ejemplo, en la palabra "fan", /f/ es el inicio y /an/ es la rima.
- Explique que podemos separar el inicio y la rima de una palabra. Por ejemplo: «cub» se puede separar en /c/ y /ub/.

Jugar juntos

- Pregunte: "¿Cuál es el inicio de la palabra 'bicho'? ¿Cuál es la rima de la palabra 'bicho'?". Continúe jugando con palabras como "nuez", "tina", "taza" y "sol".
- **Simplificar:** Invite a los niños a combinar el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo: "/d/ y /ig/ es 'dig'".
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar el inicio o la rima de una palabra. Por ejemplo: «cat» sin /c/ es «at».

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño segmenta el inicio y la rima?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Comprando formas

M 3 Formas

MATERIALES

- ☐
- Tarjetas de formas

TUS MATERIALES

- ☐
- Tijeras
-
- ☐
- Cinta
-
- ☐
- Bolsas o contenedores de plástico

Configuración

- Pegue las formas en varios lugares de la habitación, a la altura de los niños. Entregue a cada niño una bolsa o bolso.

Juego independiente

- Señale y etiquete cada forma en las tarjetas de formas. Explíqueles niños que comprarán formas.
- Anime a los niños a caminar y recoger los círculos, cuadrados y triángulos que encuentren.
- Mientras los niños estén de compras, pregunte: "¿Qué forma es esta?"

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica de cuatro a seis formas bidimensionales?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Si pudieras tener una tienda, ¿qué tendrías en ella?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Gastar dólares

CA 2b Danza y movimiento SS 2b Educación cívica y economía

- Reproduzca "Beanbag Boogie", pista 10 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Entregue a cada niño cinco dólares para jugar para que los sostenga mientras baila libremente al ritmo de la música.
- Pause la canción e invite a los niños a quedarse quietos. Si se mueven, tendrán que darle un dólar. Jueguen hasta que todos los niños hayan gastado su dinero.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¡Bombero, bombero!	LLD 3b Conciencia fonológica
2	DESAFÍO COMUNITARIO Lanzamiento de pañuelos	PD 4b Cuidado personal
3	DESAFÍO COMUNITARIO Marque 9-1-1	PD 3 Seguridad
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Pedido de cepillos de dientes	M 4b Medición
5	RINCÓN CREATIVO Mi pequeño autobús	SS 3a & SS 3b Geografía
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Bella y el paraguas	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	MÚSICA Y MOVIMIENTO Camina como un cartero	LLD 1b Escucha
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza del trabajador	LLD 1a Escucha
8	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
9	DESAFÍO COMUNITARIO Reciclar y reutilizar	SS 1a Cultura y comunidad SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra
10	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Dar la orden	LLD 3a Conciencia fonológica
VAPOR	JUEGO DRAMÁTICO Oficina de correos	SCI 4 Tecnología

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Observe las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Trabajando codo a codo	SS 1c Cultura y comunidad SS 2a Educación cívica y economía
12	DESAFÍO COMUNITARIO Sopa preescolar	SS 1b Cultura y comunidad
13	RINCÓN CREATIVO Mi billetera	SS 2b Educación cívica y economía
14	DESAFÍO COMUNITARIO Cortar, rizar, girar	ATL 1a Atención y persistencia PD 1 Motricidad gruesa
15	DESAFÍO COMUNITARIO Intercambio de ropa	SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Haciendo música juntos	CA 1c Música
17	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2a Comunicación
18	RINCÓN CREATIVO Pincel danzante	SED 1 día Autoconciencia
19	ALFABETIZACIÓN DE MESA Ordenar y construir	LLD 4 Conocimiento alfabético
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

CARRERAS CREATIVAS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

Baila hacia el amor por el aprendizaje

Músico, actor, bailarina,
autor, ilustrador

Pensamiento creativo
Estrategias para niños
en edad preescolar

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Baile de letras • Hacer un micrófono • Arte con pincel para disfraces •
Escribir una carta misteriosa • Dibujos de naturaleza muerta



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lecciones	12
Lección 16: Músico	12
Lección 17: Actor	14
Lección 18: Bailarina	16
Lección 19: Autor	18
Lección 20: Illustrator	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: CARRERAS CREATIVAS

Los ayudantes comunitarios no se limitan a médicos y policías; existen muchos trabajos en la comunidad que ayudan de diferentes maneras. Es importante que los niños vean la variedad de trabajos que realizan las personas y cómo ayudan a la comunidad. Es importante que los niños reconozcan a los ayudantes comunitarios con un enfoque más creativo o artístico. Pueden explorar estos ayudantes comunitarios viendo una obra de teatro o un musical, o conociendo a un autor local en su biblioteca. Los niños pueden descubrir desde pequeños que hay una variedad de personas importantes que contribuyen a la formación de su comunidad.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
músico, piano, actor, máscara, bailarín, autor, ilustrador, pintura	Dd, Uu, Hh, Gg, Rr, Ww	perro, puerta, pato, paraguas, arriba, abajo, sombrero, caballo, mano, cabra, guitarra, gorila, conejo, arcoíris, roca, ballena, carro, sandía	amarillo, triángulo, ingenioso



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 16		MÚSICO Un músico interpreta música solo o acompañado. Toca uno o más instrumentos. A veces toca para público en vivo y otras veces graba.	Haciendo música ★ juntos CA 1c Música SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento Notas musicales LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 17		ACTOR Un actor es alguien que interpreta a alguien o algo. Sigue un guion o diálogos escritos para él. Los actores interpretan sus papeles en un escenario.	Juego de títeres SED 3c Relaciones sociales LLD 2b Comunicación CA 4a Drama Mapache encuentra su equilibrio LLD 7b Escritura LLD 6a & 6b Comprensión lectora PD 2 Motricidad fina
LECCIÓN 18		BAILARINA Los bailarines y bailarinas son artistas que mueven su cuerpo al ritmo de diversos tipos de música. Hay muchos tipos de bailarines, por ejemplo, de ballet, salsa o danza moderna.	Muéstrame tu movimientos SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento ¡Tap, tap! Bailando LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 19		AUTOR Un autor es quien escribe el texto de un libro. Puede especializarse en un género literario específico, por ejemplo, libros infantiles o ficción.	Pequeños autores SED 3c Relaciones sociales LLD 7b Escritura Ordenar y construir ★ LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 20		ILUSTRADOR Un ilustrador es un artista encargado de dibujar o diseñar las imágenes de un libro u otros medios, como carteles o murales.	Dibujo y formas SED 1a & SED 1b Autoconciencia PD 4b Cuidado personal M 3 Formas Ilustraciones de letras LLD 3c Conciencia fonológica 



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Toca el piano

M 5 Patrones



Micrófono

CA 4b & CA 4a Drama
SED 1a Autoconciencia



Banda de marcha

PD 1 Motricidad gruesa
CA 4a Drama
SED 3c Relaciones sociales

Músicos de botella

CA 1a Música
SCI 3b Ciencias físicas



La música es...

CA 1a Música
LLD 2c Comunicación



Partido de disfraces

Sr. 1b Sentido numérico



Mascarilla casera

LLD 2a Comunicación
CA 4a Drama

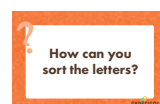


Escuchar y actuar

CA 2b Danza y movimiento
LLD 1a Escucha
SS 1a Cultura y comunidad

Teatro de marionetas

CA 4a Drama
LLD 2a & LLD 2b Comunicación



Corduroy hace una reverencia

LLD 6a & LLD 6b
Comprensión lectora



Libro de números

M 1b Sentido numérico
ATL 1a Atención y persistencia

Pincel bailarín ★

SED 1 día Autoconciencia
CA 3b Artes visuales
CA 2a Danza y movimiento



Boogie de puf

LLD 1b Escucha
CA 2b Danza y movimiento

Curso de baile

CA 2a Danza y movimiento
PD 1 Motricidad gruesa



Tengo el ritmo

CA 1b Música
SED 3c Relaciones sociales



¡Me encantan los libros!

M 1d Sentido numérico

Enviando historias

LLD 7a & LLD 7b Escritura



Tip Tap Tippy-Tippy Toca, toca

CA 2b Danza y movimiento

Torres de letras

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



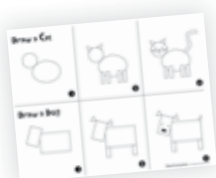
Rocket escribe una historia

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



Dibujar con formas

M3 Formas
CA 3a Artes visuales



Mi portafolio ★

SS 4 Historia y sentido del tiempo
SED 1b Autoconciencia
LLD 7a Escritura
CA 3a Artes visuales



Por qué trabajamos

PD 1 Motricidad gruesa
ATL 1a Atención y persistencia
LLD 1a Escucha

Dibujos de naturaleza muerta

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



Yo soy un artista

LLD 6a Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación
LLD 5 Conceptos de impresión





Prepare su entorno para animar a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Prepare estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que jueguen de forma continua y repetida.

OBRA DRAMÁTICA

Teatro de marionetas

CA 4a Drama LLD 2a & LLD 2b Comunicación

Configuración

- Preparen un teatro de títeres. Construyan un escenario con una caja grande de cartón y tela o papel. Coloquen títeres, títeres de palitos de madera o peluches. Anime a los niños a hacer presentaciones mientras otros niños, como público, observan.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrían hacer los actores en un escenario?
- ¿Qué podrían decirse entre sí tus marionetas?
- ¿Cómo podrías contar una historia con marionetas?
- ¿Qué objetos de la habitación podrías utilizar como accesorios para tu obra?

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño desempeña un papel en el teatro de marionetas?



CIENCIA Y NATURALEZA

Dibujos de naturaleza muerta

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

Configuración

- Proporcione portapapeles con hojas en blanco. Coloque diversos elementos de la naturaleza sobre una mesa o salgan al exterior. Anime a los niños a estudiar la naturaleza y luego a dibujarla. Exhiba los dibujos terminados.

Grandes preguntas

- ¿Qué colores ves en la naturaleza?
- ¿Qué formas ves en la naturaleza?
- ¿Qué objetos son buenos para trazar?
- ¿Qué parte de la naturaleza te gusta más dibujar?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño identifica y describe artículos naturales?



Curso de baile

CA 2a Danza y movimiento

PD 1 Motricidad gruesa

Configuración

- Coloque aros para crear una pista de obstáculos. Anime a los niños a explorar diferentes maneras de bailar dentro y fuera de los aros.

OBSERVAR: CA 2a ¿El niño crea movimientos de baile basándose en sus propias ideas? ¿Demuestra la diferencia entre movimientos espontáneos y planificados?

Grandes preguntas

- ¿Cuáles son las diferentes formas en las que puedes mover tu cuerpo?
- ¿Qué partes del cuerpo utiliza un bailarín?
- ¿Cómo bailarías si hubiera obstáculos en el camino?
- ¿Qué tipo de bailarín serías?

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Músicos de botella

CA 1a Música SCI 3b Ciencias físicas

What different
sounds can
you make?

Configuración

- Llene botellas de plástico con diferentes objetos, como clips, cuentas, agua o arena. Cierre bien las tapas. Prepare cucharas o palitos. Anime a los niños a agitar, golpear y explorar los diferentes sonidos que hacen.

Grandes preguntas

- ¿Cuál es tu sonido de instrumento favorito?
- ¿Qué es lo que más te gustaría de ser músico?
- ¿Qué pasa si agitas las botellas lentamente? ¿Rápido?
- ¿Cuál es tu sonido favorito?

OBSERVAR: CA 1a ¿El niño utiliza instrumentos para crear música?

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



BLOQUES

Torres de letras

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

Configuración

- Escriban el alfabeto en trozos de papel. Luego, peguen cada uno a un bloque con cinta adhesiva. Anime a los niños a explorar cómo apilar, construir, ordenar o clasificar los bloques.

Grandes preguntas

- ¿Qué letras ves?
- ¿Puedes formar tu nombre? ¿Qué otras palabras puedes formar?
- ¿Cuáles son las diferentes formas en que puedes ordenar los bloques?

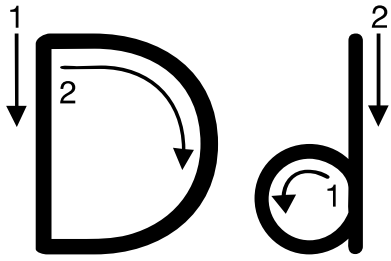
OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras del alfabeto superior? ¿Y las letras minúsculas?

How can you
sort the letters?

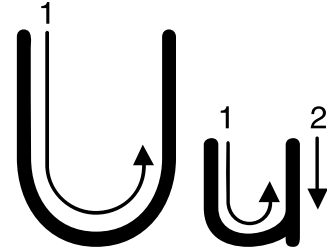


AVENTURA DEL ALFABETO

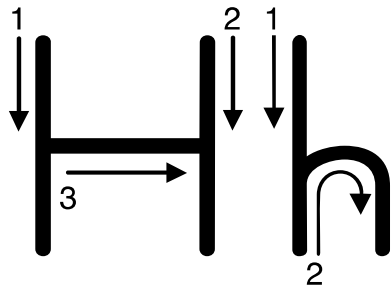
Dd



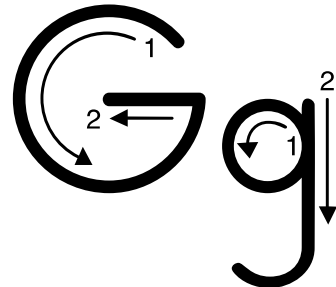
Uu



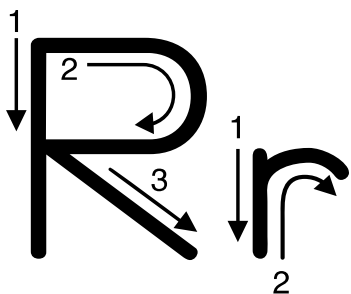
Hh



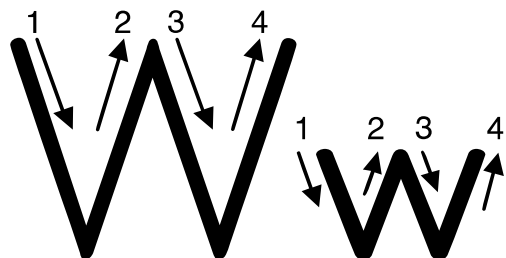
Gg



Rr



Ww





CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

Empecemos! 

Música

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SED 1b Autoconciencia

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué tipo de música te gusta?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba Dd, Uu, Hh, Gg, Rr y péguelas en papel borrador y alrededor de la habitación.
- Muestre una tarjeta con una letra. Pida a los niños que nombren la letra y su sonido. Invite a un niño a encontrar la pareja y a pararse junto a ella. Continúe hasta que todas las letras estén emparejadas. Luego, invite a esos niños a aplaudir o zapatear mientras los demás bailan.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Haciendo música juntos

CA 1c Música SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de vocabulario*

Todos juntos

- Coloque todas las tarjetas boca abajo en el suelo. Invite a un niño a elegir una tarjeta. Anime a todos a cantar la canción de abajo usando las acciones de esa persona (dibujar, escribir un libro, tocar la guitarra o fingir que actúan).

Si eres feliz y lo sabes, gira y baila.

Si eres feliz y lo sabes, gira y baila.

Si eres feliz y lo sabes, entonces tus movimientos seguramente lo demostrarán.

Si eres feliz y lo sabes, gira y baila.

OBSERVAR: CA 1c ¿El niño controla su voz para imitar la melodía?

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a participar en un juego de movimiento grupal.



RINCÓN CREATIVO

Micrófono

CA 4b & CA 4a Drama SED 1a Autoconciencia

MATERIALES

- ☐ Álbum *Hora del círculo*

PARA CADA NIÑO

- ☐ Tubo de cartón
- ☐ Frustrar

SUS MATERIALES

- ☐ Frazada
- ☐ Papel de desecho
- ☐ Marcadores
- ☐ Cinta o pegamento

Conversar

- ¿Qué canciones te gusta cantar o bailar?

Hacer

- Entregue a cada niño un tubo de cartón para decorar con marcadores.
- Invítelos a arrugar el papel usado hasta formar una bola y pegarlo o fijarlo con cinta adhesiva en un extremo del tubo.
- Cubre la bola de papel con el papel de aluminio para crear un micrófono.

Jugar

- Pongan “The Muffin Man”, pista 10 del álbum *Hora del círculo*. Inviten a un niño a la vez a ser el “cantante principal”, subirse al escenario (la manta) y cantar la canción usando el micrófono.

OBSERVAR: CA 4b & CA 4a ¿El niño usa el accesorio como micrófono y canta con él? SED 1a ¿Expresa confianza en sus propias capacidades?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Notas musicales

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐ Letras de notas musicales

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras

A

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

Discutir y explorar

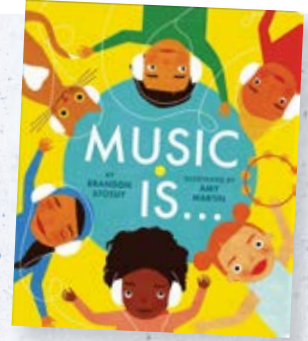
- Explique que podemos combinar sonidos para formar palabras.
- Muestre dos notas musicales, como la "u" y la "p". Repita cada sonido cada vez más rápido mientras desliza las notas juntas para combinarlas y formar una palabra.

Jugar juntos

- Muestre a los niños dos notas musicales que forman una palabra de dos fonemas. Diga y anímelos a repetir cada uno de los sonidos. Luego, anímelos a decir los sonidos cada vez más rápido para combinarlos y decir la palabra mientras desliza las notas juntas. Si es necesario, diga la palabra combinada e invite a los niños a repetirla.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Cree palabras CVC. Invite a los niños a identificar el sonido medial.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño mezcla y dice una palabra de dos fonemas?

HISTORIA SUGERIDA



La música es...

por Brandon Stosuy

CA 1a Música LLD 2c Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Lea el libro y defina los términos musicales.
- Entregue a un niño una maraca o sonajero. Después de leer una página, invítelo a usar la maraca para indicar que debe pasar la página y luego páselo al siguiente. Anime a cada niño a crear un ritmo, volumen y tempo diferentes.
- Si vuelve a leer este libro, pregunte a los niños qué es la música para ellos y termine esta oración: "La música es..."

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Toca el piano

M 5 Patrones

MATERIALES

- ☐ Tarjetas de canciones

PARA CADA NIÑO

- ☐ Teclado de piano

SUS MATERIALES

- ☐ Tijeras
- ☐ Instrumentos musicales

Configuración

- Coloque las tarjetas de canciones, el teclado de piano y los instrumentos musicales sobre la mesa.

Juego independiente

- Explique que un patrón se repite. Invite a los niños a seleccionar una tarjeta de canción. Anímelos a tocar el patrón de su tarjeta en la partitura de piano. Anímelos a tocar el patrón varias veces y luego extienda el patrón.
- Pida a los niños que se turnen para elegir diferentes tarjetas, copiar y ampliar el patrón.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia y amplía el patrón?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- ¿Dónde podrías encontrar un músico?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Banda de marcha

PD 1 Motricidad gruesa CA 4a Drama SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca "Beanbag Boogie", pista 10 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a elegir un instrumento para tocar (o usar palos, ollas y sartenes o un micrófono de apoyo) y luego turnense para guiar a otros por el salón en una formación de banda de música.

Actor

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Dele a cada niño un títere o un animal de peluche y pregunte: "¿Cuál es la diferencia entre lo real y lo imaginario?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre una tarjeta con una carta. Pida a los niños que digan el nombre y el sonido de la letra. Muéstreles una tarjeta fonética. Anímelos a crear un movimiento que coincida con la foto. Invite a varios niños a representar sus movimientos para los demás.
- Repita para cada letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

Juego de títeres

SED 3c Relaciones sociales LLD 2b Comunicación CA 4a Drama

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Marionetas o animales de peluche

Todos juntos

- Entregue a cada niño un títere o un animal de peluche y luego pregúntele: "¿Cuál es la diferencia entre lo real y lo imaginario?"
- Explique que los actores fingen ser alguien o algo más.
- Tomen turnos para saludar a cada títere. Conversen entre sí con los títeres. ¿Cómo hace el niño sonidos para el títere?

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al practicar la paciencia y escuchar a los demás cuando es su turno.

A

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



RINCÓN CREATIVO

Mascarilla casera

LLD 2a Comunicación CA 4a Drama

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Mascarilla
- ☐ Plumas
- ☐ Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- ☐ Pegamento
- ☐ Cinta
- ☐ Tijeras (seguras para niños)
- ☐ Pintura o marcadores

Conversar

- Pregunte: "¿Quién es tu superhéroe o ayudante comunitario favorito? ¿Por qué crees que la gente usa mascarillas?"

Hacer

- Pregunte: "¿Qué tipo de máscara crearás? ¿Quieres crear una de animal, una de superhéroe o unas gafas especiales?"
- Anime a los niños a usar los materiales para decorar una máscara. Si lo desean, invítelos para cortar sus máscaras en formas únicas.

Jugar

- Invite a cada niño a inventar un personaje que combine con su máscara. Anímelos a que se lo describan a los demás.
- Anime a los niños a usar sus máscaras y actuar como sus personajes.



OBSERVAR: LLD 2a ¿El niño describe su máscara a los demás?

CA 4a ¿Interpretan algún personaje mientras llevan la máscara?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Partido de disfraces

MR 1b Sentido numérico

MATERIALES

- ☐ Tablero y piezas del juego de vestir y combinar

SUS MATERIALES

- ☐ Sombrero
- ☐ Tijeras

Discutir y explorar

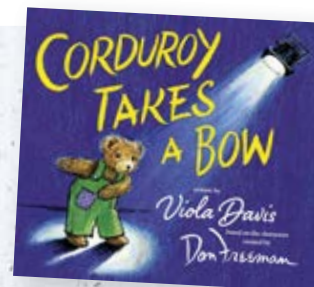
- Prepare el tablero de juego y coloque las prendas en un sombrero. Explique que los niños unirán los números para vestir a los ayudantes de la comunidad.

Jugar juntos

- Invite a un niño a sacar una prenda del sombrero. Invétele a nombrar el número. Luego, anímelo a relacionar el número de la pieza con el número que sostiene el ayudante comunitario.
- Tomen turnos para hacer coincidir los números hasta que todos los ayudantes tengan sus uniformes o disfraces completos.
- **Simplificar:** Cambie los números para centrarse solo en los números hasta cinco.
- **Desafío:** Cambie los números para incluir números hasta veinte.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta diez?

HISTORIA SUGERIDA



Corduroy hace una reverencia

Por Viola Davis

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Lea el título del libro y explique que este libro trata sobre un oso que va al teatro y ¡Tiene una aventura! Pregunte: “¿Alguna vez has ido al teatro?”
- Lea el libro y defina palabras como “teatro”, “escenario”, “acomodadores”, “programa”, “tramoyista” y “utilería”.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a recordar información, como los personajes, el escenario y los eventos.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Mapache encuentra su equilibrio

LLD 7b Escritura LLD 6a & 6b Comprensión lectora PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- ☐ Libro: *Mapache encuentra su equilibrio* (de la lección 8)

SUS MATERIALES

- ☐ Revistas
- ☐ Tijeras
- ☐ Pegamento
- ☐ Papel
- ☐ Lápices de color
- ☐ Grapadora

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a volver a contar *El mapache encuentra su equilibrio* Mientras recorren el libro con imágenes, pregunten: “¿Qué pasa después?”. Hablen sobre cómo Mapache no se rindió e intentó resolver el problema. Pregunte: “¿Qué les gustó/no les gustó de la historia? Si pudieran escribir y dibujar una historia, ¿de qué trataría?”.
- Anime a los niños a recortar imágenes de revistas que coincidan con su historia. Pídales que las peguen en papel.
- Anime a los niños a escribir y dibujar para agregar detalles a su historia.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño vuelve a contar partes de la historia? LLD 6b ¿El niño anticipa lo que viene a continuación y expresa lo que le gusta y lo que no?

Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Qué te gustaría de ser actor? ¿Qué no te gustaría?

OBSERVAR: LLD 2a ¿El niño utiliza descripciones? ¿Y observaciones para responder preguntas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Escuchar y actuar

CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha SS 1a Cultura y comunidad

- Reproduzca “Walk Like a Mailman”, pista 1 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad* e invite a los niños a bailar y moverse como el ayudante comunitario en la canción.
- Cambie a “Trabajador de la construcción”, pista 7 e invite a los niños a escuchar para saber qué ayudante representará el siguiente rol.
- Repita con tantas canciones como desee.



Bailarina

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los bailarines?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque la parte superior e inferior Tarjetas con letras minúsculas para Dd, Uu, Hh, Gg, Rr y Ww en el suelo.
- Diga una letra. Invite a los niños a bailar y a pararse junto a la letra mayúscula o minúscula correspondiente. Anime a los niños a decir el sonido de la letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

Muéstrame tus movimientos

SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento

MATERIALES

- ☐ Álbum instrumental
- Hora del círculo

Todos juntos

- ¿Disfrutas bailando solo o con amigos? ¿Por qué?
- Invite a los niños a seleccionar un amigo para bailar.
- Anímelos a cantar la melodía de "Skip to My Lou", pista 13 del Álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Seleccione un niño e invítelo a mostrar un movimiento favorito mientras los demás lo copian.

MUÉSTRAME TUS MOVIMIENTOS

Muévete, muévete, muéstrame tus movimientos.

Muévete, muévete, muéstrame tus movimientos.

Muévete, muévete, muéstrame tus movimientos.

Gina, ¡Tiene los movimientos!

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a demostrar confianza mientras comparten movimientos únicos con sus compañeros.



RINCÓN CREATIVO

★ Pincel danzante

SED 1 día Autoconciencia CA 3b Artes visuales CA 2a Danza y movimiento

MATERIALES

- ☐ Título de visualización
- ☐ Foto de inspiración
- ☐ Álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad**

PARA CADA NIÑO

- ☐ Pincel

SUS MATERIALES

- ☐ Papel (de cualquier color)
- ☐ Pinturas

Configuración

- Prepare la foto inspiradora y los materiales adicionales. Reproduzca la pista 12 del álbum *Por qué trabajamos* mientras los niños participan en su proyecto artístico.

Indicaciones

- ¿Qué ves en la foto?
- ¿Qué escuchas en la música? ¿Cómo te hace sentir?
- ¿Qué colores o líneas imaginas al escuchar la música?
- ¿Cómo hiciste bailar a tu pincel? ¿Qué diseños creó?

OBSERVAR: SED 1d ¿El niño identifica sus sentimientos?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¡Tap, tap! Bailando

LLD 3b Conciencia fonológica

HISTORIA SUGERIDA



Tengo el ritmo

Por Connie Schofield-Morrison

CA 1b Música SED 3c Relaciones sociales

- Lea el título del libro y explique que el ritmo es un patrón de sonidos o movimientos. ¡Este libro trata sobre una niña que tiene ritmo!
- Pida a los niños que sigan los movimientos de la historia.
- Si vuelve a leer este libro, pida a los niños que repitan las palabras con usted, como “parpadea, parpadea”, “olfatea, olfatea”. Diga los sonidos y demuestre los movimientos. Invite a los niños a inventar nuevos ritmos y movimientos.



Discutir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la palabra. Por ejemplo: en la palabra “fan”, /f/ es el inicio y /an/ es la rima.
- Explique que podemos combinar el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo, /m/ y /at/ son “mat”.

Jugar juntos

- Diga “/m/ -/ap/”. Repite los sonidos cada vez más rápido para combinarlos y decir la palabra “map”.
- Diga “/j/ -/am/”. Pregunte: “¿Qué palabra se obtiene cuando se combinan /j/ y /am/?”. Continúe jugando con las palabras “pan”, “foot”, “ham” y “lamp”.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar el inicio y la rima de una palabra.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina inicio y rima para crear una palabra?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Libro de números

M 1b Sentido numérico ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Libros infantiles sobre contar/números
- ☐ Papel de desecho
- ☐ Lápices de colores
- ☐ Grapadora
- ☐ Estampadores

Juego independiente

- Anime a los niños a mirar los libros de conteo y encontrar los números.
- Con ayuda, anime a los niños a grapar varias páginas para hacer un libro en blanco.
- Invite a los niños a escribir números en cada página del libro. Anímelos a hacer dibujos o a añadir sellos en la misma cantidad que el número escrito.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica y escribe números? ¿Hasta diez? ¿Entienden que el número refleja una cantidad?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Relaciones sociales

- ¿Qué tipo de música te hace querer bailar?
- Reproduzca diferentes canciones. Si al niño le gusta una canción, anímelo a saltar y bailar.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Boogie de puf

LLD 1b Escucha CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Beanbag Boogie”, pista 10 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a bailar con una bolsita de frijoles y seguir las instrucciones de la canción.

OBSERVAR: CA 2b ¿El niño demuestra múltiples formas de mover su cuerpo? LLD 1b ¿El niño sigue las instrucciones de la canción?

Autor

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un autor?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 3c Conciencia fonológica

- Inserte las tarjetas fotográficas fonéticas en el Cubo de bolsillo. Escriba las letras Dd, Uu, Hh, Gg, Rr y Ww en tubos de papel separados. Pegue los tubos a la pared con un bol debajo.
- Invite a un niño a lanzar el dado. Anímelo a identificar la letra y el sonido inicial. Invítelo a dejar caer un pompón por el tubo correspondiente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Pequeños autores

SED 3c Relaciones sociales LLD 7b Escritura

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐ Animal de peluche
- ☐ Papel
- ☐ Marcador

Todos juntos

- Coloque un animal de peluche e invite a los niños a hacer una lluvia de ideas sobre cosas como su nombre, dónde vive, cosas que hace o lo que le gusta o no le gusta.
- Anoten sus respuestas y trabajen juntos para crear una historia sobre el animal. Léales la historia a los niños.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños para compartir ideas y trabajar juntos para crear una historia de clase.



RINCÓN CREATIVO

Enviando historias

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- ☐ Revistas
- ☐ Tijeras
- ☐ Pegamento
- ☐ Lápices de colores

Conversar

- Explique que los niños escribirán e ilustrarán una historia. Pregúnteles: "¿Sobre qué les gustaría escribir?". Ayude a los niños. Piense en su historia preguntándose: "¿Quién aparece en tu historia? ¿Dónde transcurre? ¿Qué les sucede a los personajes?"

Escribir

- Anime a los niños a mirar imágenes recortadas de revistas y a elegir las que coincidan con su historia. Invítelos a pegar las fotos o a hacer dibujos en sus postales. Anímelos a escribir su historia y a usar la ortografía ingeniosa para escribir palabras sencillas.

A

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

Write &
Wonder

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

¡Me encantan los libros!

M 1d Sentido numérico

MATERIALES

SUS MATERIALES

- ☐
- Muchos libros

Discutir y explorar

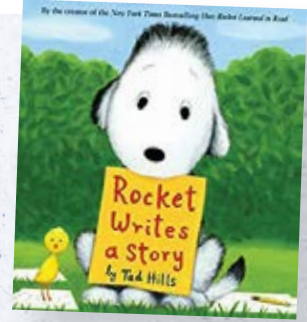
- Muestre dos grupos de libros. Explique que el grupo con mayor cantidad tiene más y el grupo con menor cantidad tiene menos.
- Explique que si las cantidades en los grupos son las mismas, son iguales.

Jugar juntos

- Invite a un niño a formar un grupo de dos libros y a otro niño a formar un grupo de cuatro. Anime a los niños a identificar qué grupo tiene más y qué grupo tiene menos.
- Continúe la actividad y forme grupos de hasta cinco.
- **Simplificar:** Haga que los niños reconozcan cantidades hasta tres sin contar.
- **Desafío:** Formen grupos usando libros y fichas. Invite a los niños a identificar qué grupo tiene más y qué grupo tiene menos.

OBSERVAR: M 1d ¿El niño crea un grupo hasta cinco e identifica qué grupo tiene más, cuál tiene menos o si los grupos son iguales?

HISTORIA SUGERIDA



Rocket escribe una historia

por Tad Hills

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título.
- Mientras lee, pregunte: "¿Quién es el personaje de esta historia? ¿Has escrito alguna vez una? ¿De qué trataba?"
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a crear un juego de notas adhesivas con palabras que empiezan con "quién" (cohetes, patos y libros), "qué" (lee, caza, escribe y escucha) y "dónde" (árbol o escuela). Usen notas adhesivas y creen oraciones divertidas.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

★ Ordenar y construir

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- ☐
- Partes sueltas de letras*
-
- ☐
- Tapete de letras sueltas: Dd, Uu, Hh, Gg, Rr y Ww*

TUS MATERIALES

- ☐
- Contenedores

Configuración

- Coloque las letras sueltas en el contenedor. Coloque el contenedor y los tapetes de letras sueltas sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a explorar la clasificación de las partes sueltas de las letras en dos pilas. (curvas y rectas). Anímelos a que luego ordenen las partes sueltas de las letras sobre los tapetes de letras sueltas.
- A medida que los niños crean letras usando las partes, pídale que nombren la letra y hagan el sonido.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica el nombre y el sonido de las letras D, U, H, G, R y W?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

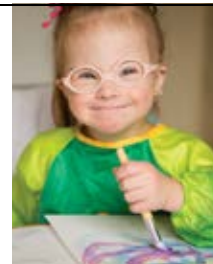
- ¿Cuál es tu libro favorito? Amplíe la discusión preguntando: "¿Por qué es ese tu favorito?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Tip Tap Tippy-Tippy Tap, Tap

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca "Mystery Letter", pista 11 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Invite a los niños a escuchar y bailar la canción. Invítelos a fingir que están escribiendo cada vez que canten "tip, tap, tippy, tippy, tap, tap, escribiendo en mi computadora".



Ilustrador

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hace un ilustrador?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 3c Conciencia fonológica

- Escriba una variedad de mayúsculas y minúsculas en una hoja grande de papel, incluidas Dd, Uu, Hh, Gg, Rr y Ww.
- Diga una letra. Invite a un niño a buscar y rodear con un círculo las G mayúsculas y minúsculas en el papel. Repita hasta encontrar todas las letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

Dibujando formas juntos

SED 1a & SED 1b Autoconciencia PD 4b Cuidado personal M 3 Formas

MATERIALES

- ☐ Álbum instrumental
- Hora del círculo

Todos juntos

- ¿Qué diseños te gusta dibujar? ¿Animales? ¿Formas?
- Anime a los niños a usar sus dedos y simular que hacen dibujos en el suelo o en el aire.
- Invite a los niños a cantar la melodía de "London Bridge", pista 3 del Álbum instrumental Hora del círculo.
- Invítelos a trazar la forma en el aire con la parte del cuerpo nombrada.

DIBUJAR FORMAS

Dibuja un círculo con tu nariz.
Con tu nariz, con tu nariz.
Dibuja un círculo con tu nariz.
¡Se un ilustrador!

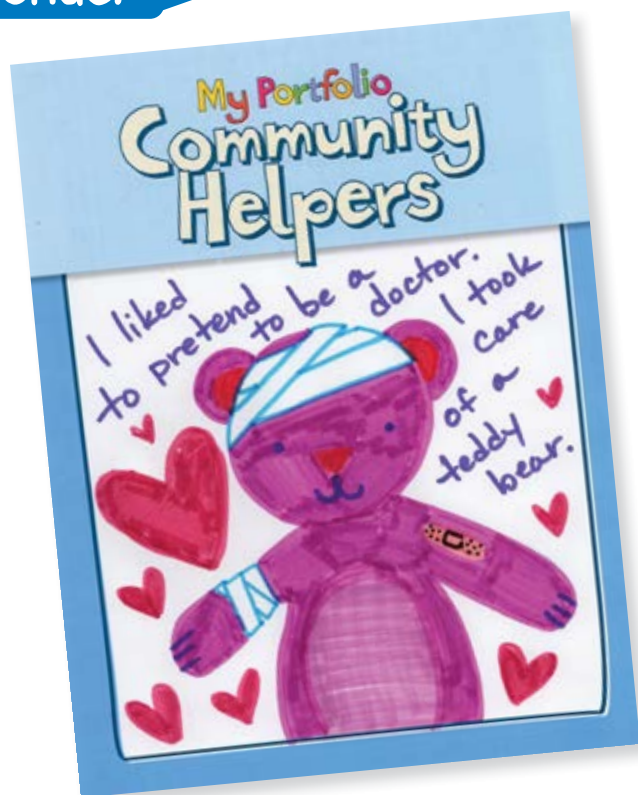
Dibuja un cuadrado con tu rodilla...

Dibuja un óvalo con el codo...

Dibuja un triángulo con la punta del pie...

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a compartir sus preferencias y nombrar distintas partes del cuerpo.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

★ Mi portafolio

SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura CA 3a Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- ☐ Página de memoria de portafolio

SUS MATERIALES

- ☐ Marcadores o crayones

Conversar

- ¿Qué aprendiste sobre los ayudantes comunitarios? ¿Cuál es tu ayudante comunitario favorito? ¿Por qué?
- Distribuya las muestras de trabajo de los niños e invítelos a revisarlas y comentarlas. Invítelos a elegir su favorito. Explíqueles que dibujarán y escribirán sobre su ayudante de la comunidad favorito.

Escribir

- Pida a los niños que compartan su trabajo. Por ejemplo: "¿Qué te gustó de este proyecto? ¿Qué herramientas usaste? Debajo de sus escritos, escriba lo que dicen."

OBSERVAR: SS 4 ¿El niño recuerda información del pasado?

SED 1b ¿El niño revisa sus muestras de trabajo y selecciona su favorita o la que más desea?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Ilustraciones de letras

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- ☐
- Letras de pincel

TUS MATERIALES

- ☐
- Tijeras
-
- ☐
- Papel grande
-
- ☐
- Cinta
-
- ☐
- Marcadores

A

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

Discutir y explorar

- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que escuchamos en una palabra.
- Diga: "Paint y pig empiezan con el sonido /p/".

Jugar juntos

- Cree un dibujo sencillo en el papel.
- Muestre una letra de pincel y di una palabra que comience con esa letra. Di Otra palabra que empiece con el mismo sonido. Pega la letra en el papel.
- Invite a los niños a elegir una letra. Dénles una palabra que empiece con esa letra. Anímelos a decir otra palabra que empiece con el mismo sonido. Invítelos a pegar su letra en el papel.
- **Simplificar:** Juega un trabalenguas usando sonidos iniciales, como "¡Los cerdos rosados pintan pianos!"
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido final de una palabra.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño produce una palabra con el mismo sonido inicial?

HISTORIA SUGERIDA



Soy un artista

por Marta Altés

LLD 6a Comprensión lectora

LLD 2a Comunicación

LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a señalar cada palabra.
- Lea y pregunte: "¿Por qué a la mamá del cuento no le gusta el arte que está haciendo su hijo? ¿Qué materiales podemos usar para hacer arte? ¿Qué quieres hacer?"
- Si vuelve a leer este libro, dele a cada niño un marco de cartón para que lo sostenga. Invítelos a usar sus marcos para crear arte viviente.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Dibujar con formas

M3 Formas CA 3a Artes visuales



MATERIALES

- ☐
- Guía de dibujo de formas

SUS MATERIALES

- ☐
- Papel
-
- ☐
- Lápices de colores
-
- ☐
- Recortes de papel

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Demuestre cómo seguir los pasos para dibujar los animales en la Guía de dibujo de formas. Revise los nombres de las figuras: rectángulo y óvalo. Pida a los niños que identifiquen círculos, cuadrados y triángulos.
- Anímelos a utilizar la guía para dibujar las formas de los animales en sus propios trozos de papel.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica de cuatro a seis formas bidimensionales?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Preferirías ser ilustración o autor? Amplíe la discusión preguntando: "¿Por qué?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Por qué trabajamos

PD 1 Motricidad gruesa ATL 1a Atención y persistencia

LLD 1a Escucha

- Reproduzca "Why We Work", pista 12 del álbum *Bailando con ayudantes de la comunidad*.
- Junte las manos en un círculo e invite a los niños a caminar en una dirección mientras escuchan la canción.
- Deténgase y camine en sentido contrario. Deténgase de nuevo y camine hacia el centro del círculo.
- Trabajen juntos para mover el círculo de diferentes maneras mientras se toman de las manos.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3a Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS ¡Bombero, bombero!	LLD 3b Conciencia fonológica
2	DESAFÍO COMUNITARIO Lanzamiento de pañuelos	PD 4b Cuidado personal
3	DESAFÍO COMUNITARIO Marque 9-1-1	PD 3 Seguridad
4	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Pedido de cepillos de dientes	M 4b Medición
5	RINCÓN CREATIVO Mi pequeño autobús	SS 3a & SS 3b Geografía
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	Bella y el paraguas	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

SEMANA 2

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **SED 3b Relaciones sociales**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	MÚSICA Y MOVIMIENTO Camina como un cartero	LLD 1b Escucha
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza del trabajador	LLD 1a Escucha
8	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2c Comunicación
9	DESAFÍO COMUNITARIO Reciclar y reutilizar	SS 1a Cultura y comunidad SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra
10	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Dar la orden	LLD 3a Conciencia fonológica
VAPOR	JUEGO DRAMÁTICO Oficina de correos	SCI 4 Tecnología

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Observe las estrellas al planificar e implementar rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los niños están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	DESAFÍO COMUNITARIO Trabajando codo a codo	SS 1c Cultura y comunidad SS 2a Educación cívica y economía
12	DESAFÍO COMUNITARIO Sopa preescolar	SS 1b Cultura y comunidad
13	RINCÓN CREATIVO Mi billetera	SS 2b Educación cívica y economía
14	DESAFÍO COMUNITARIO Cortar, rizar, girar	ATL 1a Atención y persistencia PD 1 Motricidad gruesa
15	DESAFÍO COMUNITARIO Intercambio de ropa	SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se prestan mejor a la observación mientras los están jugando o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Haciendo música juntos	CA 1c Música
17	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2a Comunicación
18	RINCÓN CREATIVO Pincel danzante	SED 1 día Autoconciencia
19	ALFABETIZACIÓN DE MESA Ordenar y construir	LLD 4 Conocimiento alfabético
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrezca algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

