

EXPERIENCIA

# ANIMALES DE GRANJA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5



**Explora  
la vida en  
la granja**

Busca las letras de  
cordero perdidas

**Contar ovejas,  
huevos de  
gallina y  
manchas de vaca**

**ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO**

Baile del huevo • Haz una nariz de cerdo • L es para "Lamb" (cordero) • Construye cercas naturales • Ordeña la vaca

# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Tema Web .....	2
Vista rápida .....	4
Estaciones de vapor .....	6
Aventura del alfabeto.....	8
Conexiones de la hora del cuento .....	9
Calendario de planificación semanal .....	10
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>12</b>
Lección 1: Gallina .....	12
Lección 2: Cerdo .....	14
Lección 3: Oveja.....	16
Lección 4: Caballo .....	18
Lección 5: Vaca .....	20
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>22</b>
Planes de evaluación semanales .....	22
Adaptaciones .....	24



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: ANIMALES DE GRANJA

Aprender sobre granjas es una manera maravillosa de que los niños se entusiasmen con los animales, la naturaleza, la comida y las herramientas. Explorar los animales de granja puede ayudarlos a identificar los nombres de animales específicos y también a establecer conexiones entre animales adultos y crías, como ovejas y corderos. Los niños pueden empezar a comprender que, al igual que nosotros, los animales son seres vivos que necesitan alimento, refugio, agua y cuidados. Los maestros y cuidadores pueden ayudarlos a establecer estas conexiones realizando juegos de rol con los niños y leyendo cuentos de animales de granja. Los niños también aprenden cómo los animales son útiles y nos proporcionan recursos importantes, como la leche.

## En la granja



### VOCABULARIO CLAVE

gallina, cerdo, oveja, caballo, vaca, valla, barro, granja, jirafa, león

### LETRAS

Nn, li

### PALABRAS FONÉTICAS

nest, net, nut, instruments, iguana, insect (nido, red, nuez, instrumentos, iguana, insecto)











### CONCEPTOS BÁSICOS

azul, cuadrado, paciente



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 1	 <p><b>GALLINA</b> Las gallinas son aves comunes que se crían principalmente por sus huevos. Las gallinas (pollitos hembra) pueden poner unos 265 huevos al año. A veces viven en pequeñas casas llamadas “gallineros”.</p>	<p><b>Cinco pequeños huevos</b> SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales ATL 1a Atención y persistencia CA 1a Música</p>	<p><b>Graneros de ★ palabras compuestas</b> LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 2	 <p><b>CERDO</b> A los cerdos que viven en una granja les gusta mantenerse frescos y limpios. Una cerda (madre) da a luz a sus crías. Los cerdos tienen mala vista, pero un olfato muy desarrollado. Usan el hocico para mover objetos y encontrar comida. Se les considera animales extremadamente inteligentes.</p>	<p><b>Este cerdito</b> SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético</p>	<p><b>Escritura en barro</b> LLD 7a Escritura</p> 
LECCIÓN 3	 <p><b>OVEJA</b> Un grupo de ovejas se denomina rebaño o manada. Se crían comúnmente por su pelaje, leche y como fuente de alimento. Las ovejas pertenecen a la familia de los bóvidos. Los machos adultos se llaman carneros y las ovejas jóvenes, tanto machos como hembras, se llaman corderos.</p>	<p><b>Pastoreo ★ de ovejas</b> SED 4a Resolución de problemas ATL 2a Flexibilidad y juego SED 3c Relaciones sociales</p>	<p><b>Deslice el cerdo</b> LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 4	 <p><b>CABALLO</b> Los caballos han existido desde hace muchísimo tiempo. Se utilizan principalmente como transporte. Pastan y les encanta comer alimentos como hierba, heno, manzanas y zanahorias. Existen más de 300 razas diferentes de caballos.</p>	<p><b>Valla resistente</b> SED 3c Relaciones sociales SED 4a Resolución de problemas SCI 1a Investigación e indagación</p>	<p><b>Veoo veo las letras Nn y li</b> LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 5	 <p><b>VACA</b> Las vacas se crían principalmente por su carne, leche y pelaje. Son herbívoras y se alimentan de pasto, maíz y plantas. Tienen cuatro estómagos que las ayudan a digerir los alimentos. Son animales sociales y se agrupan en manadas.</p>	<p><b>Vaca especial</b> SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento</p>	<p><b>Un día en la granja</b> LLD 3a Conciencia fonológica</p> 



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

## MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

## ARTES CREATIVAS

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

### Ciclo de vida de la gallina

M 1c Sentido numérico



### Estampado de huevos

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



### Danza del huevo

PD 1 Motricidad gruesa  
SED 3c Relaciones sociales

### Gallinero

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
CA 4a Drama



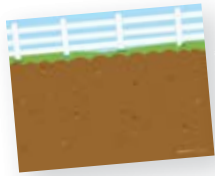
### El viejo MacDonald tiene una granja

LLD 6a & 6b Comprensión lectora  
LLD 2d Comunicación  
SS 1a Cultura y comunidad



### Contando cerdos

M 1b & M 1c Sentido numérico



### Nariz de cerdo

CA 4a Drama  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



### Atrapa al cerdo

PD 1 Motricidad gruesa  
LLD 1a Escucha

### Casas para cerdos

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



### Los tres cerditos

LLD 5 Conceptos de impresión  
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



### Granja de conteo

M 1b & M 1c Sentido numérico



### Diario de la granja

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



### Contando ovejas

PD 1 Motricidad gruesa  
M 1b Sentido numérico

### Relleno de almohadas

SCI 1b Investigación e indagación  
SCI 3b Ciencias físicas



### Ovejas en una tienda

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 3a Conciencia fonológica



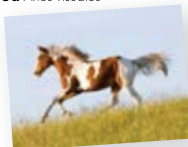
### Corral cuadrado para caballos

M 3 Formas



### Collage de caballos

M 3 Formas  
CA 3a Artes visuales



### Caballo al galope

PD1 Motricidad gruesa  
CA 1b Música

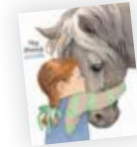
### Cercas naturales

SED 4a Resolución de problemas  
LLD 2a Comunicación  
SCI 3a Ciencias físicas



### Mi pony

LLD 6a Comprensión lectora  
LLD 1a Escucha  
LLD 2a Comunicación



### Posición de animal de granja

M 2b Conciencia espacial  
LLD 1b Escucha



### Vaca mascota

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
CA 3b Artes visuales  
CA 4a Drama



### Danza de la vaca

CA 2d Danza y movimiento  
LLD 1a Escucha

### Ordeñar la vaca

SCI 1b Investigación e indagación  
SCI 3b Ciencias físicas



### La vaca que cloqueaba

LLD 5 Conceptos de impresión  
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.

## CIENCIA Y NATURALEZA

### Ordeñar la vaca

SCI 1b Investigación e indagación SCI 3b Ciencias físicas



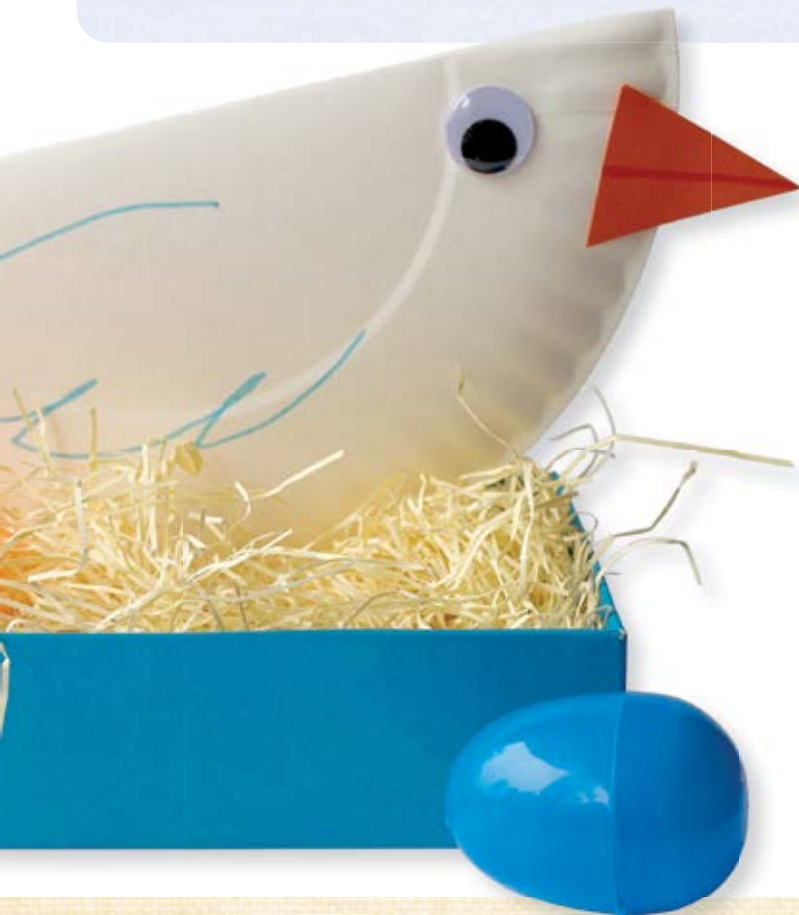
#### Configuración

- Prepare varios recipientes o tazones grandes. Llene guantes de goma con diferentes texturas, como agua y barro. Haga agujeros en los dedos y anime a los niños a explorar apretando el guante.

#### Grandes preguntas

- ¿De dónde viene la leche?
- ¿Qué material crees que será más fácil de extraer? ¿Cuál podría ser el más difícil?
- ¿Qué podría pasar si aprietas fuerte o suave?
- ¿Te gustaría ser ganadero? ¿Por qué sí o por qué no?

**OBSERVAR:** ¿El niño describe las propiedades físicas de los materiales dentro del guante, como la textura?



## OBRA DRAMÁTICA

### Gallinero

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 4a Drama



#### Configuración

- Prepare un gallinero de juguete con cajas llenas de paja, platos de papel y huevos de juguete o pompones. Doble los platos de papel por la mitad para que parezcan una gallina. Explíqueles que las gallinas pueden poner un huevo al día. Anime a los niños a explorar la posibilidad de recoger los huevos del gallinero.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar en un gallinero?
- ¿Dónde crees que duermen las gallinas? ¿Qué crees que comen? ¿Qué más necesitan?
- ¿Puedes enseñarme a ser granjero y recolectar los huevos? ¿Qué harás con ellos?

**OBSERVAR:** ¿Demuestra el niño que comprende que todos los seres vivos tienen necesidades? ¿Participa en el juego dramático?

## Descubrimiento exterior

### Cercas naturales

SED 4a Resolución de problemas  
LLD 2a Comunicación  
SCI 3a Ciencias físicas

#### Configuración

- Reúna elementos de la naturaleza, como piedras y palos, y colóquelos en un cubo. Anime a los niños a construir cercas o estructuras para animales de granja usando solo estos materiales.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce un problema y busca soluciones?  
¿Explora qué pasará si sopla el viento?

#### Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes utilizar estos elementos para hacer una cerca?
- ¿Su cerca incluirá una vía para que los animales puedan entrar y salir? ¿Cómo puede añadirla?
- ¿Qué pasaría si el viento sopla sobre tu cerca? ¿Puedes soplarlo?

How high can you jump?

### ESTIMULACIÓN SENSORIAL

## Relleno de almohadas

SCI 1b Investigación e indagación SCI 3b Ciencias físicas

#### Configuración

- Coloque fundas de almohadas vacías y cestas llenas de una variedad de materiales de relleno, como bolas de algodón, bloques, etc. Invite a los niños a rellenar y probar las almohadas.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué material puedes utilizar para rellenar una almohada suave?
- Elige dos materiales y pruébalos para comprobar su suavidad. ¿Cuál es más suave? ¿Cómo lo sabes?

**OBSERVAR:** ¿El niño observa, describe y registra una observación científica con la ayuda del maestro? ¿Describe las propiedades físicas básicas de los objetos?

How can you make a pillow that feels just right?



### BLOQUES

## Casas para cerdos

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

How can you build a strong house for three pigs?

#### Configuración

- Coloque diversos materiales de construcción, como palos, paja y bloques, en el área de bloques. Coloque el libro *Los tres cerditos*. Anime a los niños a construir las diferentes casas para cerdos.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué tipo de casa estás construyendo? ¿Quién vivirá en ella?
- ¿De cuántas maneras diferentes se puede hacer una casa para un cerdo?
- ¿En qué tipo de hogar vive realmente un cerdo? ¿Qué otras cosas necesitan los cerdos para vivir?

**OBSERVAR:** ¿Demuestra el niño que comprende que todos los seres vivos tienen necesidades? ¿Explora diferentes soluciones?

# AVENTURA DEL ALFABETO

## Nn

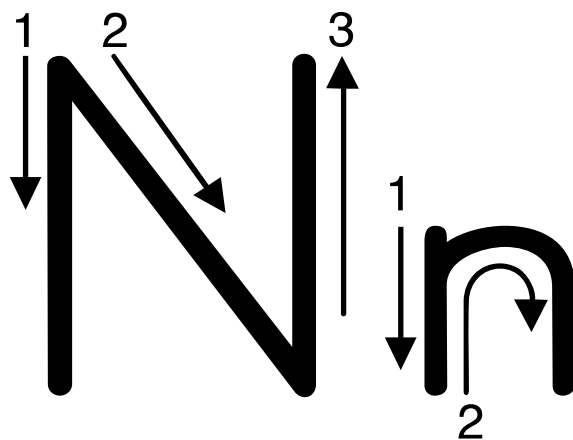
### FORMACIÓN DE LETRAS

#### MAYÚSCULAS

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

#### MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeña curva.



### MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, la lengua toca detrás de los dientes superiores.

### CANCIÓN DE LAS LETRAS

N dice /n/,  
como neto, ¡N!  
N dice /n/, ¡gestirémos  
y doblémos!

## i

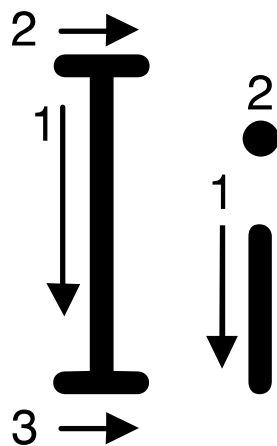
### FORMACIÓN DE LETRAS

#### MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeñas líneas en la parte superior e inferior.

#### MINÚSCULAS

Línea hacia abajo, punto en la parte superior.



### MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca bien abierta, dientes separados, lengua en medio de la boca.

### CANCIÓN DE LAS LETRAS

¡Digo /yo/, como  
insecto yo!  
Digo /i/, ¡ahora  
parpadeemos!

# 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.

A

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



## ★ El viejo MacDonald tiene una granja

Por Leslie Falconer y Chris Lensch

### Primera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

#### Introducción

- Muestre la portada del libro y lea el título. Hable sobre el título y las ilustraciones de la portada. Señale y nombre al viejo MacDonald. Explique que el viejo MacDonald cuida animales en su granja. Defina "granja". Pregunte: "¿Alguna vez has visto o estado en una granja? ¿Cómo era?"

#### Leer y participar

- Lea el libro. Defina las palabras "polluelo", "pertenece", "jirafa" y "león". Pregunte: "¿Viven los monos en una granja? ¿Dónde viven los monos? ¿Te gustaría ver un león en una granja? ¿Por qué crees que los cerdos se revuelcan en el barro?"

#### Conversar

- Invite a los niños a volver a contar la historia. Anímelos a turnarse para sostener los fragmentos de la historia y hacer sonidos de animales al narrar ese personaje.

### Segunda lectura

LLD 6b Comprensión lectora LLD 2d Comunicación  
SS 1a Cultura y comunidad

#### Introducción

- Muestre la portada del libro y lea el título. Haga preguntas sencillas para recordar, como: "¿Qué animales viven en la granja del viejo MacDonald?"

#### Leer y participar

- Lea el libro. Repase el vocabulario clave. Invite a los niños a usar las ilustraciones y el contexto del cuento para describir o definir la palabra. Por ejemplo: "¿Qué es una granja? En las imágenes veo que hay animales en la granja".

#### Conversar

- Vaya a las páginas relevantes o haga que los fragmentos de la historia formulen preguntas sobre las granjas o sobre ser agricultor, como por ejemplo:
  - ¿Qué tipo de refugio tienen los animales en la granja?
  - ¿Cómo cuida el viejo MacDonald a los animales de la granja?
  - ¿Por qué crees que el viejo MacDonald usa un tractor en la granja?
  - ¿Por qué crees que los animales necesitan heno?

### Tercera lectura

LLD 6b Comprensión lectora LLD 2d Comunicación

#### Introducción

- Pregunte a los niños el título del libro. Haga preguntas sobre vocabulario clave, como:
  - ¿Qué es una granja?
  - ¿Cómo se llama el pajarito?
  - ¿Qué animal tiene el cuello y las patas largas?

#### Leer y participar

- Lea el libro. Haga una pausa después de leer: «Y en esta granja tiene un...». Invite a los niños a nombrar el animal que creen que aparecerá a continuación.

#### Conversar

- Invite a los niños a volver a contar la historia con los fragmentos de la historia. Anímelos a moverse y a hacer el sonido del animal que están representando.

### PALABRAS CLAVE DE VOCABULARIO

**Granja:** Tierra para sembrar cultivos o criar animales.

**Polluelo:** Cría de la gallina.

**Pertenece:** Estar en el lugar correcto.

**Jirafa:** Un animal con un cuello y patas muy largas y manchas de color marrón amarillento.

**León:** Un gato grande que vive en África y el sur de Asia con pelaje dorado.

**OBSERVAR:** ¿El niño anticipa lo que sigue en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta? ¿Relata fragmentos 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!* ↷

# Gallina



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las gallinas?". Guarde todos los carteles de conversación para usarlos más adelante.

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra N. 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 en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "nido". Diga "N es para "Nest" (Nido), /n/. ¿Qué otras palabras? ¿Empieza con el sonido /n/?"

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Cinco pequeños huevos

SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales ATL 1a Atención y persistencia CA 1a Música

### Todos juntos

- Pregunte: "¿Puedes mostrar los cinco?". Anime a los niños a contar cinco dedos y mantenerlos en el aire. Explíqueles que las gallinas siguen poniendo huevos hasta que tienen una nidada. Si nadie recoge los huevos a diario, las gallinas empollarán una nidada de unos doce huevos.
- Cante la rima y baje un dedo después de cada verso. Cuente hacia atrás.
- Inserte el nombre de un niño diferente cada vez que repita. Invítelo a ponerse de pie.

### CINCO PEQUEÑOS HUEVOS

**Cinco pequeños huevos en un montón de heno.**

**Uno empezó a agrietarse y eclosionar hoy.**

**Salió de repente Miles, feliz y rápido.**

**El pequeño huevo ahora era un polluelo.**

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación, autoconciencia y la capacidad de atención al alentar a los niños a participar en una canción mientras esperan que los llamen por su nombre.*

### RINCÓN CREATIVO

## Estampado de huevos

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

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

### PARA CADA NIÑO

- Huevo de juguete

### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Papel

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto del huevo? ¿Qué animal pone huevos? ¿Por qué crees que las gallinas se sientan sobre sus huevos?
- ¿Qué pasa si cubres el huevo con pintura y luego lo colocas sobre el papel?
- ¿Qué sucede cuando sumerges el borde de medio huevo y lo estampas sobre papel?

**OBSERVAR:** ¿Reacciona el niño a la foto y toma decisiones sobre cómo crear su arte? ¿Explora diferentes maneras de usar los materiales?

Invitación <sub>to</sub> create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ HISTORIA SUGERIDA

# ★ Graneros de palabras compuestas

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Graneros de palabras compuestas

**PARA CADA NIÑO**

- Tijeras

**Discutir y explorar**

- Revise que las palabras compuestas son dos palabras que se unen para formar una nueva palabra. “Barn” y “yard” juntos forman “barnyard”.

**Jugar juntos**

- Diga dos palabras, como “diente” y “cepillo”. Invite a los niños a combinar las palabras para crear una palabra compuesta.
- Después de que los niños combinen las palabras, muestre las solapas cerradas en un libro compuesto: Granero de palabras. Abra las puertas del granero para comprobar su respuesta.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar palabras compuestas.

**OBSERVAR:** ¿El niño combina dos palabras para crear una palabra compuesta?



## El viejo MacDonald tiene una granja

por Leslie Falconery Chris Lensch  
Ver Conexiones de la hora del cuento en la página 9

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Ciclo de vida de la gallina

M 1c Sentido numérico

**MATERIALES**

- Juego del ciclo de vida de la gallina
- Tarjetas de cubo: Ciclo de vida de la gallina
- Pompón
- Cubo de bolsillo\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Configuración**

- Inserte las tarjetas de cubo en el cubo de bolsillo.

**Juego independiente**

- Explique que este es un juego en el que todos trabajan juntos para ayudar al polluelo a correr hacia el gallinero antes de que aparezca el zorro.
- Coloque el “polluelo” (pompón) en el tablero de juego.
- Tire el dado. Identifique la etapa de crecimiento de un pollito. Mueva el pollito a la etapa correspondiente en el tablero. Anime a los niños a contar los espacios. Pregunte: “¿Cuántos espacios recorriste?”.
- Continúe rodando y moviendo el pollito por el tablero.
- Si sale un zorro, retroceda un espacio.

**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta los espacios en el tablero de juego y responde a la pregunta: “¿Cuántos espacios te moviste?” ¿Identifica las diferentes etapas de un polluelo en crecimiento?

\* Tenga en cuenta: un asterisco indica que este suministro se encuentra en su bolsa de Hora del círculo.



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

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2b Comunicación

- ¿Te gustaría tener una gallina como mascota? Anime a los niños a participar en múltiples intercambios preguntando “¿por qué?” o “¿por qué no?”.

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Danza del huevo

PD 1 Motricidad gruesa SED 3c Relaciones sociales

- Reproducir “Don’t Drop the Chicken Egg”, pista 2 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a lanzar con cuidado los “huevos”, alrededor del círculo mientras bailan al son de la música. Anime a los niños a no dejarlos caer.

# Cerdo



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- ¿Alguna vez has visto un cerdo?
- ¿Cómo se veía y cómo sonaba?

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra I. 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 en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética de "iguana". Diga "I es para iguana, /i/". Llame la atención sobre los elementos de la habitación que comiencen con la letra I.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Este cerdito

SED 1a Autoconciencia SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa LLD 4 Conocimiento alfabético

### MATERIALES

- Etiquetas de nombre (guardar para usar más adelante)

### Todos juntos

- Coloque las etiquetas de los niños en el suelo. Invítelos a ponerse de pie y levantar cinco dedos. Mientras dicen la rima, animémoslos a mover cada dedo.
- Cuando los niños escuchen "hasta casa", animémoslos a correr hacia las etiquetas y sentarse sobre ellas. Muévelas a otra ubicación y repita el proceso.

### ESTE CERDITO

**Este cerdito fue al mercado**  
**Este cerdito se quedó en casa**  
**Este cerdito comió carne asada**  
**Este cerdito no tenía nada**  
**Este cerdito gritó OINK, OINK, OINK**  
**Todo el camino a casa**

*Esta actividad desarrolla un sentido de identidad y pertenencia a medida que los niños participan en una actividad grupal y encuentran sus propios nombres.*



### RINCÓN CREATIVO

## Nariz de cerdo

CA 4a Drama SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Taza
- Hilo

#### SUS MATERIALES

- Marcadores
- Perforadora
- Tijeras
- Bloques o pompones

### Conversar

- Los cerdos usan el hocico para cavar y encontrar comida. Esto se llama "hogar".
- ¿Cómo utilizas la nariz?

### Hacer

- Entregue a cada niño una taza y animémoslo a colorearla de color rosa.
- Perfore dos agujeros en la parte inferior de la taza y dibuje alrededor de ellos.
- Haga un agujero en cada lado de la taza y luego ate un trozo de hilo a través de cada agujero.

### Jugar

- Coloque objetos pequeños en el suelo. Invite a los niños a fingir que buscan comida.
- Anime a los niños a usar sus narices mientras construyen casas para cerdos.

**OBSERVAR:** ¿El niño usa la nariz de cerdo y finge utilizarla como un cerdo?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Contando cerdos

M 1b & M 1c Sentido numérico

**MATERIALES**

- Contando cerdos\*
- Tapete para corral de cerdos
- Tarjetas de números del 1 al 10\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Discutir y explorar**

- Muestre y nombre los números del uno al diez en las tarjetas numéricas. Invite a los niños a repetir el nombre de cada número.
- Explíqueles a los niños que usarán los números para ayudarlos a regresar a los cerdos a su corral.

**Todos juntos**

- Coloque las tarjetas de números boca abajo sobre la mesa. Invite a un niño a voltear una tarjeta. Anímelo a identificar el número y a contar esa cantidad de cerditos. Pregunte: “¿Cuántos cerditos hay?”.
- Invite a los niños a mover los cerdos al corral y luego contarlos nuevamente.
- **Simplificar:** Identificar y contar los números del uno al cinco.
- **Desafío:** Identificar y contar números mayores.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del uno al diez? ¿Cuenta hasta diez objetos e identifica la cantidad diciendo cuántos contó?

HISTORIA SUGERIDA



## Los tres cerditos

por Parragon Books

LLD 5 Conceptos de impresión  
LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Explique que, al leer el título, se empieza por la izquierda y se lee horizontal y verticalmente. Vuelva a leer el título, prestando atención a la direccionalidad de la letra.
- Lea el libro. Defina las palabras “cabaña”, “construcción”, “paja”, “palos”, “ladrillos”, “resistente” y “chimenea”. Haga preguntas sencillas de dónde y qué, como “¿Qué crees que pasará con la casa de paja? ¿Adónde crees que irá el cerdito?”.
- Si vuelve a leer el libro, invite a los niños a representar la historia como un cerdito o un lobo.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Escritura en barro

LLD 7a Escritura

A

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

**MATERIALES**

- Tiras de palabras de la granja

**SUS MATERIALES**

- Bol
- Suciedad
- Agua
- Papel
- Pinceles
- Tijeras

**Configuración**

- Mezcle tierra y agua en un recipiente para crear barro. Prepare las tiras de palabras de la granja, el papel y los pinceles.

**Juego independiente**

- Invite a cada niño a elegir una tira de palabras de la granja.
- Anime a los niños a usar el barro para escribir las letras de la palabra en el papel. Repita con otra palabra.
- Continúe hasta que el papel esté lleno con los escritos de los niños.
- Si lo desean, anímelos a dibujar imágenes relacionadas con la granja en papel con barro.

**OBSERVAR:** ¿Escribe el niño palabras usando formas similares a letras, letras ficticias o secuencias de letras? ¿Escribe de izquierda a derecha?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Qué podría ser divertido de tener un cerdo?
- ¿Qué podría ser difícil?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Atrapa al cerdo

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Pegue con cinta adhesiva cualquier figura grande en el suelo.
- Reproduzca “Catch the Pig”, pista 4 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a bailar dentro de la cerca durante cada estrofa. Cuando escuchen el estribillo, anímelos a saltar fuera de la cerca y correr por toda la granja.



# Oveja



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué saben sobre las ovejas?". Anime a los niños a responder usando una oración.

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la tarjeta con la letra N. Use la canción 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 N.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Pastoreo de ovejas

SED 4a Resolución de problemas ATL 2a Flexibilidad y juego SED 3c Relaciones sociales

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Bloques

**OBSERVAR:** ¿Sugiere el niño posibles soluciones al problema? ¿Muestra capacidad para cambiar de ideas o planes durante la actividad?

### Todos juntos

- Explique que los agricultores trasladan o pastorean ovejas de un lugar a otro. Explique que los niños "pastorearán" ovejas de un lado a otro de la habitación.
- Invite a los niños a trabajar juntos usando bloques para crear un camino para pastorear. Una vez que terminen de construir, imaginen ser las ovejas que quedan atrapados al cruzar. Anímelos a buscar una solución para que las ovejas sigan avanzando.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al trabajar cooperativamente y resolver problemas juntos.*

A

Para los niños que se retiran, véase "Adaptaciones".

## Write & Wonder



### RINCÓN CREATIVO

## Diario de la granja

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

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Mi pequeño diario
- Etiquetas de nombre (de la lección 2)

#### SUS MATERIALES

- Cesta de libros
- Marcadores o crayones
- Tijeras

### Conversar

- Prepare una cesta con libros sobre granjas, granjeros y animales. Invite a los niños a mirar los libros y buscar imágenes que les gusten. Pregúnteles: "¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué animales ven?"

### Escribir

- Entregue a cada niño ejemplar de Mi pequeño diario.
- Anímelos a dibujar un granjero en la portada. Pregúnteles: "¿Qué más pueden agregar a su portada?". Ayúdelos a escribir sus nombres. Use las etiquetas de identificación como referencia.
- Ayúdelos a pasar a la página de preguntas del diario e invítelos a responder la pregunta escribiendo y dibujando.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe formas similares a letras o letras simuladas y cadenas de letras de izquierda a derecha?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Deslice el cerdo

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de diapositivas y frases de la granja
- Contando cerdos\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Discutir y explorar**

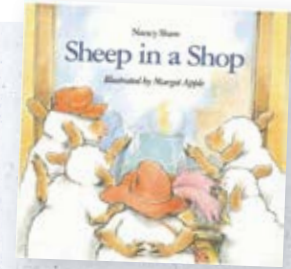
- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Aplauda las sílabas de una palabra.
- Explique que las sílabas se pueden unir para formar una palabra.
- Muestre una tarjeta de “Deslice y diga” y diga la palabra. Diga cada sílaba mientras golpea las estrellas con un contador. Repita golpeando y diciendo las sílabas más rápido mientras desliza el cerdito y dice la palabra.

**Jugar juntos**

- Coloque las tarjetas “Deslice y diga” boca abajo. Invite a un niño a voltear una tarjeta. Diga las sílabas con pausa. Anímelos a repetir las sílabas mientras tocan las estrellas. Anímelos a combinar las sílabas y decir la palabra. Anime al niño a deslizar el mostrador para ayudar a mezclar.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar las sílabas de las palabras.

**OBSERVAR:** ¿El niño combina sílabas para crear una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



## Ovejas en una tienda

por Nancy Shaw

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 3a Conciencia fonológica

- Muestre la portada y lea el título. Defina «tienda». Pregunte: «¿Qué crees que comprarán las ovejas en la tienda?». Anime a los niños a compartir sus predicciones.
- Lea el libro. Defina las palabras “rackets”, “grumble”, “jumble” e “swap”. Pregunte: “¿Qué querían comprar las ovejas? ¿Por qué no pudieron comprarlo? ¿Qué intercambiaron?”
- Si vuelve a leer este libro, enfatice las palabras que riman, como “cohetes” y “bolsillos”. Busque las páginas relevantes y lea las oraciones seleccionadas. Invite a los niños a sugerir otra palabra con rima.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Granja de conteo

M 1b & M 1c Sentido numérico

**MATERIALES**

- Contando letras: Granja

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las tarjetas de conteo de la granja.

**Juego independiente**

- Muestre el número de una tarjeta de conteo. Modele el conteo de animales o puntos, diciendo el último número contado y el número correspondiente.
- Anime a los niños a elegir una tarjeta de conteo, contar e identificar el número correspondiente. Pregunte: “¿Cuántos hay? ¿Puedes señalar el número?”.
- Repita con diferentes números.

**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño hasta 10 objetos y dice el último número contado? ¿Identifica el número correspondiente?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

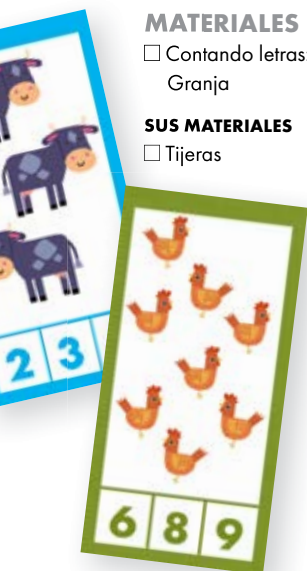
- ¿Cómo nos ayudan las ovejas? ¿Cómo podemos ayudarlas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Contando ovejas

PD 1 Matricidad gruesa M 1b Sentido numérico

- Pegue tarjetas con números en el suelo con cada número representado 2 o 3 veces.
- Reproduzca “Counting Sheep”, pista 7 del álbum *Bailando en la granja*.
- Cuando la canción cuente hasta diez, invite a los niños a saltar de un número a otro con la letra, luego corra de nuevo al número 1 y comience de nuevo.



# Caballo



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué podría hacer un caballo en una granja?”

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra l. Use la canción 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 li.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Valla resistente

SED 3c Relaciones sociales SED 4a Resolución de problemas SCI 1a Investigación e indagación

### MATERIALES

- Palillos de manualidades

### SUS MATERIALES

- Bloques

### Todos juntos

- ¿Por qué podríamos necesitar vallas?
- Plantee un problema para que los niños lo resuelvan. Diga: «Necesitamos construir una cerca alta para los caballos». Anímelos a trabajar juntos para construir una cerca alta para caballos en una granja.
- Mientras construyen, formule a los niños preguntas abiertas:
  - “¿Cómo están trabajando juntos para construir la valla?”
  - “¿Qué forma le darás a la valla?”
  - “¿Cómo entrarán y saldrán los caballos?”
  - ¿Qué podría pasar si la valla fuera demasiado baja? ¿Demasiado alta?

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al trabajar juntos de manera cooperativa como equipo y resolver problemas juntos.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Collage de caballos

M 3 Formas CA 3a Artes visuales

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Hilo

### PARA CADA NIÑO

- Formas

### SUS MATERIALES

- Papel
- Marcadores
- Pegamento

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto del caballo? ¿Qué forma tienen la cabeza, las patas y el cuerpo?
- ¿Cómo puedes unir las formas para crear un caballo u otro animal de granja?
- ¿Qué colores quieres usar? ¿Dibujarás hierba?
- ¿Cómo utilizarás el hilo?

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica cuatro o más figuras? ¿Junta figuras para formar un dibujo?

Invitación  
to  
create



A

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

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Corral cuadrado para caballos

M3 Formas

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: Cuadrado\*
- Palillos de manualidades
- Limpiadores de pipas

**SUS MATERIALES**

- Bloques



**Discutir y explorar**

- Muestre las tarjetas de cubos. Explique que un cuadrado es una figura con cuatro lados iguales y cuatro esquinas.
- Construya un cuadrado con palillos de madera. Señale y etiquete los lados y las esquinas.

**Jugar juntos**

- Use los materiales para construir diversas figuras, incluyendo un cuadrado. Pregunte: "¿Puedes señalar el cuadrado?"
- Invite a los niños a construir cuadrados con diferentes materiales. Recuérdeles que los lados de un cuadrado son iguales. Si es necesario, muestre la diferencia entre un cuadrado y un rectángulo.
- **Simplificar:** Recorte figuras de papel y extiéndelas en el suelo. Invite a los niños a juntar los cuadrados.
- **Desafío:** Pida a los niños que construyan más de una forma, como rectángulos y triángulos.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica un cuadrado?

HISTORIA SUGERIDA



## Mi pony

por Susan Jeffers

LLD 6a Comprensión lectora

LLD 1a Escucha

LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Defina "poni". Pregunte: "Si tuvieras un poni, ¿adónde lo montarías? ¿Adónde crees que irá?"
- Lea el libro. Defina las palabras «campo», «granja», «moteado», «abrigo», «arroyo» y «cometa». Comente las ilustraciones. Invite a los niños a señalar y describir elementos de la naturaleza, como el cielo, el bosque, el arroyo, los árboles y las nubes.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a pensar en un nombre para el poni. Pregúnteles: "¿Cuál es un buen nombre para un poni?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Veo veo las letras N y I

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Veo veo para colorear: N, I
- Gafas espía: N, I

**SUS MATERIALES**

- Crayones

**Configuración**

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

**Juego independiente**

- Muestre a los niños el dibujo "Veo, veo": N. Diga la letra N y el sonido /n/. Dé un ejemplo de una palabra que empiece con la letra N.
- Anime a los niños a buscar y colorear imágenes que empiecen con el sonido /n/. Invítelos a encontrar la letra N mayúscula y minúscula y a colorearlas.
- Repita para la letra I.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica la N y la I mayúsculas y minúsculas y pronuncia el sonido? ¿Dice o encuentra palabras que empiezan con /n/ e /i/?



## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2b Comunicación

- ¿Te gustaría montar a caballo? Invite a los niños a compartir con un amigo. Anímelos a participar en múltiples intercambios preguntando "¿Por qué?" o "¿Por qué no?"

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Caballo al galope

PD1 Motricidad gruesa CA 1b Música

- Reproducir "Clip Clop Horse (Instrumental)", pista 8 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a galopar por todo el salón.
- Durante cada sección rítmica, invítelos a dejar de galopar y tratar de pisar los patrones con los pies.

# Vaca



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2d Comunicación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las vacas?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con las letras T y O. Diga cada letra y sonido. Invite a los niños a repetir.
- Coloque las tarjetas con las letras T y O en el suelo, con cada letra representada 2 o 3 veces.
- Invite a cada niño a tomar una letra y decir su nombre y sonido. Anime a los niños con la misma letra a ponerse de pie juntos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Vaca especial

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

### MATERIALES

- Cartel del poema:  
Hola, Diddle Diddle

### SUS MATERIALES

- Pelota

### Todos juntos

- ¿Cómo se mueven las vacas?  
¿Alguna vez has visto a una vaca saltar?
- Lea el póster en voz alta y pregunte: "¿Creen que una vaca podría saltar sobre la luna? ¿Por qué sí o por qué no?"
- Diga: «Esta vaca especial salta. ¿Qué habilidad especial puedes hacer?». Coloque una pelota en el centro del círculo. Anime a los niños a turnarse para pasar la pelota y realizar un movimiento especial.

HOLA, DIDDLE DIDDLE

**El gato y el violín  
La vaca saltó sobre la luna.  
El perrito se rió  
para ver tal deporte,  
Y el plato se escapó con la  
cuchara.**

*Esta actividad desarrolla el conocimiento de los niños sobre sí mismos y la confianza al pedirles que identifiquen una habilidad especial y la pongan en práctica para los demás.*

## MAKE & PLAY



### RINCÓN CREATIVO

## Vaca mascota

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 3b Artes visuales CA 4a Drama

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Forma de vaca
- Pinzas de ropa
- Ojos que se mueven

#### SUS MATERIALES

- Marcadores
- Papel de desecho
- Pintura
- Pegamento
- Bloques

### Conversar

- ¿Qué necesitan las vacas para sobrevivir?  
Invite a los niños a hacer una lista de necesidades.

### Hacer

- Invite a los niños a pintar con los dedos puntos en la forma de la vaca.
- Utilice papel borrador para explorar la pintura de puntos.
- Cuando la vaca esté seca, invite a los niños a sujetarle las dos pinzas de ropa para hacer las patas.

### Jugar

- Invite a los niños a usar bloques para construir cercas y meter a sus vacas dentro. Anímelos a fingir que cuidan una vaca. Recuérdeles que piensen en las necesidades de una vaca para apoyar el juego.

**OBSERVAR:** ¿El niño comprende las necesidades de una vaca al simular que la alimenta y la cuida?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Un día en la granja

LLD 3a Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Póster de poema: Un día en la granja

**Discutir y explorar**

- ¿Qué han aprendido sobre los animales de la granja? Explique a los niños que buscarán palabras que rimen en un poema sobre la granja y sus animales.

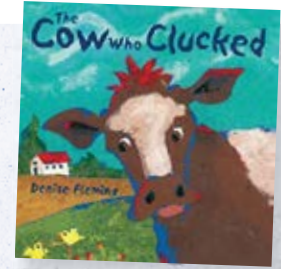
**Jugar juntos**

- Recite “Un día en la granja”. Mientras lee, enfatice las palabras que riman.
- Resalte dos palabras que rimen, como “begins” y “spins”, levantando ambas manos en el aire.
- Invite a los niños a mostrar si dos palabras riman levantando ambas manos. Use palabras del poema.
- **Simplificar:** Recite el poema. Anime a los niños a repetir cada palabra que rima.
- **Desafío:** Dele a los niños una palabra del poema. Invítelos a inventar otras palabras que rimen.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica si dos palabras riman?



HISTORIA SUGERIDA



## La vaca que cloqueaba

por Denise Fleming

LLD 5 Conceptos de impresión  
 LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Llame la atención sobre las ilustraciones de la portada y las palabras y letras del título.
- Lea el libro. Defina las palabras «vaca», «mordisquear», «arroyo», «prado», «búho» y «gallina». Anime a los niños a repetir el sonido del animal en cada página, como cloquear, zumbido, maullido, graznido, etc.
- Si vuelve a leer este libro, pregunte: “¿Qué animal perdió el mugido? ¿La abeja tenía el mugido? ¿La serpiente tenía el mugido? ¿Qué animal tenía el mugido de la vaca?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Posición de animal de granja

M 2b Conciencia espacial LLD 1b Escucha

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: Posición (guardar para uso posterior)
- Póster temático\*
- Contando cerdos\*
- Cubo de bolsillo\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las tarjetas del cubo en el cubo de bolsillo. Coloque el cubo y el póster temático sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Muestre una tarjeta y repase cada posición. Por ejemplo: «La vaca está dentro de la cerca».
- Invite a un niño a lanzar el cubo y luego muestre esa posición colocando una ficha de cerdo (junto a, encima de, etc.) en algún lugar del póster temático. Por ejemplo: “Hiciste rodar un gallo sobre el poste. ¿Puedes poner el cerdo encima de algo?”.

**OBSERVAR:** ¿El niño coloca correctamente el cerdo en el cartel basándose en la palabra posicional?



## Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación LLD 2d Comunicación

- ¿Te gustaría tener una gallina de mascota? ¿Por qué sí o por qué no?
- Anime a los niños a describir lo que saben.

**OBSERVAR:** ¿El niño describe cosas familiares? ¿Lugares u objetos?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Danza de la vaca

CA 2d Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Reproduzca “Cow in My House”, pista 9 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a fingir que son la vaca de la canción.

# 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: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Graneros de palabras compuestas	LLD 3b Conciencia fonológica
2	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Contando cerdos	M 1b & M 1c Sentido numérico
3	<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b> Pastoreo de ovejas	SED 4a Resolución de problemas ATL 2a Flexibilidad y juego
4	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Collage de caballos	M 3 Formas CA 3a Artes visuales
5	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	LLD 2d Comunicación
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El viejo MacDonald tiene una granja	LLD 6a & LLD6b 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: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Construcción de graneros	M 2a Conciencia espacial
7	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Agitador de granos	CA 1a & CA 1b Música
8	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Cerdo bajo el granero	M 2b Conciencia espacial SED 1c Autoconciencia
9	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> ¡Paseo en carreta!	CA 2a Danza y movimiento
10	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Vamos al granero	LLD 3c Conciencia fonológica LLD 5 Conceptos de impresión
VAPOR	<b>CIENCIA Y NATURALEZA</b> Cosas con ruedas	SCI 3a Ciencias físicas 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: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Inicio y Rima	<b>LLD 3b</b> Conciencia fonológica
12	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	<b>LLD 2b</b> Comunicación
13	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Alimenta a la vaca	<b>LLD 3c</b> Conciencia fonológica
14	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Hojas de maíz	<b>SCI 3b</b> Ciencias físicas <b>CA 3b</b> Artes visuales
15	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Marioneta de zanahoria	<b>CA 4b</b> Drama <b>CA 3a</b> Artes visuales

## 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: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	<b>LLD 2a</b> Comunicación
17	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Plantando en la granja	<b>M 1e</b> Sentido numérico
18	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Plantas de medición	<b>M 4a</b> Medición
19	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Correo agrícola	<b>LLD 7a &amp; LLD 7b</b> Escritura
20	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> Diversión en el mercado	<b>SED 3c</b> Relaciones sociales

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

## **Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:**

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

## **Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:**

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

## **Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:**

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

## **Para niños con desafíos táctiles:**

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

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

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

## **Para niños con habilidades motoras finas restringidas:**

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

## **Para niños con ansiedad por separación:**

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

## **Para niños con discapacidad auditiva:**

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

## **Para niños con discapacidad visual:**

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



EXPERIENCIA

# EN EL GRANERO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

## Explora las vistas, olores y sonidos del corral

Recoger y medir  
los granos

Jugar a las  
matemáticas  
del tractor



### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Juego de patrones de pajar • Diversión en paseos en carreta • Juego de combinación de graneros •  
Pinta con ruedas de tractor • Organiza una fiesta de ensaladas

# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Tema Web .....	2
Vista rápida .....	4
Estaciones de vapor .....	6
Aventura del alfabeto.....	8
Conexiones de la hora del cuento .....	9
Calendario de planificación semanal.....	10
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>12</b>
Lección 6: Granero.....	12
Lección 7: Silo de granos .....	14
Lección 8: Tractor.....	16
Lección 9: Heno y paja .....	18
Lección 10: Barro.....	20
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>22</b>
Planes de evaluación semanales .....	22
Adaptaciones .....	24



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: EN EL GRANERO

No importa dónde vivas, los niños pueden descubrir las vistas, los olores, los sonidos y la atmósfera de una granja. Comprenden mejor la vida en el campo explorando a través de sus sentidos. Por ejemplo, pueden sentir la textura del heno, construir un granero con palillos de manualidades y explorar el concepto de las ruedas. Estas son algunas maneras en que los maestros y cuidadores pueden ayudar a los niños a sumergirse en la vida en la granja. A través de este proceso, los niños pueden desarrollar sus habilidades para resolver problemas. Esto se practica experimentando con diferentes herramientas y materiales y luego compartiendo sus descubrimientos. Estas oportunidades son beneficiosas para los niños porque fortalecen sus habilidades lógicas básicas, como la curiosidad, la planificación y la experimentación.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
granero, banjo, campo, ensalada, brote, tractor, heno, ukelele, jardín, silo de granos	Ll, Cc	lemon, lion, leaf, cat, carrot, cup (limón, león, hoja, gato, zanahoria, taza)	azul, cuadrado, paciente



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6	 <p><b>GRANERO</b> Un granero es un edificio que se encuentra en una granja. Sirve como refugio para los animales. Los graneros se utilizan principalmente para albergar animales y almacenar herramientas agrícolas y alimentos. Tradicionalmente, se pintan de rojo.</p>	<p><b>Abrir la puerta</b> SED 1a Autoconciencia LLD 1b Escucha</p>	<p><b>Granja de mezclas Silabas</b> LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 7	 <p><b>SILO DE GRANOS</b> Los silos para granos son estructuras metálicas con una tapa abovedada. Se utilizan para almacenar granos secos cosechados, como maíz y soja.</p>	<p><b>Llene el silo de granos</b> SED 3c Relaciones sociales ATL 2b Flexibilidad y juego</p>	<p><b>Nombres de los silos de granos</b> LLD 7a Escritura</p> 
LECCIÓN 8	 <p><b>TRACTOR</b> Los tractores son vehículos que facilitan las labores agrícolas. Son conducidos por una sola persona. Ayudan a los agricultores a arar, labrar y sembrar sus campos.</p>	<p><b>Tractor azul</b> SED 3c Relaciones sociales SCI 3b Ciencias físicas CA 2b Danza y movimiento</p> 	<p><b>Inicio y rima del tractor</b> LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 9	 <p><b>HENO Y PAJA</b> El heno es pasto seco y otras plantas (alfalfa) que han sido segadas. Se utiliza principalmente para alimentar a animales de granja, como caballos, vacas y cabras. La paja proviene de los tallos secos de los cereales. Se utiliza más como lecho para animales de granja que como alimento.</p>	<p><b>Fardos de heno</b> SED 3c Relaciones sociales</p>	<p><b>Veo veo letra Lly Cc</b> LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 10	 <p><b>BARRO</b> El barro es una mezcla de líquido y tierra. Es húmedo, viscoso y suave al tacto.</p>	<p><b>En el barro</b> SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa</p>	<p><b>Vamos al granero</b> ★ LLD 3c Conciencia fonológica LLD 5 Conceptos de impresión</p> 



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

## MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

## ARTES CREATIVAS

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

### Construcción de graneros ★

M 2a Conciencia espacial  
M 1c Sentido numérico  
ATL 1a Atención y persistencia



### Juego del granero

LLD 7a Escritura  
CA 3a Artes visuales

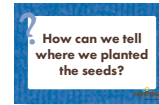


### Construir un granero

SED 3c Relaciones sociales  
CA 2b Danza y movimiento  
LLD 2a Comunicación

### Hileras de plantación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
CA 4a Drama



### Granero rojo grande

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 2d Comunicación



### Matemáticas del tractor

M 1d Sentido numérico



### Agitador de granos ★

CA 1a & CA 1b Música  
CA 3a Artes visuales  
SCI 3a Ciencias físicas

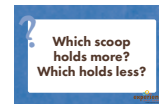


### Ayudando en la granja

LLD 1a Escucha  
CA 2b Danza y movimiento

### Recoger y verter

SCI 1a Investigación e indagación  
M 4a Medición  
SCI 4 Tecnología



### Clic, Clac, Mu Vacas que tipean

LLD 6b Comprensión lectora  
SED 4a Resolución de problemas



### Cerdo debajo del granero ★

M 2b Conciencia espacial  
SED 1c Autoconciencia  
LLD 1b Escucha

### Ruedas de tractor

CA 3b Artes visuales  
SCI 3b Ciencias físicas  
PD2 Motricidad fina



### Ruedas en el tractor

CA 2b Danza y movimiento  
LLD 1a Escucha

### Cosas con ruedas ★

SCI 3a Ciencias físicas  
SCI 4 Tecnología



### Fiesta de la ensalada del oso

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



### Escondido en el heno

M 1e Sentido numérico

### Camas de paja

PD 2 Motricidad fina  
CA 3a Artes visuales  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



### ¡Paseo en carreta! ★

CA 2a Danza y movimiento

### Camas de paja

CA 4a & CA 4b Drama  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



### El espantapájaros

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



### El viejo MacDonald Rompecabezas

M 2a Conciencia espacial



### Pastel de barro

M 5 Patrones  
CA 4a Drama



### Diversión en el barro

CA 2a Danza y movimiento  
PD 1 Motricidad gruesa  
LLD 1a Escucha

### Construcción en la tierra

SCI 1a Investigación e indagación  
SED 4a Resolución de problemas  
PD 2 Motricidad fina



### Atascado en el barro

LLD 6a Comprensión lectora  
M 1c Sentido numérico



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.

## JUEGO DRAMÁTICO

### Camas de paja

CA 4a & CA 4b Drama SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

How do animals use straw?

#### Configuración

- Coloque papel picado en un cubo. Coloque varias cajas en el área de teatro. Invite a los niños a crear camas de paja para los animales de la granja. Coloque animales de granja de juguete (figuras o peluches), si están disponibles.

#### Grandes preguntas

- ¿Para qué crees que se utiliza la paja en una granja?
- ¿Dónde duermen los animales de la granja? ¿Sobre qué duermen?
- ¿Sobre qué duermes?
- ¿Cómo te preparas para ir a dormir en tu casa?
- ¿Qué más se puede poner en los lechos de paja de los animales?

**OBSERVAR:** ¿El niño participa en el juego dramático? ¿Utiliza juguetes realistas como sustitutos de objetos reales y distingue entre lo real y lo imaginario?



## CIENCIA Y NATURALEZA

### ★ Cosas con ruedas

SCI 3a Ciencias físicas SCI 4 Tecnología

How do wheels work?

#### Configuración

- Coloque objetos con ruedas, como vehículos de juguete, juguetes para empujar o tirar, etc. Anime a los niños a explorar las ruedas. Coloque rampas para que experimenten.

#### Grandes preguntas

- ¿Cómo se mueven los vehículos?
- ¿Qué forma tienen las ruedas? ¿Qué ocurre si una rueda no es circular?
  - ¿Cómo se puede hacer que una rueda gire rápido? ¿Espacio?
  - ¿Qué más sabes sobre las ruedas?

**OBSERVAR:** ¿Explica el niño cómo se mueven los vehículos? ¿Explora herramientas sencillas?





## Hileras de plantación

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 4a Drama

### Configuración

- Llene un cubo con tierra. Coloque un recipiente con pompones, plantas sintéticas, palas, cucharas u otras herramientas de excavación. Anime a los niños a fingir que son agricultores que plantan cultivos.

**OBSERVAR:** ¿Habla el niño sobre la siembra, el cultivo y la cosecha? ¿Juega a ser un agricultor plantando?

### Grandes preguntas

- ¿Qué cultivos podría cultivar un agricultor?
- ¿Cómo son los campos de cultivo? ¿Están en filas o diseños en zigzag?
- ¿Cómo se pueden cuidar los cultivos?
- ¿Qué te gustaría cultivar si fueras agricultor?
- ¿Qué cultivos podrían comer los animales de granja?

### BLOQUES

## Construcción en la tierra

SCI 1a Investigación e indagación SED 4a Resolución de problemas PD 2 Motricidad fina

### Configuración

- Coloque bandejas o tapas de cajas llenas de tierra o arena en el área de bloques. Prepare diversos materiales para que los niños construyan, como sorbetes, palos y tubos de cartón.

### Grandes preguntas

- ¿Sobre qué se asientan los edificios? ¿Sobre tierra? ¿Rocas? ¿Agua?
- ¿Qué pasa cuando presionas algo contra la tierra?
- ¿Cómo puedes hacer que algo se mantenga en pie en la tierra?
- ¿Dónde puedes encontrar suciedad?

**OBSERVAR:** Cuando se le da una pregunta, ¿el niño adivina una posible respuesta o resultado?



A

Para niños con desafíos táctiles, consulte "Adaptaciones".

### ESTIMULACIÓN SENSORIAL

## Recoger y verter

SCI 1a Investigación e indagación M 4a Medición SCI 4 Tecnología

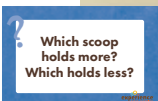
### Configuración

- Llene un recipiente con arena. Coloque en el contenedor diversas herramientas y recipientes para recoger arena. Invite a los niños a recoger y verter la arena en otros recipientes, como si fueran granjeros alimentando a los animales.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tareas realizan los agricultores en la granja cada día?
- ¿Qué tipo de grano o alimento crees que comen los animales de granja?
- ¿Cómo crees que los agricultores almacenan su grano?
- ¿Crees que este recipiente tendrá la misma capacidad que tu pala?
- ¿Qué otros materiales podrías verter en un recipiente?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza medidas no estándar para medir la capacidad de los recipientes?



# AVENTURA DEL ALFABETO

## Ll

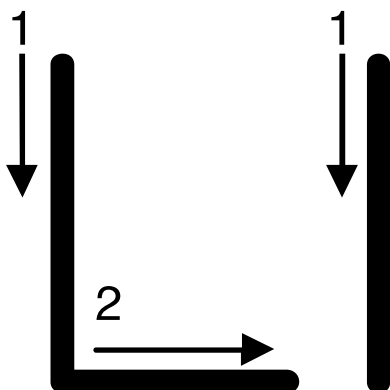
### FORMACIÓN DE LETRAS

#### MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo, pequeña línea en la parte inferior.

#### MINÚSCULAS

Línea hacia abajo.



### MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, la lengua toca los dientes superiores.

### CANCIÓN DE LAS LETRAS

¡L dice /l/, como león!  
L dice /l/, ¡rugamos y gritemos!

## Cc

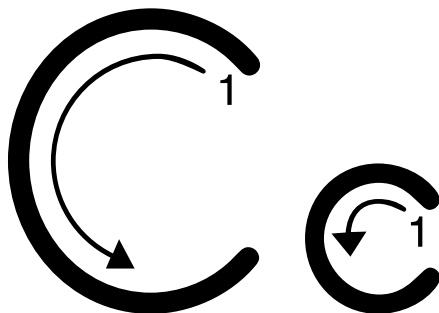
### FORMACIÓN DE LETRAS

#### MAYÚSCULAS

Gran curva.

#### MINÚSCULAS

Pequeña curva.



### MOVIMIENTO DE LA BOCA

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

### CANTO DE LETRAS

¡C dice /k/, como coche C!  
C dice /k/, ¡vamos a conducir, guay!

# 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.



## Fiesta de la ensalada de Oso

Por Leslie Falconer

### Primera lectura

LLD 6b Comprensión lectora SED 3c Relaciones sociales

#### Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Defina las palabras “paciencia” y “ensalada”. Señale la portada y pregunte: “¿Cómo crees que Oso conseguirá las verduras que necesita para su ensalada? ¿Por qué necesita ser paciente?”
- Diga: “Este libro trata sobre Oso, que espera pacientemente a que crezcan las verduras para poder hacer una ensalada”. Invite a los niños a leer con usted para ver cuán paciente fue Oso.

#### Leer y participar

- Lea el libro. Defina las palabras. “jardín”, “semilla”, “verduras”, “banjo”, “brotar” y “ukelele.”
- Hable sobre las actividades y otros personajes y cómo ayudaron a Oso a esperar pacientemente.

#### Conversar

- Vaya a las páginas relevantes o utilice los fragmentos de la historia para hacer preguntas, como:
  - “¿Qué actividades hizo Oso mientras esperaba? ¿Cómo ayudó Zorro a Oso a esperar pacientemente?”
  - “¿Qué pasó con la semilla de Oso mientras esperaba?”
  - “¿Oso y Zorro tuvieron una fiesta de ensalada?”

**OBSERVAR:** ¿El niño anticipa lo que sigue en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta? ¿Relata fragmentos de la historia?

### Segunda lectura

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

#### Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Revise la palabra “paciencia”. Pregunte: “¿Puedes contarme sobre alguna ocasión en la que tuviste que demostrar paciencia?”

#### Leer y participar

- Lea el libro. Revise el vocabulario y las palabras clave. Invite a los niños a compartir otras formas en las que Oso podría haber esperado pacientemente para que su jardín crezca. Por ejemplo: “Creo que Oso podría haber dibujado y coloreado una imagen de su jardín”.

#### Conversar

- Vaya a las páginas relevantes o utilice los fragmentos de la historia para hacer preguntas, como:
  - “¿Crees que fue difícil para Oso esperar pacientemente?”
  - “¿Cómo crees que se siente mientras espera?”
  - “¿Cómo crees que se sintió Oso esperando con un amigo?”
  - “¿Cómo se sintieron Oso y Zorro cuando las verduras estaban listas para una ensalada?”

### Tercera lectura

LLD 6b Comprensión lectora

#### Introducción

- Muestre la portada y el título. Anime a los niños a hacer conexiones entre la ilustración de la portada y los acontecimientos de la historia.

#### Leer y participar

- Lea el libro. Anime a los niños a representar las páginas de “Oso esperando”, como soñar con verduras, leer un libro y tocar el banjo.

#### Conversar

- Invite a los niños a representar la historia o a usar los fragmentos de la historia para volver a contarla. Haga preguntas para facilitar la secuencia, como:
  - “¿Qué pasó primero en la historia?”
  - “¿Por qué Oso tuvo que esperar pacientemente?”
  - “¿Qué cosas hizo Oso mientras esperaba?”
  - “¿Quién ayudó a Oso a esperar pacientemente?”
  - “¿Qué pasó al final?”

### PALABRAS CLAVE DE VOCABULARIO

**Paciencia:** esperar mucho tiempo sin enojarse.

**Jardín:** un área al lado de una casa que tiene plantas y flores.

**Semilla:** un pequeño objeto duro del cual crece una nueva planta.

**Verduras:** una planta que se come cruda o cocida.

**Banjo:** un instrumento con un cuerpo redondo y cuatro o más cuerdas.

**Ensalada:** una mezcla de verduras crudas.

**Brotar:** cuando una planta comienza a desarrollar brotes u hojas.

**Ukelele:** un instrumento de cuatro cuerdas, como una guitarra pequeña.

# 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!* ↷

# Granero



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué podrías encontrar dentro de un granero?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra L. 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 en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "león". Diga "L es para león, /l/".
- Invite a los niños a hacer el sonido /l/ mientras fingen ser un león.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Abrir la puerta

SED 1a Autoconciencia LLD 1b Escucha

### MATERIALES

- Tarjetas de cubo:
- Bolos de animales

### Todos juntos

- Seleccione a un niño y use su nombre en la rima. Invítelo a escribir el nombre de un animal del establo. Coloque las tarjetas de bolos de animales para que el niño elija un animal.
- Anime a los niños a seguir los movimientos sugeridos que se alinean con la rima.

A

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

### ABRIR LA PUERTA

#### Abre la puerta

(Extienda los brazos hacia los lados.)

#### Saca un poco de heno

(Patee con los pies.)

#### Jimmy alimenta a la vaca

cada día

(Aplauda)

*Esta actividad desarrolla el sentido de identidad al alentar a los niños a escuchar su nombre en el juego.*

### RINCÓN CREATIVO

## Juego de emparejamiento de graneros

LLD 7a Escritura CA 3a Artes visuales

### MATERIALES

- Etiquetas de nombre (de la lección 2)

### PARA CADA NIÑO

- Juego de emparejamiento de graneros
- Cierre de latón

### SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Crayones
- Cinta

### Conversar

- ¿Qué animales puedes encontrar en un granero?

### Hacer

- Invite a los niños a colorear cada animal de la granja y luego recortarlos.
- Invite a los niños a escribir su nombre en el granero. Proporcione etiquetas para apoyar la escritura.
- Anímelos a ayudar a fijar la rueda a la parte trasera del granero con el sujetador. Coloque cinta adhesiva sobre el sujetador para asegurarlo.

### Jugar

- Gire la rueda para mostrar un animal. Anime a los niños a dar vuelta las tarjetas de animales hasta que encuentren una pareja.

**OBSERVAR:** ¿Escribe el niño su nombre usando formas similares a letras, letras simuladas o secuencias de letras? ¿Escribe su nombre de izquierda a derecha?

MAKE  
& PLAY



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Combinando sílabas agrícolas

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de sílabas: Granja

**Discutir y explorar**

- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Aplauda las sílabas de una palabra.
- Explique que las sílabas se pueden unir para formar una palabra. Diga una palabra. Luego, diga cada sílaba. Repita las sílabas cada vez más rápido y luego repita la palabra.

**Jugar juntos**

- Coloque las tarjetas de la granja boca abajo. Invite a un niño a voltear una tarjeta. Diga las sílabas con una pausa. Invite a los niños a combinar las sílabas y decir la palabra. Por ejemplo: pregunte: “¿Qué palabra obtienes cuando juntas "wag-on"?”
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a aplaudir cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar las sílabas de las palabras.

**OBSERVAR:** ¿El niño combina sílabas para crear una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



## El gran granero rojo

por Margaret Wise Brown

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 2d Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra “granero”. Señale un animal y pida a los niños que lo identifiquen. Anímelos a hacer los sonidos del animal.
- Lea el libro. Defina las palabras «campo», «veleta», «heno», «espantapájaros», «azada» y «nido». Pregunte: «¿Dónde está el espantapájaros? ¿Qué animal pone diez huevos? ¿Dónde duermen los animales por la noche? ¿Qué animal juega por la noche?».
- Si vuelve a leer el libro, vaya a las páginas relevantes e invite a los niños a describir palabras usando las ilustraciones. Por ejemplo: “¿Qué es un campo? ¿Qué observan en la página?”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Construcción de graneros

M 2a Conciencia espacial M 1c Sentido numérico ATL 1a Atención y persistencia

**MATERIALES**

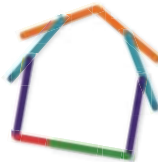
- Tarjetas de cubo: diseños de granero
- Palillos de manualidades
- Cubo de bolsillo\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

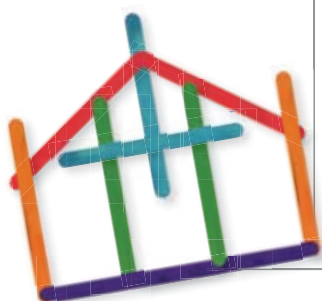
**Configuración**

- Inserte las tarjetas de cubo en el bolsillo. Forme un cubo y colóquelo con los palillos de manualidades.



**Juego independiente**

- Anime a los niños a turnarse para rodar el Cubo de bolsillo. Pregunte: “¿Qué formas ves en el diseño?” y “¿Cuántos palos necesitas para hacer este mismo diseño?”
- Invite a los niños a contar los palos y luego usarlos para construir el granero.
- Continúe tirando el Cubo de bolsillo y construya los diseños de graneros correspondientes.
- Si lo desea, invite a los niños a construir su propio diseño de granero.



**OBSERVAR:** ¿El niño mueve los palillos para recrear la forma del granero en la tarjeta?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Qué sería divertido de vivir en un granero? ¿Qué podría ser difícil?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Construir un granero

SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento  
LLD 2a Comunicación

- Reproducir “Clip Clop Horse (Instrumental)”, pista 8 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a escuchar la canción mientras trabajan juntos para formar un círculo tomados de la mano.
- Reproduzcan la canción de nuevo. Inviten a un niño a bailar en el centro del círculo y luego pídanle que salga del granero (círculo).

# Silo de granos



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hay dentro de un silo de granos?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra C. 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 en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "gato". Diga: "Cc es para "Cat" (Gato), /c/". Nombre los elementos de la habitación que comiencen con C.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Llene el silo de granos

SED 3c Relaciones sociales ATL 2b Flexibilidad y juego

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Tazas
- Bol
- Arena

### Todos juntos

- Invite a los niños a trabajar juntos para llenar un recipiente con arena. Pídales que se sienten en fila. Dé a cada niño un vaso vacío.
- Pídales al primer niño que saque una taza de "grano" y luego viértalo en la taza del siguiente niño.
- Repita hasta que el último niño de la fila lo vierta en un recipiente.
- Si lo desea, cambie el niño que recoge la comida. Repita hasta que el recipiente esté lleno de granos.

*Esta actividad fomenta el trabajo en equipo y la cooperación mientras los niños trabajan juntos para lograr un objetivo.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Agitador de granos

CA 1a & CA 1b Música CA 3a Artes visuales SCI 3a Ciencias físicas

### MATERIALES

- Álbum *Bailando en la granja*

#### PARA CADA NIÑO

- Vaso de papel
- Tapa
- Bandeja de aluminio

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Pinceles
- Marcadores
- Mezcla para coctelera
- Pegamento

### Conversar

- Prepare un tazón con la mezcla para coctelera. Invite a los niños a explorar la técnica de recoger y verter. Pregunte: "¿Cómo se mezcla la coctelera? ¿El sonido al verterlo es fuerte o suave?"

### Hacer

- Invite a los niños a pintar la taza. Una vez seca, animelos a añadir detalles adicionales con marcadores.
- Invite a los niños a agregar la mezcla para coctelera. Tape el vaso.
- Pegue la bandeja en la parte superior para crear un recipiente para granos.

### Jugar

- Reproduzca "Rooster Dance", pista 1 del álbum *Bailando en la granja* y exploren sacudidas rápidas o lentas en respuesta a la música.

**OBSERVAR:** ¿El niño controla el sonajero y lo mueve en respuesta a diferentes velocidades en una canción?

**MAKE  
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Matemáticas del tractor

M 1d Sentido numérico

**MATERIALES**

- Juego de matemáticas de tractor
- Tarjetas numéricas: 1-6\*
- Contando cerdos\*
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Discutir y explorar**

- Explique que un “conjunto” es un grupo de cosas que van juntos. Haga un conjunto de tres cerditos. Diga: “Este es un grupo de cerdos”. Cuente los cerdos y diga cuántos hay.

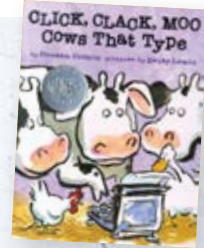
**Jugar juntos**

- Muestre y tire el cubo. Forme un grupo de cerditos en el carro que coincida con el número mostrado.
- Invite a los niños a lanzar el cubo y a formar un grupo de cerditos en el carro que coincida con el número que salió. Luego pregunte: “¿Cuántos cerdos hay en el conjunto?”
- **Simplificar:** Forme un grupo de no más de tres cerdos. Pida a los niños que digan cuántos hay en el grupo sin contar.
- **Desafío:** Cree dos grupos de hasta cinco. Pida a los niños que identifiquen qué grupo tiene más, menos o si son iguales, incluso si los objetos del grupo más grande son más pequeños.

**OBSERVAR:** ¿El niño crea conjuntos de hasta cinco en el carrito?



HISTORIA SUGERIDA



## Clic, Clac, Mu Vacas que tipean

Por Doreen Cronin

LLD 6b Comprensión lectora  
SED 4a Resolución de problemas

- Muestre la portada y lea el título. Defina «tipear» y «máquina de escribir». Pregunte: «¿Qué crees que escriben los animales?».
- Lea el libro. Defina las palabras: “eléctrico”, “mantas”, “huelga”, “impaciente” y “furioso”. Hable sobre los personajes. Pregunte: “¿Qué opina el granjero Brown de que las vacas no den leche? ¿Cómo se sienten las vacas cuando el granjero Brown no les consigue mantas eléctricas?”
- Si vuelve a leer el libro, hable sobre el problema y la solución. Pregunte: “¿Cuál es el problema del granjero Brown en la historia? ¿Cómo lo resuelve? ¿Quién lo ayuda a resolverlo?”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Nombres de los silos de granos

LLD 7a Escritura

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Nombres de los silos de granos

**SUS MATERIALES**

- Crayones o marcadores
- Resaltador

**Configuración**

- Coloque los crayones, marcadores y los nombres de los silos de granos en la mesa para los niños.

**Juego independiente**

- ¿Cuál es el propósito de un silo? Explique que algunos silos tienen escrito el nombre de la granja.
- Invite a cada niño a tomar un recipiente para granos y escribir su nombre en él.
  - Para apoyar el desarrollo de la escritura, use un resaltador para escribir el nombre de cada niño para que lo calquen.

**OBSERVAR:** ¿Escribe el niño su nombre usando formas similares a letras, letras simuladas o secuencias de letras? ¿Escribe de izquierda a derecha?



## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Qué guardarías en un silo de granos?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Ayudando en la granja

LLD 1a Escucha CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Workin’ on the Farm”, pista 6 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a escuchar la canción y a decir en voz alta las palabras de acción que escuchan, como “agacharse”, “ponerse de pie”, “cavar” y “alimentar”. Invite a los niños a ayudarlo a hacer una lista.
- Con los niños, elija dos o tres palabras de acción. Reproduzca la canción nuevamente e invite a los niños a escuchar las palabras y realizar las acciones.

# Tractor



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué crees que hace un tractor en una granja?”

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra L. Use la canción 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 palabras que empiezan con L.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Tractor azul

SED 3c Relaciones sociales SCI 3b Ciencias físicas CA 2b Danza y movimiento

### MATERIALES

- Gafas Veo-Veo: Conceptos\*

### Todos juntos

- ¿En qué color de tractor te gustaría viajar?
- Muestre el catalejo azul y diga: “Conduciremos por el salón como un tractor y buscaremos cosas azules”. Pase el catalejo alrededor del círculo para que los niños lo sostengan.
- Invite a un niño a ser el conductor del tractor y guiar a los demás niños hacia algo azul en la habitación. Deles el catalejo para que lo sostengan mientras conducen.
- Repita con otro niño hasta que todos hayan tenido un turno.

*Esta actividad desarrolla la capacidad de los niños para participar de forma cooperativa, en grupos animando a los niños a esperar y tomar turnos en una actividad grupal.*

A

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

### RINCÓN CREATIVO

## Ruedas de tractor

CA 3b Artes visuales SCI 3b Ciencias físicas PD2 Motricidad fina

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Espuma adhesiva (para compartir)

### PARA CADA NIÑO

- Taza

### SUS MATERIALES

- Papel
- Pinturas
- Tijeras
- Marcador

### Configuración

- Corte las tiras de espuma adhesiva en varios trozos por niño.
- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales sobre la mesa.
- Ayude a cada niño a escribir su nombre en la página.

### Indicaciones

- ¿Qué observas en las ruedas del tractor?
- ¿Cómo colocarás las pegatinas de espuma en la taza para hacer la banda de rodadura de un neumático?
- ¿Qué crees que pasará si haces rodar el vaso sobre la pintura y luego sobre el papel?

**OBSERVAR:** ¿El niño explora los materiales y toma decisiones para diseñar su proyecto de rueda de tractor?

MAKE & PLAY



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Inicio-Rima del tractor

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de inicio y rimas del tractor

**SUS 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 “hen” (gallina), /h/ es el inicio y /en/ es la rima.
- Explique que podemos combinar el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo, /sh/ y /eep/ forman “sheep” (oveja)

**Jugar juntos**

- Elija una carta de inicio y de rima que se pueda combinar para crear una palabra. Diga el inicio y muestre la tarjeta. Diga la rima y muestre la tarjeta. Invite a los niños a combinar el inicio y la rima, luego diga la palabra. Por ejemplo, pregunte: “¿Qué palabra obtienes cuando combinas /b/ y /arn/? Si es necesario, simule “conducir”. Las tarjetas de tractor se juntan cada vez más rápido para soportar la mezcla.
- **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:** ¿El niño combina inicio y rima para crear una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



## Fiesta de la ensalada de Oso

por Leslie Falconer

Ver Conexiones de la hora del cuento en la página 9.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Cerdo bajo el granero

M 2b Conciencia espacial SED 1c Autoconciencia LLD 1b Escucha

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: Posición (de la lección 5)
- Contando cerdos\*
- Cubo de bolsillo\*

**SUS MATERIALES**

- Tazas

**Configuración**

- Explique que los niños usarán las posiciones en la tarjeta y el “granero” (taza) para colocar al cerdo en una ubicación. Tire el dado y coloque al cerdo en las posiciones en relación con el “granero.”

**Juego independiente**

- Invite a los niños a tirar el dado y colocar el grande. Continúe tirando el dado y moviendo el cerdito.

**OBSERVAR:** ¿El niño coloca correctamente el cerdo en la taza basándose en la palabra posicional?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Preferirías conducir un tractor o montar a caballo?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Ruedas del tractor

CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Reproducir “Wheels on the Tractor”, pista 5 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a escuchar y representar las indicaciones de la canción. Por ejemplo, rodar un brazo sobre otro (tractor), cruzar los brazos (cosechadora) o levantar los brazos (grano).

# Heno y paja



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que hacen los agricultores con el heno?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra C. Use la canción 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 C.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Fardos de heno

SED 3c Relaciones sociales

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Bloques

A

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

### Todos juntos

- ¿Qué animales crees que comen heno? Explique que los caballos, las vacas, las ovejas, las cabras y los conejos comen heno.
- Explique que el heno se puede recolectar y almacenar en fardos. Forme parejas de niños y deles bloques para que imaginen que son fardos de heno.
- Invite a los niños a turnarse para apilar los "fardos" lo más alto que puedan hasta que se caigan.

*Esta actividad desarrolla la capacidad de los niños para participar de forma cooperativa en grupos animando a los niños a esperar y tomar turnos.*

Invitación a create



### RINCÓN CREATIVO

## Camas en un pajar

PD 2 Motricidad fina CA 3a Artes visuales SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Hoja de animales
- Sábana de heno

#### SUS MATERIALES

- Fondo papel (de cualquier color)
- Tijeras (seguras para niños)
- Pegamento
- Marcadores o crayones

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales sobre la mesa. Ayude a los niños a usar las tijeras para cortar la "paja" según sea necesario.

### Indicaciones

- ¿Qué observas en el pajar? ¿Se ve blando o áspero?
- ¿Cómo agregarás un pajar a tu obra de arte?
- ¿Por qué crees que los animales se acuestan o duermen en el pajar? ¿Dónde pondrás a tu animal? ¿Lo pondrás sobre el pajar o debajo de él?
- ¿De qué colores son las vacas? ¿Las cabras? ¿Las ovejas?

**OBSERVAR:** ¿El niño corta el papel para crear un pajar para su obra de arte?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Escondido en el heno

M 1e Sentido numérico

**MATERIALES**

- Contando cerdos\*

**SUS MATERIALES**

- Papel triturado
- Bochas

**Discutir y explorar**

- Coloque el papel triturado en dos recipientes. Esconda algunos cerdos en cada uno de los cuencos.
- Explique que los niños jugarán un juego de matemáticas usando heno y cerdos.

**Jugar juntos**

- Saque dos cerdos de un cuenco de heno y cuéntenlos. Luego saque un cerdo del otro cuenco. Cuente todos los cerdos para un total de tres.
- Cuente los cerdos una vez más. Coloque un cerdo de nuevo en uno de los tazones y vuelva a contar hasta un total de dos.
- Invite a cada niño a buscar o devolver cerdos a los cuencos de heno y contarlos para encontrar el total.
- **Simplificar:** Juegue el juego, pero invite a los niños a agregar o quitar un cerdo del heno cuando se les solicite.
- **Desafío:** Invite a los niños a sumar o restar totales hasta cinco.

HISTORIA SUGERIDA



## El espantapájaros

por Beth Ferry

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra «espantapájaros». Diga: «Este libro trata sobre la amistad entre un espantapájaros y un pájaro».
- Lea el libro. Defina las palabras «almiars», «cuervo», «canción de cuna» y «estaciones». Destaque los eventos principales de la historia. El cuervo se lastimó, voló, regresó, construyeron un nido en el espantapájaros y crías de cuervo vivieron con él.
- Si vuelve a leer el libro, invite a los niños a anticipar lo que viene a continuación en la historia.

**OBSERVAR:** ¿El niño agrega o quita cerdos y cuenta para encontrar el total hasta tres?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Vevo veo las letras L y C

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Vevo veo para colorear: Ll, Cc
- Gafas Vevo-Vevo: Ll, Cc

**SUS MATERIALES**

- Crayones

**Configuración**

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

**Juego independiente**

- Muestre a los niños el dibujo para colorear «Vevo veo»: Hoja de Ll. Nombre la letra L y el sonido /l/. Dé un ejemplo de una palabra que empiece con la letra L.
- Anime a los niños a buscar y colorear imágenes que empiecen con el sonido /l/. Invítelos a encontrar la letra L mayúscula y minúscula y a colorearlas.
- Repita para la letra C.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica la L y la C mayúsculas y minúsculas y pronuncia el sonido? ¿Dice o encuentra palabras que empiezan con /l/ y /c/?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2c Comunicación

- ¿Qué harías con un montón de heno? Anime a los niños a responder con una oración.

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ ¡Paseo en carreta!

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca «Hayride Harvest (Instrumental)», pista 12 del álbum *Bailando en la granja*.
- Durante la música rápida, invite a los niños a juntar «heno» (tiras de papel desechado) y colocarlo en un recipiente.
- Durante la música lenta, invite a los niños a recostarse y simular que duermen una siesta en el heno.

**OBSERVAR:** ¿El niño demuestra diferentes niveles de energía mientras baila?



# Barro



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde podrías encontrar barro?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las partes superior e inferior de las Tarjetas con letras minúsculas para L y C. Pida a los niños que identifiquen las letras.
- Entregue a cada niño papel y un crayón. Muestre una L o C mayúscula o minúscula. Invite a los niños a dibujar algo que empiece con esa letra.
- Anime a los niños a decir la letra y luego describir su dibujo.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## En el barro

SED 3c Relaciones sociales PD 1 Matricidad gruesa

A

Para los niños retraídos, ver "Adaptaciones".

### MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

### SUS MATERIALES

- Cinta de enmascarar

*Esta actividad fomenta las relaciones sociales al alentar a los niños a iniciar el juego con sus compañeros.*

### Todos juntos

- Haga un cuadrado grande en el suelo con cinta adhesiva. Imagine que está lleno de barro.
- Invite a un niño a caminar alrededor del cuadrado y pida a otro niño que juegue moviéndose en el barro. Seleccione a un niño nuevo para que invite a un amigo a jugar. Repita hasta que todos los niños estén dentro del cuadrado.
- 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 representar los movimientos de la letra.

### EN EL BARRO

**Salta, salta en el barro**

**Salta cada día**

**Saltando, saltando, saltando, saltando**

**En el barro jugamos**

**Agáchate, agáchate en el barro...**

**Rueda, rueda en el barro...**

**Gira, gira en el barro...**



### RINCÓN CREATIVO

## Pastel de barro

M 5 Patrones CA 4a Drama

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Estaño

#### SUS MATERIALES

- Bol
- Suciedad
- Agua
- Cucharas
- Artículos de la naturaleza
- Papel
- Marcadores
- Tijeras

### Conversar

- ¿Qué se puede hacer con barro?

### Hacer

- Salga e invite a los niños a encontrar "ingredientes" para decorar sus pasteles de barro, como hierba, hojas, piedras, etc.
- Mezclen tierra y agua en un recipiente. Invite a los niños a recoger y llenar sus recipientes con barro.
- Invételes a utilizar elementos de la naturaleza para crear patrones mientras decoran sus pasteles.

### Jugar

- Invite a los niños a crear una "panadería". Anímelos a jugar que compran y venden sus pasteles entre ellos.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace un patrón con los elementos de la naturaleza? ¿Utiliza accesorios para facilitar el juego de simulación?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

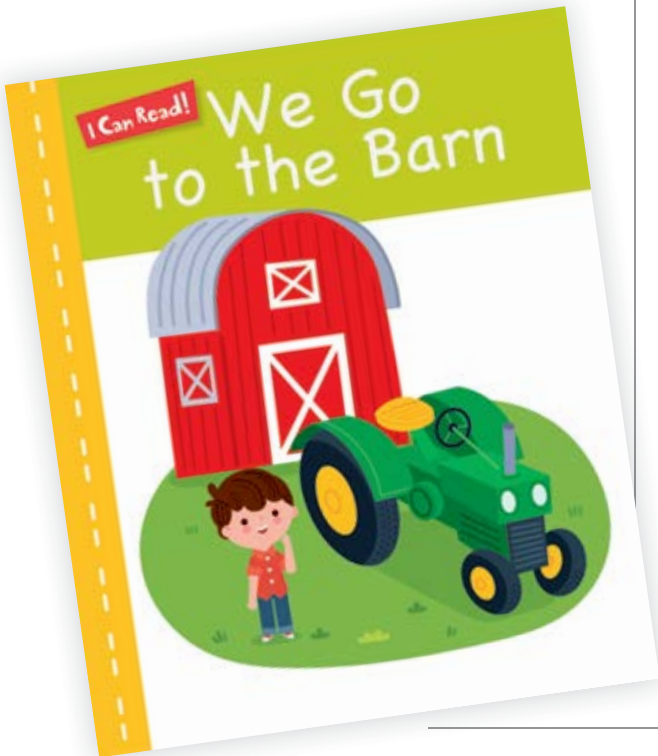
# ★ Vamos al granero

LLD 3c Conciencia fonológica LLD 5 Conceptos de impresión

**MATERIALES**

PARA CADA NIÑO

- Libro ¿Puedo leer?



**Discutir y explorar**

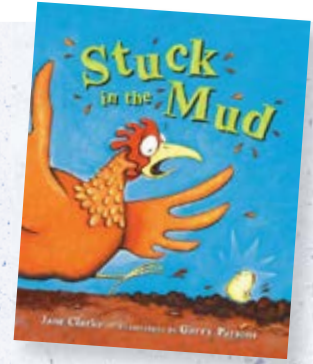
- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que escuchamos en una palabra. Muestre la portada del libro. Señale el granero. Diga: “En la palabra “barn” (granero), /b/ es el sonido inicial”.
- Luego diga otra palabra que empiece con el sonido /b/. Diga: “Tanto ‘barn’ como ‘bat’ empiezan con el sonido /b/”.

**Jugar juntos**

- Invite a los niños a pasar a la primera página y señalar una letra, una palabra y dónde comenzar a leer en la página.
- Señale una imagen y diga la palabra. Invite a los niños a identificar el sonido inicial y a formar una palabra con el mismo sonido inicial.
- Repita este procedimiento para las páginas restantes del libro.
- **Simplificar:** Diga un trabalenguas usando los sonidos iniciales que se encuentran en el libro.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido final de una palabra.

**OBSERVAR:** ¿El niño distingue entre letras y palabras y las indica? ¿Dónde empieza a leer en la página? ¿El niño identifica el comienzo del sonido de una palabra y produce una palabra con el mismo sonido inicial?

HISTORIA SUGERIDA



## Atascado en el barro

por Jane Clarke

LLD 6a Comprensión lectora  
M 1c Sentido numérico

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra “atrapado”. Pregunte: “¿Alguna vez te has quedado atrapado en algún lugar o en algo?”. Luego, pida a los niños que hagan una predicción sobre lo que podría suceder en el cuento.
- Lea el libro. Defina las palabras “calmado”, “espeso”, “atrapado”, “hundándose” y “maloliente”. Invite a los niños a ayudarlo a contar los caracteres de “Atascado en el barro”. en el barro.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a representar cada personaje que está atrapado en el barro.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Rompecabezas del viejo MacDonald

M 2a Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Rompecabezas: El viejo McDonald
- Guías de rompecabezas

**SUS MATERIALES**

- Otros rompecabezas

**Configuración**

- Coloque todas las piezas del rompecabezas boca arriba sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a mirar las piezas y encontrar las que creen que van juntos para completar cada rompecabezas.
- Anime a los niños a utilizar la Guía para completar el rompecabezas del viejo MacDonald. Apoye a los niños en determinar la orientación correcta.



**OBSERVAR:** Cuando se le indica, ¿el niño mueve las piezas según sea necesario para completar el rompecabezas?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Qué juegos se pueden jugar en el barro?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Diversión en el barro

CA 2a Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Coloque aros o círculos de cinta en el suelo para crear “charcos de barro”.
- Reproduzca “Mud”, pista 10 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a bailar alrededor de los charcos. Cuando escuchen el coro, anímelos a saltar y simular que chapotean en el barro.

# 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: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Graneros de palabras compuestas	LLD 3b Conciencia fonológica
2	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Contando cerdos	M 1b & M 1c Sentido numérico
3	<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b> Pastoreo de ovejas	SED 4a Resolución de problemas ATL 2a Flexibilidad y juego
4	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Collage de caballos	M 3 Formas CA 3a Artes visuales
5	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	LLD 2d Comunicación
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El viejo MacDonald tiene una granja	LLD 6a & LLD6b 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: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Construcción de graneros	M 2a Conciencia espacial
7	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Agitador de granos	CA 1a & CA 1b Música
8	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Cerdo bajo el granero	M 2b Conciencia espacial SED 1c Autoconciencia
9	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> ¡Paseo en carreta!	CA 2a Danza y movimiento
10	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Vamos al granero	LLD 3c Conciencia fonológica LLD 5 Conceptos de impresión
VAPOR	<b>CIENCIA Y NATURALEZA</b> Cosas con ruedas	SCI 3a Ciencias físicas 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: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Inicio y Rima	<b>LLD 3b</b> Conciencia fonológica
12	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	<b>LLD 2b</b> Comunicación
13	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Alimenta a la vaca	<b>LLD 3c</b> Conciencia fonológica
14	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Hojas de maíz	<b>SCI 3b</b> Ciencias físicas <b>CA 3b</b> Artes visuales
15	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Marioneta de zanahoria	<b>CA 4b</b> Drama <b>CA 3a</b> Artes visuales

## 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: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	<b>LLD 2a</b> Comunicación
17	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Plantando en la granja	<b>M 1e</b> Sentido numérico
18	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Plantas de medición	<b>M 4a</b> Medición
19	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Correo agrícola	<b>LLD 7a &amp; LLD 7b</b> Escritura
20	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> Diversión en el mercado	<b>SED 3c</b> Relaciones sociales

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

## **Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:**

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

## **Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:**

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

## **Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:**

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

## **Para niños con desafíos táctiles:**

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

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

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

## **Para niños con habilidades motoras finas restringidas:**

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

## **Para niños con ansiedad por separación:**

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

## **Para niños con discapacidad auditiva:**

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

## **Para niños con discapacidad visual:**

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



EXPERIENCIA

# COMIDA DE GRANJA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

## Celebrar el crecimiento de la paciencia

Contar frijoles y clasificar semillas

Es para Egg (huevo)

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Agitadores de huevos • Cortar trigo • Hacer diseños de frijoles • Juego de matemáticas de maíz • Patrones de zanahoria • Juego de alimentar al caballo



# CONTENIDO

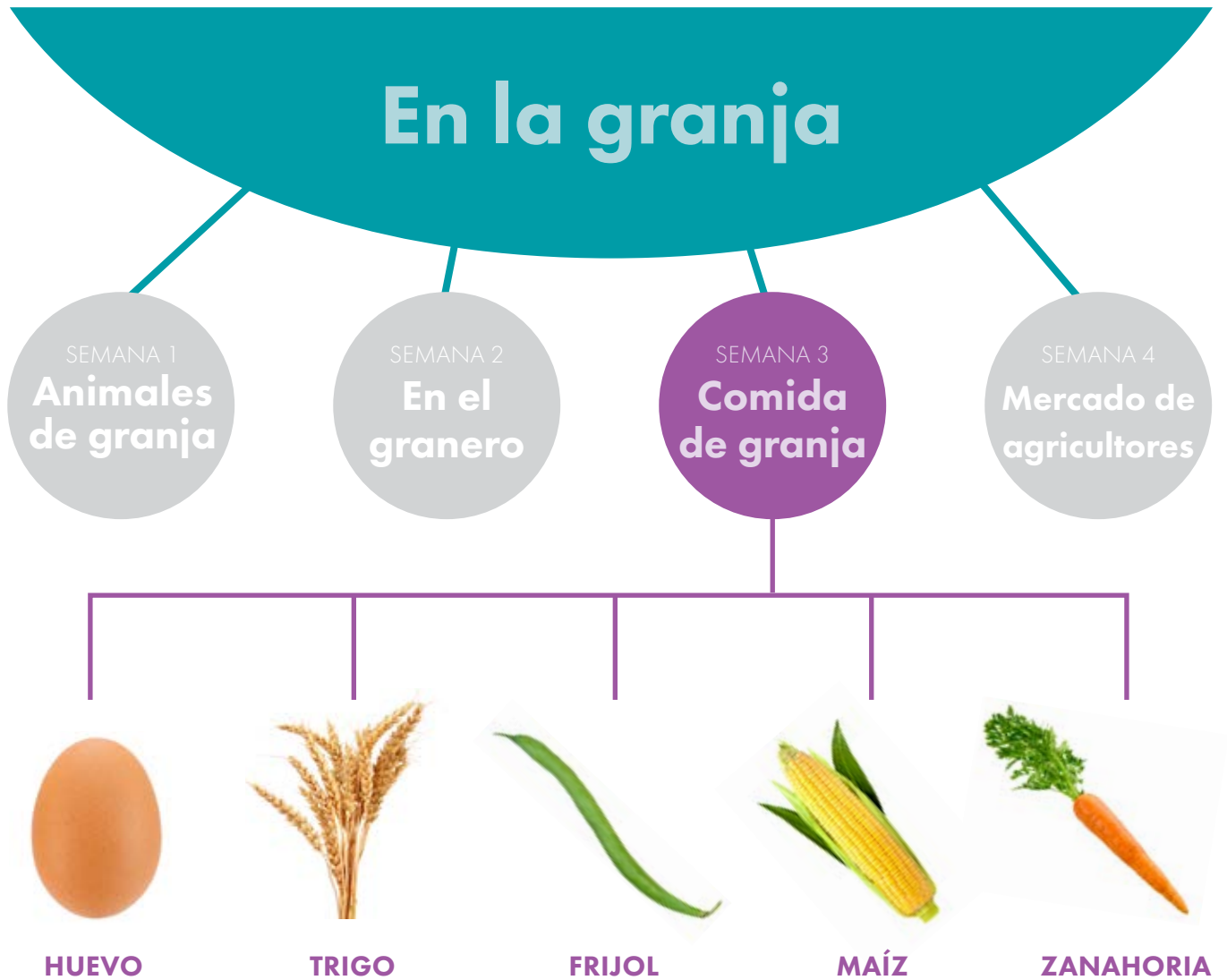
---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Tema Web .....	2
Vista rápida .....	4
Estaciones de vapor .....	6
Aventura del alfabeto.....	8
Calendario de planificación semanal .....	10
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>12</b>
Lección 11: Huevo .....	12
Lección 12: Trigo .....	14
Lección 13: Frijol .....	16
Lección 14: Maíz .....	18
Lección 15: Zanahoria .....	20
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>22</b>
Planes de evaluación semanales .....	22
Adaptaciones .....	24



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: COMIDA DE GRANJA

A través de sus rutinas diarias, los niños interactúan con la comida a diario. Desde pequeños, pueden considerar la comida y la alimentación como una necesidad que satisfacen a lo largo del día. A medida que crecen, pueden empezar a aprender más sobre su alimentación. Al aprender sobre la comida de la granja, los niños pueden comprender mejor los alimentos y su origen. Los maestros y cuidadores pueden ayudar a los niños a comprender las fuentes de alimentos ofreciéndoles experiencias significativas, como explorar las semillas y cómo se convierten en plantas. Los niños también pueden aprender sobre nutrición, lo cual es importante para desarrollar hábitos saludables.













VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
Huevo, trigo, frijol, maíz, zanahoria, pollito, nido, pan	Ee, Ss	egg, eggplant, envelope, snake, sun, sock (huevo, berenjena, sobre, serpiente, calcetín)	azul, cuadrado, paciente



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 11	 <p><b>HUEVO</b> Las gallinas ponen huevos, que están llenos de proteínas. Un huevo consta de cuatro partes: la cáscara, la membrana, la clara (llamada albúmina) y la yema.</p>	<p><b>¡Ten cuidado con los huevos!</b> SED 4a Resolución de problemas PD 3 Seguridad PD 1 Motricidad gruesa</p>	<p><b>Inicio-Rima</b> ★ LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 12	 <p><b>TRIGO</b> El trigo es una planta que se utiliza en muchos alimentos. Cuando se muele para obtener harina, se puede usar para elaborar alimentos como pan, panqueques, galletas, cereales y magdalenas.</p>	<p><b>¿Me puedes ayudar?</b> SED 3b &amp; SED 3c Relaciones sociales CA 2a Danza y movimiento</p>	<p><b>La granja del viejo MacDonald</b> LLD 6b Comprensión lectora ATL 2b Flexibilidad y juego CA 4a Drama</p> 
LECCIÓN 13	 <p><b>FRIJOL</b> Los frijoles, también conocidos como legumbres, son ricos en fibra y proteínas. Las semillas crecen dentro de una estructura alargada llamada vaina.</p>	<p><b>Un frijol, dos frijoles</b> SED 1a &amp; SED 1b Autoconciencia M 1c Sentido numérico</p>	<p><b>Alimenta a la vaca</b> ★ LLD 3c Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 14	 <p><b>MAÍZ</b> El maíz es un cereal. En algunos países, también se lo conoce como “elote” o “choclo”. Se puede comer directamente de la mazorca o procesar para elaborar productos como aceite de cocina y patatas fritas.</p>	<p><b>Palomitas de maíz</b> SED 3b &amp; SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa</p>	<p><b>Veoo veo letra Ee y Ss</b> LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 15	 <p><b>ZANAHORIA</b> La zanahoria es un tubérculo. Crecen en la tierra y hay que arrancarlas. Vienen en diferentes colores, como naranja, morado, rojo, blanco y amarillo.</p>	<p><b>Zanahorias saludables</b> SED 1b Autoconciencia PD 5 Nutrición</p>	<p><b>Zanahorias crujientes</b> LLD 3a Conciencia fonológica</p> 



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

## MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

## ARTES CREATIVAS

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

### Huevos en el nido

M 1d Sentido numérico



### Pollito

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
CA 3a Artes visuales  
CA 4b Drama

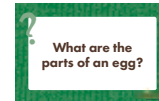


### No dejes caer el huevo

PD1 Motricidad gruesa  
CA 2b Danza y movimiento

### Partes de un huevo

SCI 1b Investigación e indagación  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



### Primero el huevo

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora  
M 4b Medición



### Conteo de alimentos de granja

M 1a Sentido numérico  
CA 2b Danza y movimiento



### Pan de trigo

PD 2 Motricidad fina  
PD 3 Seguridad  
CA 4a Drama



### Cosecha de trigo

CA 2a Danza y movimiento  
LLD 1a Escucha

### Cortando trigo

PD 2 Motricidad fina  
SS 1a Cultura y comunidad



### El pan cobra vida

LLD 5 Conceptos de impresión  
LLD 6b Comprensión lectora



### Diseños de frijoles

PD 2 Motricidad fina  
M 2b Conciencia espacial



### Opciones en una granja

LLD 7a Escritura  
SED 1b Autoconciencia



### Frijoles saltarines

PD 1 Motricidad gruesa  
CA 1b Música

### Clasificación de semillas

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
M 6 Clasificación



### Un frijol

LLD 6b Comprensión lectora  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



### Matemáticas del maíz para la alimentación

M 1e Sentido numérico  
SED 1a Autoconciencia



### Hojas de maíz ★

SCI 3b Ciencias físicas  
CA 3b Artes visuales



### Danza del maíz

CA 2b Danza y movimiento  
LLD 1a Escucha

### Maíz en la mazorca

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación  
LLD 2a Comunicación



### Del grano al maíz

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 2d Comunicación



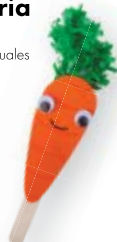
### Patrones de zanahoria

M 5 Patrones



### Marioneta de zanahoria ★

CA 4b Drama  
CA 3a Artes visuales



### Cosecha verduras

M 1b Sentido numérico  
CA 2b Danza y movimiento

### Modelo de zanahoria

SCI 1b Investigación e indagación  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
LLD 7b Escritura



### Cultivos de Harlem

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.

## OBRA DRAMÁTICA

### Cortando trigo

PD 2 Motricidad fina SS 1a Cultura y comunidad



#### Configuración

- Prepare diversos materiales para cortar, como sorbetes, hilo, hierbas largas y tiras de papel. Prepare tijeras aptas para niños para que practiquen cortar trigo y hacer pan. Coloque tazones, cucharas y otros utensilios de cocina para que los niños jueguen.

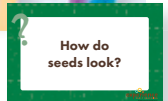
#### Grandes preguntas

- ¿Qué crees que utilizan los agricultores para cortar el trigo?
- ¿Cómo se convierte el trigo en harina?
- ¿Cuáles son tus cosas favoritas para hornear?
- ¿Qué sería divertido de cortar trigo? ¿Qué sería difícil?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza sus manos y dedos para manipular objetos, como por ejemplo cortarlos con tijeras?



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



## CIENCIA Y NATURALEZA

### Clasificación de semillas

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra M 6 Clasificación

#### Configuración

- Reúna diversas semillas y pinzas. Prepare una lupa para que los niños observen las diferentes semillas. Coloque pequeños recipientes sobre la mesa para que los niños puedan llenar y clasificar las semillas.

#### Grandes preguntas

- ¿Todas las semillas son iguales?
- ¿Qué plantarías si tuvieras un campo entero?
- ¿Cuáles son las similitudes y diferencias entre las semillas?
- Si todas las semillas se pusieran en un recipiente, ¿cómo podrías clasificarlas?

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica materiales naturales y los agrupa por características comunes? ¿Clasifican los objetos según una característica?



## Descubrimiento exterior

# Partes de un huevo

SCI 1b Investigación e indagación  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

### Configuración

- Coloque varios huevos de juguete, pompones amarillos y la imagen de un huevo real. Invite a los niños a explorar las partes del huevo.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza conocimientos previos para observar y describir el fenómeno ambiental del huevo?  
¿Identifica a la gallina como un animal familiar?

### Grandes preguntas

- ¿Qué es un huevo? ¿Qué animal pone huevos?
- ¿De qué color son los huevos? ¿De qué color son los pollitos?
- ¿Qué harías si encontraras una cáscara de huevo rota?
- ¿Dónde mirarías si estuvieras cazando a un polluelo fugitivo?

What are the parts of an egg?

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Modelo de zanahoria

SCI 1b Investigación e indagación SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra LLD 7b Escritura

### Configuración

- Prepare varias zanahorias de juguete. Si es posible, incluyan la hoja verde. Con los juguetes o un póster, señale las partes de la zanahoria: raíces, hojas y cicatrices de las raíces. Invite a los niños a observar y luego dibuje su propio diagrama de zanahoria.

### Grandes preguntas

- ¿Cuáles son las partes de una zanahoria?
- ¿Cómo crece una zanahoria?
- ¿Por qué son buenas las zanahorias para nosotros?

**OBSERVAR:** ¿El niño observa, describe y registra un dibujo de una zanahoria?



How can you draw a carrot model?



## BLOQUES

# Maíz en la mazorca

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación LLD 2a Comunicación

How many corn kernels can you count?

### Configuración

- Prepare bolitas de poliestireno o pompones amarillos para que los niños las exploren. Coloque bloques para que exploren cómo aplastar el maíz.

### Grandes preguntas

- ¿En qué te recuerdan estos trozos a los granos de maíz?
- ¿Qué pasa si aplastas el cacahuete de espuma? ¿Qué crees que podría pasar si aplastas el maíz?
- ¿Te gusta comer mazorcas de maíz? ¿A qué sabe?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza descripciones y observaciones para comunicar información y responder preguntas o hacer preguntas más complejas?

# AVENTURA DEL ALFABETO

## Ee

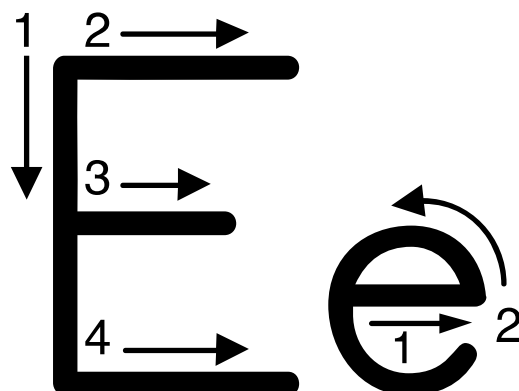
### FORMACIÓN DE LETRAS

#### MAYÚSCULAS

Línea hacia abajo.  
Tres líneas pequeñas:  
una arriba, otra en el  
medio y otra abajo.

#### MINÚSCULAS

Línea transversal, curva  
alrededor.



### MOVIMIENTO DE LA BOCA

Boca abierta, lengua en la  
parte inferior de la boca  
detrás de los dientes.

### CANCIÓN DE LAS LETRAS

¡E dice /e/, como Egg  
(Huevo) E!

E dice /e/, ¡rebota  
conmigo!

## Ss

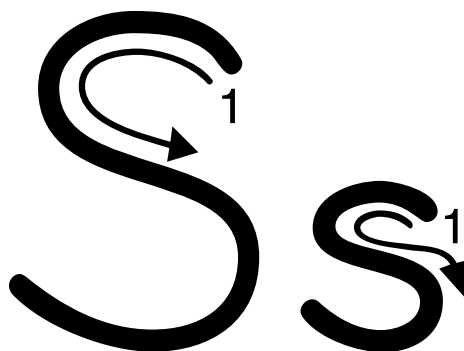
### FORMACIÓN DE LETRAS

#### MAYÚSCULAS

Gran curva alrededor  
y gran curva hacia  
atrás.

#### MINÚSCULAS

Pequeña curva  
alrededor y pequeña  
curva hacia atrás.



### MOVIMIENTO DE LA BOCA

Los labios son anchos, los  
dientes juntos y la lengua  
detrás de los dientes.

### CANCIÓN DE LAS LETRAS

¡S dice /s/, como  
Sock (Calcetín) S!

S dice /s/, ¡jestirémonos  
y vistámonos!



# 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!* ↷

# Huevo



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde podría ver un huevo?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra E. 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 en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "huevo". Diga "E es para Egg (Huevo), /e/". Llame la atención sobre los elementos alrededor de la habitación que comienzan con la letra E.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ¡Cuidado con los huevos!

SED 4a Resolución de problemas PD 3 Seguridad PD 1 Motricidad gruesa

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Huevos de juguete

### Todos juntos

- ¿Cuándo podrías necesitar tener cuidado? Haga una lluvia de ideas y hable sobre los momentos en los que es importante tener cuidado.
- Siéntense en círculo y digan: "Hoy pasarán el huevo con cuidado alrededor del círculo sin usar las manos". Invite a los niños a pensar en maneras de pasar el huevo, como pasándolo de una persona a otra con los pies.
- Seleccione una solución e invite a los niños a probarla. Considere probar una o dos soluciones. Invítelos a comentar cuál fue la más exitosa.

*Esta actividad desarrolla habilidades de resolución de problemas al alentar a los niños a reconocer un problema y pensar en soluciones.*

## MAKE & PLAY



### RINCÓN CREATIVO

## Pollito

SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra CA 3a Artes visuales CA 4b Drama

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Pompón
- Ojos móviles
- Círculos adhesivos

#### SUS MATERIALES

- Papel de desecho
- Pegamento
- Tijeras (seguras para niños)

### Conversar

- ¿Qué crees que hay dentro de un huevo?
- ¿Qué necesita un pollito recién nacido?

### Hacer

- Entregue a cada niño un pompón, círculos adhesivos y ojos móviles. Ayúdelos a usar el papel para recortar un pico. Invítelos a decorar el pompón como un pollito.

### Jugar

- Anime a los niños a cuidar a sus pollitos.
- Utilice el papel desechado para construir un nido o fingir que alimenta a los polluelos.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las necesidades de un pollito? ¿Lo cuida alimentándolo o construyendo un nido?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

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

# ★ Inicio-Rima

LLD 3b Conciencia fonológica

## MATERIALES

- Tarjetas de inicio y rima de comida de granja

## 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 "egg", /e/ es el inicio y /gg/ es la rima.
- Explique que podemos combinar el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo, /b/ y /ean/ forman "bean".

## Jugar juntos

- Seleccione una tarjeta de alimentos de la granja. Diga la palabra, pause entre el inicio y la rima. Invite a los niños a combinar el inicio y rima. Por ejemplo: "¿Qué palabra obtienes cuando mezclas, /p/ /ea/?"
- Repita para las palabras restantes.
- **Simplificar:** Cree una oración sencilla. Invite a los niños a saltar por cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar el inicio y la rima de una palabra. Por ejemplo: «sol» segmentado en el inicio y la rima son /s/ y /un/.

**OBSERVAR:** ¿El niño combina inicio y rima para crear una palabra?



## HISTORIA SUGERIDA



# Primero el huevo

por Laura Vaccaro Seeger

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora  
M 4b Medición

- Muestre la portada y lea el título.
- Lea el libro. Defina las palabras "huevo", "pollito", "renacuajo", "flor", "oruga" y "historia". Haga preguntas sencillas de "primero/después".
- Si vuelve a leer este libro, siga usando el lenguaje de "primero" y "luego". Anime a los niños a terminar las frases iniciales. Por ejemplo: dirán "Luego el perro" después de que usted diga "Primero el cachorro".

## TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Huevos en el nido

M 1d Sentido numérico

## MATERIALES

- Tarjetas de cubo: Huevos en el nido
- Óvalos de espuma
- Cubo de bolsillo\*

## SUS MATERIALES

- Plato de papel
- Tijeras
- Pegamento
- Artículos de la naturaleza

## Configuración

- Cree un "nido" con el plato de papel y objetos de la naturaleza. Introduzca las Tarjetas de cubo en el Cubo de bolsillo. Coloque los materiales sobre la mesa.

## Juego independiente

- Explique que un conjunto es un grupo de cosas que pertenecen juntas. Haga un conjunto de cuatro huevos. Cuéntelos y diga cuántos hay en el conjunto.
- Invite a los niños a tirar el dado y formar un conjunto de huevos en el nido que coincida con el número que salió.
- Saque los huevos del nido y vuelva a jugar.

**OBSERVAR:** ¿El niño crea conjuntos de hasta cinco en el nido?

## Hora de cierre

## REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- ¿Qué harías si encontraras un huevo en el suelo? Invite a los niños a compartirlo con un amigo.

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

# No dejes caer el huevo

PD1 Motricidad gruesa CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca "Don't Drop the Chicken Egg", pista 2 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a bailar con sus bebés "polluelos" mientras los lanzan al aire y los atrapan.
- Cuando escuchen el coro, anímelos a cantarlo y representarlo.

**OBSERVAR:** ¿El niño lanza y atrapa su polluelo bebé?

# Trigo

## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué alimentos están hechos de trigo?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra S. 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 en el aire.
- Muestre a los niños la tarjeta fonética para "calcetín". Diga "S es para sock (calcetín), /s/".
- Invite a los niños a hacer el sonido /s/ mientras fingen deslizarse como una serpiente.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ¿Me puedes ayudar?

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

### MATERIALES

- Álbum instrumental  
Hora del círculo

### Todos juntos

- Pregunte: "¿Alguna vez has hecho pan? ¿Cómo lo hiciste?"
- Anime a los niños a cantar la melodía de "The Muffin Man", pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a trabajar con un amigo para crear movimientos para las acciones de la canción: plantar, regar, cosechar, machacar y hornear. Anime a los niños a mostrar sus movimientos a los demás niños.

¿PUEDES AYUDARME?

**Puedes ayudarme a plantar una semilla**

**Plantar una semilla, plantar una semilla**

**Puedes ayudarme a planta una semilla**

**Vamos a cultivar algo de trigo**

**¿Puedes ayudarme a regar una semilla...?**

**¿Puedes ayudarme a cosechar el trigo?**

**¿Puedes ayudarme a machacar el trigo?**

**¿Puedes ayudarme a hornear algo de pan?**

*Esta actividad anima a los niños a desarrollar habilidades de relación al interactuar con un amigo para crear movimientos para una actividad grupal.*



### RINCÓN CREATIVO

## Pan de trigo

PD 2 Matricidad fina PD 3 Seguridad CA 4a Drama

### MATERIALES

- Foto de pan de trigo

### SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Pegamento
- Caja de cartón

### Conversar

- ¿Cómo se puede cortar algo de forma segura? ¿Cuáles son algunas normas de seguridad con las tijeras?

### Hacer

- Entregue a cada niño una foto de pan de trigo.
- Anime a los niños a practicar el corte cortando tiras de trigo.
- Pegue tiras de trigo a la foto del pan.

### Jugar

- Usen una caja para crear un horno. Inviten a los niños a simular que hornean pan en el horno.

**OBSERVAR:** ¿El niño sostiene las tijeras y corta en línea recta?  
¿Muestra control motor al cortar?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Conteo de alimentos de granja

M 1a Sentido numérico CA 2b Danza y movimiento



**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: movimientos de granja
- Tarjetas de números (1-15)\*
- Cubo de bolsillo\*

**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta verbalmente al menos hasta quince con los números en el orden correcto?

**Debatir y explorar**

- Explique que contar consiste en decir los nombres de los números en orden. Cuente hasta quince. Vuelva a contar. Anime a los niños a repetir cada número.

**Jugar juntos**

- Coloque un juego de cartas numéricas boca abajo en una pila. Inserte las tarjetas de movimientos de granja en el cubo de bolsillo.
- Tire el cubo. Dé la vuelta a una carta numérica. Represente el movimiento ese número de veces.
- Invite a los niños a lanzar el dado y realizar el movimiento. No es necesario que identifiquen el número de dos dígitos en la tarjeta. Solo cuentan verbalmente.
- **Simplificar:** Invite a los niños a utilizar tarjetas con números más bajos.
- **Desafío:** Invite a los niños a utilizar tarjetas con números mayores.

HISTORIA SUGERIDA



## El pan viene a la vida

por George Levenson

LLD 5 Conceptos de impresión  
LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada. Invite a los niños a señalar el título y el autor. Lea el título. Defina la palabra "pan". Pregunte: "¿Cuál es tu forma favorita de comer pan?"
- Lea el libro. Defina las palabras: "tostado", "sembrando", "brote", "maduro", "trigo", "paja", "cosecha" y "levadura". Pregunte: "¿Cómo se ve el trigo cuando crece? Cuando el panadero muele los granos de trigo, ¿en qué se transforman? ¿A qué crees que sabe el pan recién cortado?"
- Si vuelve a leer el libro, dele a cada niño una bola de plastilina. Invítelos a amasar la masa de pan o la largo del cuento.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# La granja del viejo MacDonald

LLD 6b Comprensión lectora ATL 2b Flexibilidad y juego CA 4a Drama

**MATERIALES**

- Fragmentos de la historia (de la lección 1)
- Escena de la granja (de la lección 1)
- El viejo MacDonald tiene una granja (de la Lección 1)

**Configuración**

- Coloque los fragmentos de la historia, la escena de la granja y el libro sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a volver a contar la historia. Anímelos a presentar a cada uno de los animales de la granja.
- Ayude a los niños a asignar roles y fomente el juego de simulación basado en el libro. Haga preguntas que amplíen su comprensión. Por ejemplo: "¿El viejo MacDonald cultiva alimentos como el trigo?" y "¿Con qué alimenta el viejo MacDonald a los animales?"

**OBSERVAR:** ¿Usa el niño los fragmentos de la historia y la escena de la granja para volver a contar una parte? ¿Participa en juegos grupales con sus compañeros?



## Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- ¿Qué harías con trigo? Haga preguntas de seguimiento.

**OBSERVAR:** ¿El niño se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Cosecha de trigo

CA 2a Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Reproducir "Hayride Harvest (instrumental)", pista 12 del álbum *Bailando en la granja*.
- Extienda trozos de papel en el suelo. Durante la música rápida, invite a los niños a cosechar el trigo recogiendo los trozos.

# Frijol

## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de frijoles conoces?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con la letra E. Use la canción 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 E.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Un frijol, dos frijoles

SED 1a & SED 1b Autoconciencia M 1c Sentido numérico

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Pompones

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia al alentar a los niños a compartir sus preferencias y describir en qué se parecen y en qué se diferencian de los demás.*

### Todos juntos

- ¿Cuál es tu sopa favorita? Mientras los niños nombran sus sopas favoritas, pregúntales si hay otros niños que compartan tus gustos o disgustos.
- Alineen diez pompones en el suelo. Señalen y cuenten juntos para asegurarse de que haya diez.
- Invite a los niños a levantar un dedo por cada "frijol" durante la rima.

UN FRIJOL, DOS FRIJOLES

**Un frijol, dos frijoles, tres frijoles, cuatro cinco frijoles, seis frijoles, siete frijoles, más ocho frijoles, nueve frijoles, diez frijoles, detente.**

(Levanta ambas manos)

**Mezclarlos todos juntos**

(mueve los dedos)

**En la olla de sopa**

(junta las manos formando una copa)

## Write & Wonder

Would you rather grow beans or corn? Why?



### RINCÓN CREATIVO

## Opciones en una granja

LLD 7a Escritura SED 1b Autoconciencia

### MATERIALES

- Tarjetas "¿Qué prefieres?"

### PARA CADA NIÑO

- Diario de la granja ¿Qué prefieres?

### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Marcadores

### Conversar

- Invite a cada niño a elegir una tarjeta de "¿Qué prefieres?". Lea la pregunta y muestre las imágenes mencionadas. Invite a los niños a señalar su respuesta preferida.

### Escribir

- Entregue a cada niño un diario de "¿Qué prefieres?". Invítelos a responder su pregunta escribiendo y dibujando. Muéstrelas el reverso de la tarjeta que eligieron. Anímelos a copiar el nombre del objeto de la granja al responder la pregunta.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza formas similares a letras, letras simuladas o cadenas de letras para responder a la indicación o copiar la palabra del elemento?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ★ Alimenta a la vaca

LLD 3c Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Cabeza de vaca
- Letras de frijoles

**SUS MATERIALES**

- Bolsa de papel para comestibles
- Tijeras
- Pegamento

**Discutir y explorar**

- Recorte la cabeza de vaca y péguela a la bolsa de papel.
- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que escuchamos en una palabra. Muestre una letra, diga el sonido y dos palabras que empiecen con ese sonido.

**Jugar juntos**

- Muestre una letra y diga una palabra que comience con esa letra. Diga el sonido inicial y otra palabra que empiece con el sonido. Alimente a la vaca con la letra.
- Invite a los niños a elegir una letra. Deles una palabra que empiece con esa letra. Anímelos a identificar el sonido inicial y a decir otra palabra que empiece con ese sonido. Luego, alimente a la vaca.
- **Simplificar:** Juegue un juego de trabalenguas usando los sonidos iniciales.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido final de una palabra.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica el sonido inicial de una palabra?  
¿Produce una palabra con el mismo sonido inicial?

HISTORIA SUGERIDA

**Un frijol**  
por Anne Rockwell  
pictures by Megan Halsey

LLD 6b Comprensión lectora.  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra.

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el libro trata sobre cómo un frijol crece desde una semilla, a una planta, y luego a una vaina de frijoles que se pueden comer.
- Lea el libro. Defina las palabras «planta», «tierra», «tallo», «hojas», «raíces», «brotes», «flores» y «vaina». Con las ilustraciones, ayude a reconstruir el ciclo de vida de una planta de frijol.
- Si vuelve a leer el libro, pregunte: "¿Por qué pusieron el frijol en tierra? ¿Qué necesita una planta de frijol para crecer?"

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Diseños de frijoles

PD 2 Motricidad fina M2b Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Tapetes de diseño: Frijoles
- Pompones

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bol
- Bandeja de arena

**Configuración**

- Prepare los materiales.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a elegir un tapete de diseño.
- Invítelos a colocar los "frijoles" (pompones) sobre el tapete para que coincidan con el diseño.
- Para suponer un desafío, anime a los niños a colocar los "frijoles" en una bandeja con arena en lugar de sobre el tapete.
- Anímelos a seguir copiando o haciendo nuevos diseños.

**OBSERVAR:** ¿El niño mueve y organiza los "frijoles" en el tapete en la orientación correcta?

*Hora de cierre*

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación SED 1a Autoconciencia

- ¿En qué te pareces a un frijol? ¿En qué te pareces y en qué eres diferente?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

# Frijoles saltarines

PD 1 Motricidad gruesa CA 1b Música

- Reproducir la pista 3 "¿Puedes plantar un frijol?" del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a saltar al ritmo de la música. Anímelos a moverse más rápido cada vez que las estrofas se aceleren.



# Maíz



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué puedes hacer con maíz?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con las letras S. Use la canción 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 S.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Palomitas de maíz

SED 3b & SED 3c Relaciones sociales PD 1 Matricidad gruesa

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Paracaídas (o sábana)
- Papel de desecho

### Todos juntos

- ¿Cómo puedes hacer sonidos de estallido?
- Haga bolitas de papel con papel de descarte. Invite a los niños a lanzarlas y atraparlas.
- Anime a los niños a sujetar el borde del paracaídas. Coloquen los bolitos de papel sobre él.
- Invite a los niños a trabajar juntos para hacer que las "palomitas de maíz" (bolitos de papel) suban y bajen.

A

Para los niños retraídos, consulte "Adaptaciones".

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a unirse a un juego grupal y trabajar cooperativamente mientras interactúan con otros.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Hojas de maíz

SCI 3b Ciencias físicas CA 3b Artes visuales

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

### PARA CADA NIÑO

- Plástico de burbujas
- Óvalos

### SUS MATERIALES

- Papel
- Pinturas
- Tijeras
- Pegamento
- Pastos

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Qué observas acerca del maíz?
- ¿Qué forma tiene la mazorca de maíz?
- ¿Qué materiales puedes utilizar para agregarle una textura similar a tu maíz?
- ¿Cómo usaste el plástico de burbujas y la pintura para agregar textura?

**OBSERVAR:** ¿Describe el niño las texturas de sus obras?  
¿Elige las herramientas que utiliza?

Invitación  
to  
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Matemáticas del maíz para la alimentación

M 1e Sentido numérico SED 1a Autoconciencia



**MATERIALES**

- Tarjetas de historias de matemáticas: Cerdos
- Contando cerdos\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras



**Discutir y explorar**

- Explique a los niños que sumarán o juntarán cosas para formar más. Muestre un cerdito y añada uno más. Cuente y diga el total.
- Explique que los niños también restarán o quitarán para tener menos. Muestre cuatro cerditos y quite dos. Cuente y diga el total.

**Jugar juntos**

- Lea las tarjetas de historias de matemáticas. Utilice las tarjetas de cerdos para demostrar el problema de la historia.
- Invite a los niños a contar y decir el total. Repita con cada tarjeta. Después de completar algunas, anime a los niños a resolver el problema usando el cerdo.
- **Simplificar:** Invite a los niños a agregar y quitar cerdos y contar el total hasta tres.
- **Desafío:** Invite a los niños a resolver problemas de suma y resta hasta diez.

**OBSERVAR:** ¿El niño suma o resta añadiendo o quitando tarjetas de cerdo? ¿Recuenta para obtener el total?

HISTORIA SUGERIDA



## Del grano al maíz

por Robin Nelson

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 2d Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Explique que "kernel" es otra palabra para "semilla".
- Lea el libro. Muestre a los niños el índice. Ofrezca una explicación básica de su propósito. Defina las palabras "raíz", "brotes", "tallo", "enfermedades", "maleza", "mazorcas" y hojas. Pregunte: "¿Qué ayuda a que crezca un brote? ¿Los tallos de maíz crecen rápido o lento? ¿Cómo les gusta comer maíz?"
- Si vuelve a leer el libro, vaya a las páginas relevantes e invite a los niños a describir la palabra usando las ilustraciones. Por ejemplo: "¿Qué es una cáscara? ¿Qué observas en la página?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Veo veo las letras E y S

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Veo veo para colorear: Ee, Ss
- Gafas de Veo-Veo: Ee, Ss

**SUS MATERIALES**

- Crayones



**Configuración**

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

**Juego independiente**

- Muestre a los niños el dibujo para colorear "Veo veo": Hoja E. Diga la letra E y el sonido /e/ corto. Proporcione un ejemplo de una palabra que comience con la letra E.
- Anime a los niños a encontrar imágenes en color que comiencen con el sonido /e/. Invite a los niños a encontrar la parte superior y la letra minúscula "e" y coloréelas.
- Repita para la letra S.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica la E y la S mayúsculas y minúsculas y pronuncia el sonido? ¿Dice o encuentra palabras que empiezan con /e/ y /s cortas?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Qué harías con un campo de maíz?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Danza del maíz

CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Reproduzca "Corn on the Cob", pista 11 del álbum *Bailando en la granja*.
- Anime a los niños a fingir que son tallos de maíz que crecen y se balancean al ritmo de la música.
- Cada vez que los niños escuchen la palabra "maíz", invítelos a levantar los brazos en alto.

# Zanahoria



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué animales creen que comen zanahorias?". Anime a los niños a responder usando una oración.

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre las tarjetas con letras Ee. Diga cada letra y sonido. Invite a los niños a repetir.
- Coloque las tarjetas con las letras E y S en el suelo, con cada letra representada 2 o 3 veces.
- Reproduzca "Hayride Harvest (Instrumental)", pista 9 del álbum *Bailando en la granja*. Cuando la música se detenga, invite a los niños a parar y buscar una letra. Pida a un niño que diga su letra y sonido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Zanahorias saludables

SED 1b Autoconciencia PD 5 Nutrición

### Todos juntos

- Invite a los niños a formar una fila. Mencione una verdura, como la zanahoria. Si les gusta la zanahoria, anímelos a dar un paso al frente. Si no les gusta, deben permanecer en la fila. Anime a los niños a observar a otros que disfrutan de los mismos alimentos.
- Repita y nombre alimentos, incluidas frutas, verduras, huevos y productos lácteos.

*Esta actividad desarrolla la capacidad de los niños para compartir sus preferencias y compararlas con las preferencias de los demás.*



### RINCÓN CREATIVO

## ★ Marioneta de zanahoria

CA 4b Drama CA 3a Artes visuales

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Palillos de manualidades gigantes
- Festón
- Ojos móviles

#### SUS MATERIALES

- Papel
- Tijeras (seguras para niños)
- Cinta
- Marcadores

### Conversar

- ¿Dónde crees que crece una zanahoria?

### Hacer

- Invite a los niños a crear un títere de zanahoria recortando su propia forma de zanahoria única en papel naranja y luego decorándola.
- Coloque el festón en la parte superior de la forma de zanahoria y pegue con cinta el títere a un palito de manualidades.

### Jugar

- Imaginen que sacan zanahorias de la tierra. Invite a los niños a crear y representar una escena o historia sobre sus zanahorias.

**OBSERVAR:** ¿Usa el niño el títere de zanahoria para representar una escena? ¿Toma decisiones artísticas?

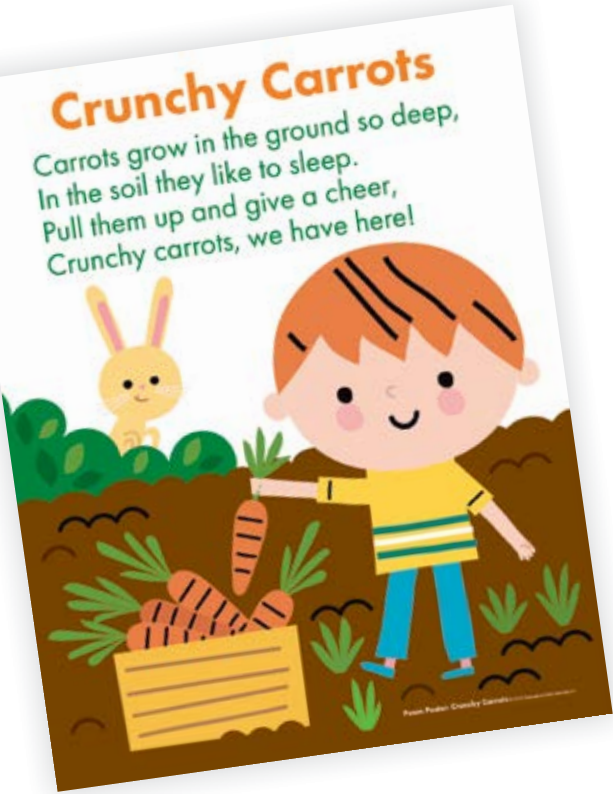
GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Zanahorias crujientes

LLD 3a Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Póster de poema: Zanahorias crujientes



**Debatir y explorar**

- ¿Te gustan las zanahorias? Explíqueles que los niños escucharán palabras que rimen en un poema sobre zanahorias.

**Jugar juntos**

- Recite “Zanahorias crujientes”. Mientras lee, enfatice las palabras que riman.
- Resalte dos palabras que rimen, como “cheer” y “here”, asintiendo con la cabeza “sí”.
- Invite a los niños a mostrar si dos palabras riman asintiendo con la cabeza “sí”. Use palabras del poema.
- **Simplificar:** Recite el poema. Anime a los niños a repetir cada palabra que rima.
- **Desafío:** Deles a los niños una palabra del poema. Invítelos a inventar otras palabras que rimen.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica si dos palabras riman?

HISTORIA SUGERIDA



## Cultivos de Harlem

Por Tony Hillery

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte a los niños de qué podría tratarse el libro.
- Lea el libro. Defina las palabras «barrio», «jardín», «basura», «plántulas», «camas» y «cuidado». Pregunte: “¿Qué herramientas crees que necesitan para crear un jardín? ¿Por qué crees que las plántulas se marchitaron y no crecieron?”
- Si vuelve a leer el libro, cree conexiones entre la historia y la vida de un niño. Pregúntele: “¿Tienes un huerto en casa o en tu barrio? ¿Cuáles son tus alimentos favoritos que se pueden cultivar en un huerto?”



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

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Patrones de zanahoria

M 5 Patrones

**MATERIALES**

- Tarjetas de patrones y guía

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Frutas y verduras de juguete
- Bol

**Configuración**

- Prepare las tarjetas de patrones y la guía. Coloque la comida de juguete en un tazón.

**Juego independiente**

- Explique que un patrón se repite. Modele usando las Tarjetas de patrones para crear un patrón AB, como zanahoria-maíz-zanahoria-maíz. Invite a los niños a extender el patrón.
- Anímelos a usar las tarjetas para crear su propio patrón.

**OBSERVAR:** ¿El niño extiende el patrón AB? ¿Crea un patrón AB?



## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Si trabajaras en una granja, ¿preferirías arrancar zanahorias o recoger manzanas? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Cosecha de verduras

M 1b Sentido numérico CA 2b Danza y movimiento

- Numere recortes de vegetales simples del 1 al 10 y colóquelos en el suelo alrededor de la habitación.
- Reproduzca “Workin’ on the Farm”, pista 6 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a bailar alrededor de las verduras. Pause la música y anímelos a quedarse quietos.
- Diga un número. Invite al niño más cercano a “recoger” la verdura y dársela a usted. Repita hasta que todos los números estén “seleccionados”.

# 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: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Graneros de palabras compuestas	LLD 3b Conciencia fonológica
2	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Contando cerdos	M 1b & M 1c Sentido numérico
3	<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b> Pastoreo de ovejas	SED 4a Resolución de problemas ATL 2a Flexibilidad y juego
4	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Collage de caballos	M 3 Formas CA 3a Artes visuales
5	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	LLD 2d Comunicación
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El viejo MacDonald tiene una granja	LLD 6a & LLD6b 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: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Construcción de graneros	M 2a Conciencia espacial
7	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Agitador de granos	CA 1a & CA 1b Música
8	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Cerdo bajo el granero	M 2b Conciencia espacial SED 1c Autoconciencia
9	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> ¡Paseo en carreta!	CA 2a Danza y movimiento
10	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Vamos al granero	LLD 3c Conciencia fonológica LLD 5 Conceptos de impresión
VAPOR	<b>CIENCIA Y NATURALEZA</b> Cosas con ruedas	SCI 3a Ciencias físicas 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: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Inicio-Rima	LLD 3b Conciencia fonológica
12	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Alimenta a la vaca	LLD 3c Conciencia fonológica
14	RINCÓN CREATIVO Hojas de maíz	SCI 3b Ciencias físicas CA 3b Artes visuales
15	RINCÓN CREATIVO Marioneta de zanahoria	CA 4b Drama CA 3a Artes visuales

## 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: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2a Comunicación
17	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Plantando en la granja	M 1e Sentido numérico
18	MATEMÁTICAS DE MESA Plantas de medición	M 4a Medición
19	RINCÓN CREATIVO Correo agrícola	LLD 7a & LLD 7b Escritura
20	MÚSICA Y MOVIMIENTO Diversión en el mercado	SED 3c Relaciones sociales

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

## **Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:**

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

## **Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:**

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

## **Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:**

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

## **Para niños con desafíos táctiles:**

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

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

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

## **Para niños con habilidades motoras finas restringidas:**

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

## **Para niños con ansiedad por separación:**

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

## **Para niños con discapacidad auditiva:**

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

## **Para niños con discapacidad visual:**

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



EXPERIENCIA

# MERCADOS DE AGRICULTORES

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

## Aprendiendo desde el amanecer hasta el atardecer

Mide las plantas altas y bajas

Bingo del mercado de agricultores y otros juegos de granja

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Números de malezas • Arte del campo arado • La gallinita roja escribe correo de la granja • Juegos de la granja al mercado • Danza del gallo



# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Tema Web .....	2
Vista rápida .....	4
Estaciones de vapor .....	6
Aventura del alfabeto.....	8
Calendario de planificación semanal.....	10
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>12</b>
Lección 16: Amanecer/Atardecer .....	12
Lección 17: Plantando semillas.....	14
Lección 18: Deshierbe .....	16
Lección 19: Cosecha .....	18
Lección 20: Mercado de agricultores.....	20
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>22</b>
Planes de evaluación semanales.....	22
Adaptaciones .....	24



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: MERCADO DE AGRICULTORES

Los mercados de agricultores pueden ayudar a los niños a comprender el concepto de agricultura. La agricultura es la ciencia de criar ganado, cultivar cosechas y cultivar la tierra. Aprender sobre agricultura puede desarrollar diversas habilidades en los niños. Pueden empezar a aprender cómo un agricultor cuida de los animales, la tierra y los recursos. Pueden jugar a ser agricultores en clase. Por ejemplo, pueden jugar a recoger huevos de un gallinero o a arrancar maleza del suelo. Mediante experiencias prácticas e interesantes, los maestros y cuidadores pueden ayudar a despertar en los niños la pasión por la agricultura.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
Amanecer, atardecer, semilla, cosecha, mercado, gallo, maleza, cultivos	Nn, li, ll, Cc, Ee, Ss	nest, net, nut, instruments, iguana, insect, lemon, lion, leaf, cat, carrot, cup, egg, eggplant, envelope, snake, sun, sock (nido, red, nuez, instrumentos, iguana, insecto, limón, león, hoja, gato, zanahoria, taza, huevo, berenjena, sobre, serpiente, sol, calcetín)	azul, cuadrado, paciente



# 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		<b>AMANE CER/ATARDECER</b> El sol sale por el este y se pone por el oeste. En ambos casos, el cielo puede presentar una mezcla de diferentes colores. Los agricultores suelen madrugar al amanecer para comenzar sus labores.	<b>Amanecer</b> SED 1b Autoconciencia LLD 1a Escucha CA 2b Danza y movimiento	<b>Girasol, Girasol</b> LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 17		<b>PLANTANDO SEMILLAS</b> Las plantas comienzan su vida como semillas. Necesitan humedad, oxígeno y ciertas temperaturas para crecer. Algunas semillas son arrastradas por el viento y plantadas en otros lugares. Al igual que los animales, comemos semillas como las de calabaza o las de chíá.	<b>Practicar la paciencia</b> SED 3c Relaciones sociales SED 2a Autorregulación LLD 1b Escucha	<b>Rompecabezas de palabras</b> LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 18		<b>DESMALEZAR</b> Las malas hierbas a veces pueden ser invasivas o crecer de forma silvestre. Puede ser un problema para los agricultores. Algunos no cumplen su función o incluso impiden el crecimiento de plantas beneficiosas. Los agricultores pueden labrar sus campos para arrancar la maleza.	<b>Desmalezar juntos</b> SCI 3b Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina SED 3c Relaciones sociales	<b>Sílabas de plantas</b> LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 19		<b>COSECHAR</b> Los agricultores cosechan lo que han plantado. Esto suele ocurrir en otoño. La cosecha puede hacerse con máquinas o a mano.	<b>Cosecha de cultivos</b> SED 3b & SED 3c Relaciones sociales M 6 Clasificación LLD 1a Escucha	<b>Envolver malezas</b> LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina 
LECCIÓN 20		<b>MERCADO DE AGRICULTORES</b> Los mercados de agricultores son eventos públicos donde se pueden comprar y vender productos agrícolas y otros bienes. Algunos productos comunes que se venden en los mercados son frutas, verduras, miel y huevos.	<b>Llegar a el mercado</b> SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa	<b>Segmento Inicio-Rima</b> 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

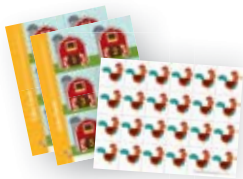


LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

### Buen día, gallos

M 1b & M 1c Sentido numérico



### Sombras del atardecer

PD 2 Motricidad fina  
CA 3a Artes visuales  
LLD 7a Escritura

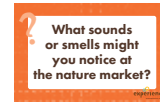


### Danza del gallo

CA 2b Danza y movimiento

### Masa de semillas

M 6 Clasificación  
PD 2 Motricidad fina



### La mañana de Maisy en la granja

LLD 2d Comunicación  
LLD 6b Comprensión lectora



### Plantando en la granja ★

M 1e Sentido numérico



### Cultivar la paciencia

LLD 7b Escritura  
LLD 2a Comunicación  
SED 3c Relaciones sociales



### Filas de frijoles

CA 2a Danza y movimiento  
M 1c Sentido numérico

### Desayuno en la granja

CA 4a Drama  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra



### La pequeña semilla

LLD 2d Comunicación  
SCI 2a & SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra



### Plantas de medicina ★

M 4a Medición



### Campo arado

CA 3b Artes visuales  
SCI 3b Ciencias físicas



### Trabajo de desmalezado

M 6 Clasificación  
SED 3c Relaciones sociales  
CA 2b Danza y movimiento

### Mercado de la naturaleza

CA 4a & CA 4b Drama  
S CI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
SS 2b Educación cívica y economía



### La gallinita roja

LLD 6b Comprensión lectora  
LLD 7b Escritura  
SS 2a Educación cívica y economía



### Recolección de productos

M 1c Sentido numérico



### Correo agrícola ★

LLD 7a & LLD 7b Escritura



### Paseo de la cosecha

CA 2b Danza y movimiento  
SED 3c Relaciones sociales

### Diseños de jardines

LLD 2a Comunicación  
SED 1b Autoconciencia



### Tractor Mac: Tiempo de cosecha

LLD 6b Comprensión lectora



### Clasificación del mercado de agricultores

M 6 Clasificación



### Mi portafolio

SED 1b Autoconciencia  
LLD 7a Escritura  
CA 3a Artes visuales



### Diversión en el mercado ★

SED 3c Relaciones sociales  
PD 1 Motricidad gruesa

### Descubrimiento de la cosecha

SCI 3b Ciencias físicas



### Tractor Mac: Mercado de agricultores

LLD 6b Comprensión lectora  
PD 5 Nutrición



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.

## CIENCIA Y NATURALEZA

# Descubrimiento de la cosecha

SCI 3b Ciencias físicas

How are vegetables similar and different?

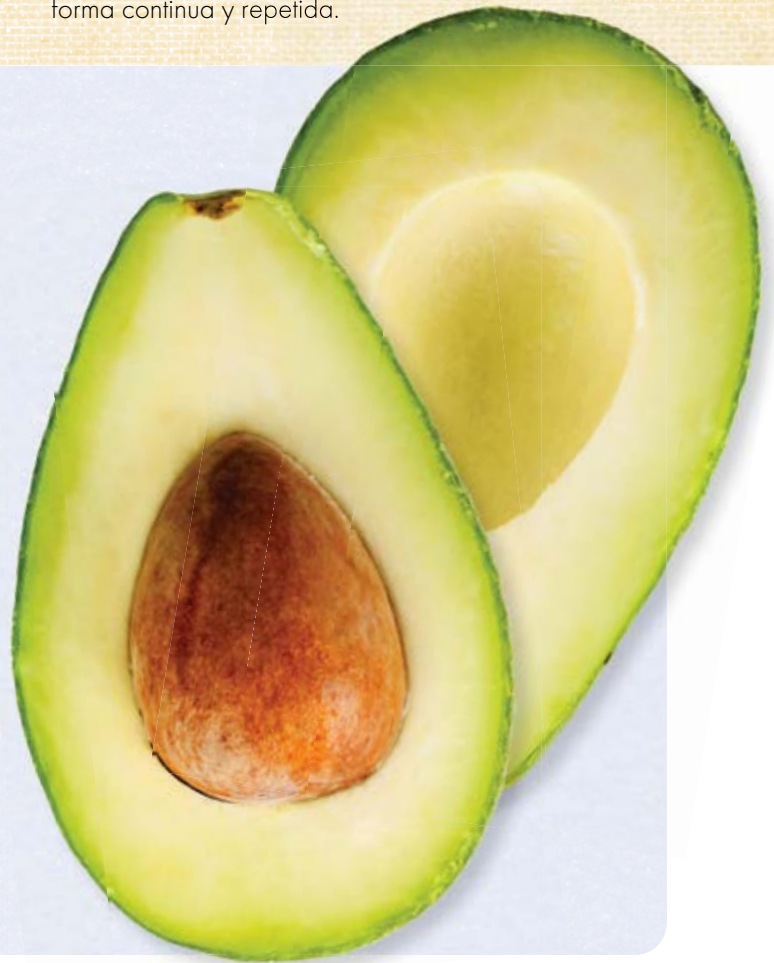
### Configuración

- Haga que los niños se laven las manos antes de esta actividad.
- Prepare una variedad de frutas y verduras frescas, cortadas en rodajas y enteras. Deje a mano pinzas, cucharas y otros utensilios para que los niños exploren las verduras. Permita que los niños las exploren y las prueben. Si su programa no permite usar alimentos, utilice imágenes.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de frutas y verduras te gustan?
- ¿Puedes nombrar los colores de las verduras que conoces?
- ¿Por qué son importantes las frutas y verduras?
- ¿Cómo se sienten las frutas y verduras? ¿O cómo crees que se sienten?

**OBSERVAR:** ¿El niño describe las propiedades físicas básicas de los objetos incluyendo texturas y colores?



## ESTIMULACIÓN

# Masa de semillas

M 6 Clasificación PD 2 Motricidad fina

A

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

### Configuración

- Prepare una bola grande de plastilina. Invite a los niños a presionar diversas semillas. Anímelos a explorar diversas herramientas y maneras de extraer las semillas. Clasifíquelas en tazas o tazones.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de alimentos tienen semillas?
- ¿Qué herramientas funcionan mejor para eliminar semillas?
- ¿Cómo clasificaste las semillas que encontraste?

What do you notice about the seeds?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza sus manos y dedos para manipular las semillas con herramientas?

## Mercado de la naturaleza

CA 4a & CA 4b Drama  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra  
SS 2b Educación cívica y economía

### Configuración

- Anime a los niños a reunir elementos de la naturaleza para representar el proceso de compra y venta en un mercado natural.

A

Para los niños  
retraídos, consulte  
"Adaptaciones".

### Grandes preguntas

- ¿Qué crees que se vende en un mercado de agricultores?
- ¿Cómo puedes transportar tus productos? ¿Qué podrías usar?
- ¿Prefieres vender o comprar?

What sounds or smells might you notice at the nature market?

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica materiales naturales para usar en sus juegos? ¿Usa los objetos naturales como sustituto del dinero en sus juegos de simulación?

### OBRA DRAMÁTICA

## Desayuno en la granja

CA 4a Drama SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

### Configuración

- Coloque ollas, sartenes y diversos juguetes o alimentos que puedan servirse en el desayuno, como panqueques, tocino, huevos, tostadas y fruta.

### Grandes preguntas

- ¿Qué alimentos crecen en una granja?
- ¿Qué te gusta comer por la mañana?
- ¿Puedes mostrarme cómo preparar tu desayuno favorito?
- ¿Qué tipo de comida crees que comen los animales de la granja?

**OBSERVAR:** ¿El niño juega un papel en el juego dramático grupal?

How will you cook your breakfast?



### BLOQUES

## Diseños de jardines

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

How will you take care of your garden?

### Configuración

- Coloque un recipiente con semillas variadas en el área de bloques. Anime a los niños a organizar los bloques formando un diseño. Coloque las semillas sobre los bloques o alrededor de ellos para crear jardines interesantes.

### Grandes preguntas

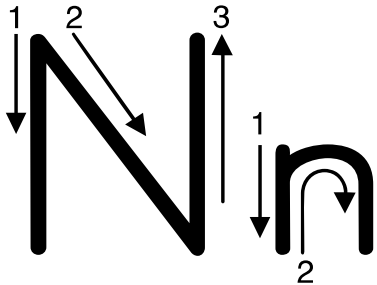
- ¿Cuándo has visto un jardín?
- ¿Por qué crees que los cultivos se plantan en hileras?
- ¿Cómo podrías hacer una cerca para tus cultivos?
- ¿Qué te gustaría cultivar en tu jardín?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza descripciones y observaciones para comunicar información y responder preguntas o hacer preguntas más complejas?

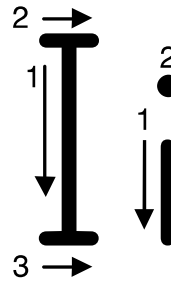


# AVENTURA DEL ALFABETO

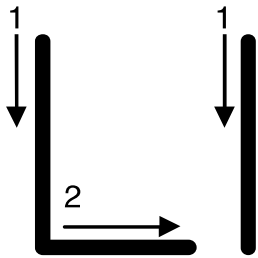
Nn



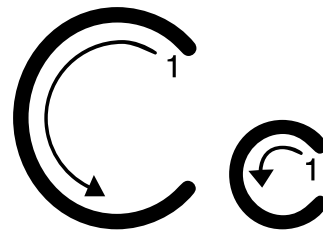
Ii



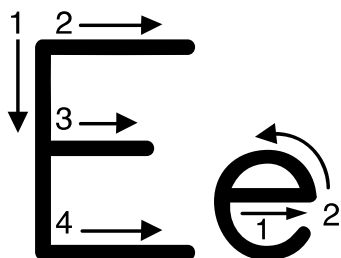
Ll



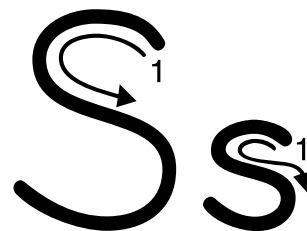
Cc



Ee



Ss





# 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!* ↷

# Amanecer / Atardecer



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué hacen por la mañana? ¿Qué hacen por la noche?". Invite a los niños a compartirlo con un amigo.

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra N. Diga el nombre y el sonido de la letra. Invite a los niños a repetir.
- Utilice la formación de letras y el lenguaje corporal, las partes sueltas de letras y el tapete de letras sueltas para construir la letra N.
- Luego invite a los niños a usar limpiapipas para formar la N mayúscula y minúscula.
- Repetir para la letra I.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Amanecer

SED 1b Autoconciencia LLD 1a Escucha CA 2b Danza y movimiento

### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte "Adaptaciones".

### Todos juntos

- Anime a los niños a cantar la melodía de "Mary Had a Little Lamb", pista 8 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Inserte el nombre de un niño al final de cada verso. Invítelo a permanecer de pie hasta que todos los niños estén de pie.
- Una vez que todos los niños estén de pie, invítelos a levantar los brazos cuando "el sol está saliendo" y baja los brazos cuando "el sol se está poniendo".

EL SOL ESTÁ SALIENDO

**Ahora está saliendo el sol  
Subiendo, subiendo  
Ahora está saliendo el sol  
Buenos días a ti, Kelly.**

**Ahora el sol se está poniendo  
Bajando, bajando  
Ahora el sol se está poniendo  
Buenas noches a ti, Kelly.**

*Esta actividad desarrolla el sentido de identidad al alentar a los niños a escuchar su nombre en el juego.*

### RINCÓN CREATIVO

## Sombras del atardecer

PD 2 Matricidad fina CA 3a Artes visuales LLD 7a Escritura

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

### PARA CADA NIÑO

- Filtro de café
- Cuentagotas

### SUS MATERIALES

- Papel
- Pintura acuosa
- Tijeras (seguras para niños)
- Pegamento

### Configuración

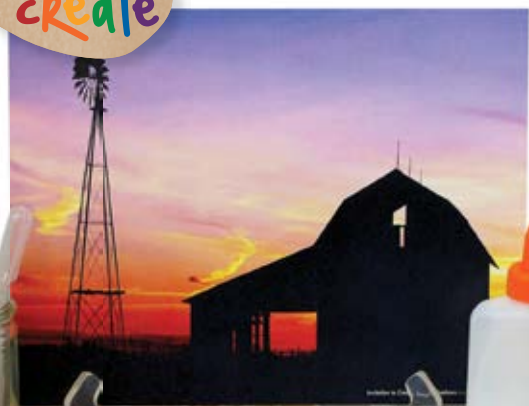
- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Qué colores ves durante una puesta de sol?
- ¿Podrías mezclar o combinar los colores juntos? ¿Qué crees que podría pasar?
- ¿Cómo usarás el gotero para añadir pintura? ¿Cómo cortas el papel negro para crear una sombra? ¿Cómo usarás el filtro de café?
- ¿Puedes escribir tu nombre u otras letras en el filtro de café?

**OBSERVAR:** ¿El niño exprime la pintura acuosa dentro y fuera del gotero? ¿Usa las tijeras para cortar el papel?

Invitación  
to  
create



A

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

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ¡Girasol, girasol!

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de palabras compuestas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Discutir y explorar**

- Explique que podemos descomponer una palabra compuesta en dos palabras separadas. «Girasol» se puede descomponer en «gira» y «sol».

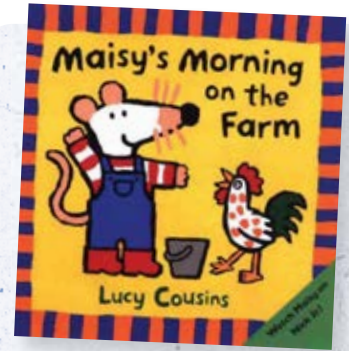
**Jugar juntos**

- Coloque las tarjetas sobre la mesa con la palabra compuesta boca arriba. Señale una palabra compuesta, como "butterfly". Explique que "butterfly" se puede romper en dos palabras, "butter" y "fly". Doble la tarjeta para mostrar las palabras más pequeñas.
- Invite a los niños a señalar una palabra compuesta. Dígala. Pídeles que digan las dos palabras que escuchan en la palabra compuesta. Luego, anímelos a dar la vuelta a la tarjeta para comprobar su respuesta.
- **Simplificar:** Invite a los niños a mezclar palabras para crear una palabra compuesta.
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar una palabra de una palabra compuesta. Por ejemplo, pregunte: "¿Qué es un girasol sin el sol?".



**OBSERVAR:** ¿El niño segmenta palabras compuestas?

HISTORIA SUGERIDA



## La mañana de Maisy en la granja

por Lucy Cousins

LLD 2d Comunicación  
LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a identificar el animal de la portada. Defina la palabra "granja". Explique que el libro trata sobre Maisy ayudando en una granja.
- Lea el libro. Antes de leer cada página, invite a los niños a identificar el animal de granja que aparece en ella.
- Si vuelve a leer el libro, invite a los niños a usar juguetes de animales para volver a contar la historia.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Buenos días, gallos

M 1b & M 1c Sentido numérico

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: Buenos días, gallo 1 y 2
- Cartas de gallo

**SUS MATERIALES**

- Hoja
- linterna
- Bochas
- Cinta

**Configuración**

- Coloque las Tarjetas de cubo y las Tarjetas de gallos sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Explique que los niños crearán y contarán grupos de gallos. Invítelos a seleccionar una tarjeta de gallos. Anímelos a identificar el número seleccionado. Invítelos a colocar esa cantidad de gallos en su tarjeta.
- Repita, animando a los niños a seleccionar diferentes números hasta diez.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números hasta el diez? ¿Demuestra comprensión de que el número representa una cantidad?



## Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Prefieres el amanecer o el atardecer? ¿Por qué?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza descripciones para responder preguntas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Danza del gallo

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca "Rooster Dance", pista 1 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a bailar como gallos, moviendo los brazos al ritmo de la música.
- Apague las luces y simule dormir. Vuelva a encenderlas y baile otra vez.

# Plantando semillas



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación  
SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde es bueno plantar una semilla? ¿Dónde es malo?”

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque las Nn, Ii, Ll, Cc, Ee y tarjetas con letras de los alumnos en el suelo. Invite a un niño a lanzar una bolsita de frijoles, una tarjeta de letras mayúsculas o minúsculas, luego pídale que diga la letra y el sonido.
- Repita con otro niño y otra letra. Continúe jugando hasta que todas las tarjetas estén cubiertas por una bolsita.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Practicar la paciencia

SED 3c Relaciones sociales SED 2a Autorregulación LLD 1b Escucha

### Todos juntos

- ¿Cuándo se practica la paciencia? Anime a los niños a hablar sobre cuándo han tenido que esperar por algo.
- Recuerde la historia de *Amigos del bosque* y por qué Oso tuvo que ser paciente.
- Invite a un niño a caminar lentamente hacia la puerta y luego de regreso al círculo. Anime a los demás niños a practicar la espera paciente.
- Cada vez que un niño camine hacia la puerta, dé a los otros niños instrucciones de espera, como “Espera parado sobre un pie” o “Espera con los ojos cerrados”.

*Esta actividad fomenta la paciencia al animar a los niños a actuar con calma y esperar su turno.*

## Write & Wonder



### RINCÓN CREATIVO

## Cultivando la paciencia

LLD 7b Escritura LLD 2a Comunicación SED 3c Relaciones sociales

### MATERIALES

- Libro: *Amigos del bosque: Fiesta de la ensalada de Oso* (de la lección 8)

### PARA CADA NIÑO

- Hojas de dibujo
- Marioneta
- Palillo de manualidades

### SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores

### Conversar

- ¿Cuándo has tenido que ser paciente?
- ¿Cómo te sentiste al tener que ser paciente?

### Escribir

- Entregue a cada niño una hoja de dibujo y dictado. Invételes a dibujarse siendo pacientes. Anímelos a escribir sobre lo que estaban haciendo y cómo se sintieron al esperar. Luego, pídale que compartan. Debajo de su escritura, anoten lo que dicen.
- Ayude a los niños a recortar y armar sus títeres. Invételes a usar el títere para representar la paciencia.

A

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

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza formas similares a letras, letras simuladas o cadenas de letras para escribir su respuesta?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Plantando en la granja

M 1e Sentido numérico

**MATERIALES**

- Tarjetas de historias de matemáticas: Cultivos
- Sorbetes

**SUS MATERIALES**

- Sorbetes
- Tijeras

**Discutir y explorar**

- Corte cada sorbete en 4-5 trozos.
- Explique que los niños sumarán o juntarán cosas para hacer más. Ponga dos sorbetes en la plastilina. Agregue dos más. Cuente y diga el total.
- Explíqueles que los niños también restan o quitan para tener menos. Meta tres sorbetes en la plastilina. Saque dos. Cuente y diga el total.

**Jugar juntos**

- Lea las tarjetas de matemáticas. Use sorbetes para demostrar el problema de la historia.
- Continúe leyendo las tarjetas. Invite a los niños a resolver los problemas usando los sorbetes y la plastilina.
- **Simplificar:** Invite a los niños a resolver problemas de suma y resta hasta tres.
- **Desafío:** Invite a los niños a resolver problemas de suma y resta hasta diez.

**OBSERVAR:** ¿El niño suma o resta añadiendo o sorbetes hasta cinco? ¿Los cuentan para sacar el total?

HISTORIA SUGERIDA



## La pequeña semilla

por Eric Carle

LLD 2d Comunicación

SCI 2a & SCI 2b Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el libro trata sobre una pequeña semilla que flota alrededor hasta que cae al suelo y crece hasta convertirse en una flor.
- Lea el libro. Defina las palabras «otoño», «montaña», «océano», «desierto», «invierno», «primavera» y «verano». En las páginas correspondientes, repase los factores que contribuyen al crecimiento de una planta.
- Si vuelve a leer el libro, haga preguntas que animen a los niños a usar términos relacionados con el clima, palabras como «caliente», «seco», «lluvia» y «frío». Por ejemplo: «¿Cómo crees que es el desierto?»

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Rompecabezas de palabras compuestas

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Rompecabezas de palabras compuestas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las piezas del rompecabezas de palabras compuestas sobre la mesa con las imágenes hacia arriba.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a seleccionar y combinar las piezas para crear una palabra compuesta. Anímelos a decir las dos palabras que forman la palabra compuesta. Anímelos a comprobar si todas las piezas encajan.

**OBSERVAR:** ¿El niño segmenta una palabra compuesta?



## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Qué te gustaría de plantar un jardín? ¿Qué no te gustaría?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Filas de frijoles

CA 2a Danza y movimiento M 1c Sentido numérico

- Reproduzca la pista 3 de «¿Puedes plantar un frijol?» del álbum *Bailando en la granja*.
- Coloque los bloques. Invite a los niños a plantarlos en filas de 10 al ritmo de la música.
- A medida que la música se hace más rápida, plante las hileras más rápido.

# Desmalezar



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

**LLD 2a** Comunicación  
**SCI 3b** Ciencias físicas

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué hacen las malas hierbas?” “¿Cómo se ven?” Anime a los niños a utilizar palabras para describir la apariencia física, como el color y la textura.

### AVENTURA DEL ALFABETO

**LLD 4** Conocimiento alfabético

- Muestre la letra L. Diga el nombre y el sonido de la letra. Invite a los niños a repetir.
- Utilice la charla sobre formación de letras, las partes de letras sueltas y el tapete de letras sueltas para construir la letra L.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Desmalezar juntos

**SCI 3b** Ciencias físicas **PD 2** Motricidad fina **SED 3c** Relaciones sociales

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Tiras de tela
- Cesta de ropa sucia

### Todos juntos

- Explique que las malas hierbas son plantas que normalmente no se desean porque les quitan nutrientes, agua y luz solar.
- Entrelace tiras de tela por los agujeros de un cesto de ropa. Explore la deshierba trabajando juntos para sacar las tiras de tela.
- Si lo desea, teja dos tiras de tela de distintos colores y extraiga sólo un color.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al alentar a los niños a trabajar juntos para lograr un objetivo.*

Invitación  
to  
create



### RINCÓN CREATIVO

## Campo arado

**CA 3b** Artes visuales **SCI 3b** Ciencias físicas

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

### PARA CADA NIÑO

- Peine

### SUS MATERIALES

- Papel
- Pinturas
- Cucharas
- Bochas
- Artículos de la naturaleza
- Arena
- Pegamento

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales.

### Indicaciones

- ¿Qué tipos de líneas ves en la foto? ¿Cómo crees que se formaron?
- ¿Cómo puedes usar el peine y la pintura para hacer líneas en el papel?
- ¿Qué observas sobre la arena? ¿Qué te fijas en los materiales naturales?
- ¿Qué harás con la arena y los elementos naturales? ¿Qué pasará al rociarlos sobre la pintura húmeda?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza el peine como herramienta para crear diseños y texturas deseados?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Sílabas de plantas

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de sílabas de plantas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

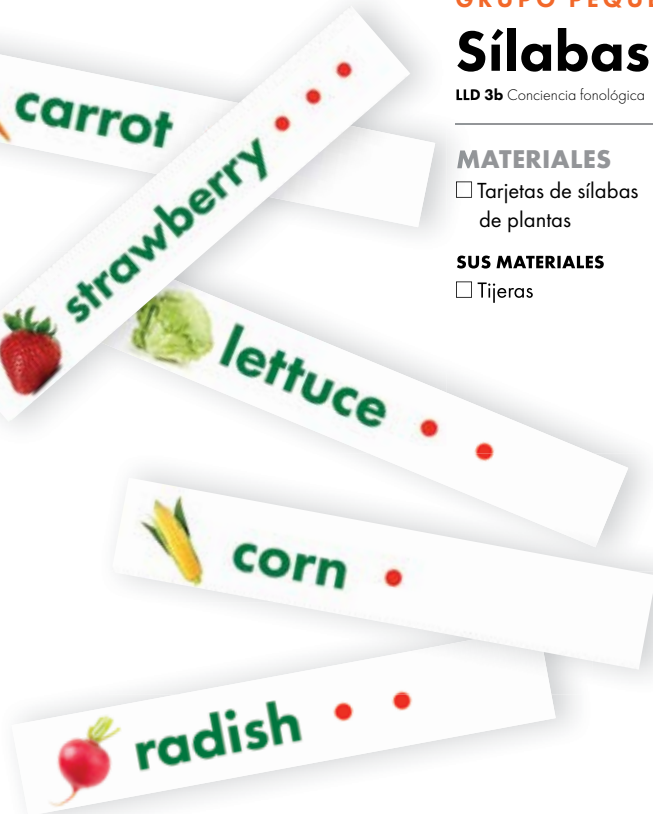
**Discutir y explorar**

- Explique que las sílabas son los ritmos en una palabra. Aplauda las sílabas de una palabra.
- Explique que una palabra se puede dividir en sílabas. Muestre una tarjeta de sílabas de plantas y diga la palabra. Luego, diga cada sílaba al tocar un punto.

**Jugar juntos**

- Coloque las tarjetas de sílabas de plantas boca abajo. Invite a un niño a voltear una tarjeta. Diga la palabra. Anímelos a tocar el punto y decir cada sílaba.
- **Simplificar:** Invite al niño a combinar las sílabas para decir una palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a borrar sílabas de una palabra. Por ejemplo, diga: «Ventana sin ventana».

**OBSERVAR:** ¿El niño segmenta una palabra en sílabas?



HISTORIA SUGERIDA



## La gallinita roja

por Paul Galdone

LLD 6b Comprensión lectora

LLD 7b Escritura

SS 2a Educación cívica y economía

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a describir lo que hace la gallina en la portada y luego a predecir qué podría suceder en la historia.
- Lea el libro. Defina las palabras "porche", "remendado", "maduro", "molino" y "miga". Anime a los niños a representar las tareas con la gallinita roja, como cocinar, lavar, remendar, rastrillar, etc.
- Si vuelve a leer el libro, invite a los niños a recordar lo que sucedió en la historia dibujando y escribiendo escenas de la historia.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## ★ Plantas de medición

M 4a Medición



**MATERIALES**

- Tarjeta de cubo: Cultivos
- Cubo de bolsillo\*

**SUS MATERIALES**

- Cinta
- Bloques
- Tijeras

**Configuración**

- Pegue las fotografías de las plantas a diferentes alturas en la pared.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a rodar el cubo y luego apilar un bloque debajo de la foto correspondiente. Continúen rodando y apilando hasta que la torre de bloques llegue a la foto pegada en la pared. ¿Qué planta de la misma foto creció más rápido?
- Explique que los niños pueden usar los bloques para medir la planta en crecimiento. Invite a los niños a contar el número de bloques que se necesitan para llegar a la foto. Anime a los niños a describir cómo la planta creció a muchos bloques de altura.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza herramientas de medición no estándar (bloques) para medir la altura de la planta?

## Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación SCI 2a Ciencias naturales y de la tierra

- ¿Por qué es importante desmalezar un jardín?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Trabajo de desmalezado

M 6 Clasificación SED 3c Relaciones sociales CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca "Workin' on the Farm", pista 6 del álbum *Bailando en la granja*.
- Coloque bloques de diferentes colores. Invite a los niños a organizarlos en grupos del mismo color mientras suena la música.
- Pause la canción y mezcle los bloques. Anime a los niños a ordenarlos de nuevo.



# Cosechar



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación  
SED 1b Autoconciencia

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cuáles son tus verduras favoritas?" Amplíe la discusión preguntando: "¿Por qué es ese tu favorito?"

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Use cinta para crear una gran cuadrícula en el suelo. En las casillas de la cuadrícula, coloque aleatoriamente las tarjetas con las letras Nn, Ii, Ll, Cc, Ee y Ss.
- Diga una letra. Invite a un niño a saltar hasta ella y luego decir su sonido.
- Repita hasta que los niños hayan saltado a todas las letras.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Cosecha de cultivos

SED 3b & SED 3c Relaciones sociales M 6 Clasificación LLD 1a Escucha

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Trozos de papel de colores

### Todos juntos

- ¿Qué podría ser difícil de cosechar o recolectar cultivos en los campos?  
¿Preferirías hacerlo solo o con amigos?
- Invite a los niños a que lo ayuden a tirar los trozos de papel al suelo y a fingir que son cultivos.
- Grite un color y anime a los niños a trabajar juntos para recoger todos los "cultivos" que sean de ese color y colocarlos en una pila.
- Continúe jugando hasta que se hayan cosechado todos los cultivos del campo.

*Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños a unirse y participar en un juego grupal.*

## Write & Wonder



### RINCÓN CREATIVO

## ★ Correo agrícola

LLD 7a & LLD 7b Escritura

A

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

### MATERIALES

- Carteles de conversación (del día 1 al 19)
- Tarjetas de vocabulario

### PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

### Conversar

- ¿Qué es lo que más te gusta de la granja? Invite a los niños a observar los carteles de conversación y encontrar su foto favorita.

### Escribir

- Invite a los niños a dibujar imágenes relacionadas con la granja. Pídales que escriban sobre su dibujo, incluyendo lo que dibujaron y por qué.
- Ponga las tarjetas de vocabulario a disposición de los niños. Anímelos a usarlas como apoyo para su escritura.

**OBSERVAR:** ¿Combina el niño dibujo y escritura para hablar de granjas? ¿Escribe con formas similares a letras, letras ficticias o secuencias de letras?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Recolección de productos

M 1c Sentido numérico

**MATERIALES**

- Rosario

**SUS MATERIALES**

- Cubo de agua
- Cuchara ranurada

**Discutir y explorar**

- Defina la palabra “más”. Muestre dos grupos de productos. Explique que el grupo con mayor cantidad tiene más.
- Defina la palabra “menos”. Explique que el grupo con una cantidad menor tiene menos.

**Jugar juntos**

- Invite a un niño a recoger frutas y verduras con la cuchara. Invite a otro niño a hacerlo también. Anime a los niños a comparar los grupos de frutas y verduras para identificar cuál tiene más y cuál menos.
- Vuelva a colocar las cuentas en el agua y repita la actividad.
- **Simplificar:** Haga que los niños reconozcan cantidades hasta tres sin contar.
- **Desafío:** Formen grupos con las cuentas y las fichas. Asegúrese de variar las cantidades, incluyendo grupos donde el objeto pequeño sea el más grande.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica qué grupo tiene más? ¿Qué grupo tiene menos?

HISTORIA SUGERIDA



## Tractor Mac: Tiempo de cosecha

por Billy Steers

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Pídale a los niños que etiqueten lo que observan en la ilustración.
- Lea el libro. Defina las palabras «refrigerio», «peso», «huerto», «carreta» y «cosecha». Haga preguntas de memoria sobre los nombres de los personajes y el contexto del libro.
- Si vuelve a leer el libro, hable sobre cómo se sintieron los tractores respecto a su función en la granja. Luego, hable sobre cómo se sintieron después de cambiar.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Envolver malezas

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: tarjetas fonéticas\*
- Cubo de bolsillo\*

**SUS MATERIALES**

- Hilo
- Tijeras

**Configuración**

- Envuelva las tarjetas fonéticas con hilo. Coloque las tarjetas con palabras en una pila.

**Juego independiente**

- Invite a un niño a elegir una tarjeta de palabra del montón, identificar la primera letra y pronunciar su sonido. Ayúdelo a identificar la primera letra si es necesario. Luego, anímelo a encontrar una imagen de tarjeta fonética que comience con el mismo sonido. Invítelo a desenvolver la tarjeta.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las letras mayúsculas y minúsculas y dice el sonido?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación

- ¿Qué harías con tus cosechas?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Paseo de la cosecha

CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca “Hayride Harvest (Instrumental)”, pista 12 del álbum *Bailando en la granja*.
- Invite a los niños a pararse en fila sosteniendo los hombros del niño que está frente a ellos.
- Anime al líder de la fila a conducir el “tractor” al ritmo de la música.
- Cambie de líder y continúen.

# Mercado de agricultores



## Hora del círculo

### DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué podrías encontrar en un mercado de agricultores?”

### AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la letra E. Diga la letra y el sonido. Invite a los niños a repetir.
- Utilice la formación de letras, las partes sueltas de las letras y el tapete de letras para construir la letra E.
- Luego invite a los niños a usar hilo para formar la E mayúscula y minúscula.
- Repetir para los alumnos.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Llegando al mercado

SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador
- Producción de juguetes

### Todos juntos

- Pregunte: “¿Cuáles son las diferentes maneras de llegar al mercado de agricultores?” Anime a los niños a hacer una lluvia de ideas sobre los movimientos. Anoten sus respuestas en un papel.
- Coloque productos de juguete en algún lugar de la habitación.
- Elija un movimiento e invite a los niños a realizarlo mientras se acercan a las frutas y verduras. Continúe probando diferentes movimientos, como saltar, girar, caminar de puntillas o conducir.

*Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños a unirse y participar en un juego de movimiento grupal.*

## Write & Wonder



### RINCÓN CREATIVO

## Mi portafolio

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 recuerdas de las granjas?
- Distribuya las muestras de trabajo de los niños e invítelos a revisarlas y comentarlas. Invítelos a elegir su favorita. Explíqueles que dibujarán y escribirán sobre las actividades de “En la granja”.

### Escribir

- Invite a los niños a responder la pregunta escribiendo y dibujando.
- Pídales que compartan su trabajo. Debajo de su texto, anote lo que dicen.

**OBSERVAR:** ¿El niño revisa sus muestras de trabajo y selecciona su favorita o la que más desea?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Inicio-Rima

LLD 3b Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de inicio y rima
- Cajas de inicio y rima
- Contando cerdos\*

**SUS 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 “pig”, /p/ es el inicio y /ig/ es la rima.
- Explique que podemos descomponer el inicio y rima de una palabra. Por ejemplo: “Dog” se puede dividir en /d/ y /og/.

**Jugar juntos**

- Muestre la tarjeta Inicio-Rima con las piezas juntas. Diga la palabra. Usando las casillas de Inicio-Rima, coloque una tarjeta en una caja para cada sonido. Por ejemplo: diga una palabra. Luego, diga el primer sonido y coloque la tarjeta de inicio en el primer caja. Luego, diga el resto de la palabra y coloque la tarjeta de rima en la segunda caja.
- **Simplificar:** Invite a los niños a mezclar el inicio y la rima para formar una palabra. Por ejemplo: “/d/ y /og/ forman dog (perro)”.
- **Desafío:** Invite a los niños a eliminar el inicio o la rima de una palabra. Por ejemplo: “hat” sin /h/ es “at”.

**OBSERVAR:** ¿El niño segmenta el inicio y la rima?

HISTORIA SUGERIDA



## Tractor Mac: Mercado de agricultores

por Billy Steers

LLD 6b Comprensión lectora  
PD 5 Nutrición

- Muestre la portada y lea el título. Defina un “mercado”. Pregunte: “¿Qué piensa usted que encontrarías en un mercado de agricultores?”
- Lea el libro. Defina las palabras “despensa”, “corral”, “feria”, “saludable” y “crudo”. Haga preguntas sobre los diferentes tipos de alimentos. Por ejemplo: “¿Qué tipo de comida comían los cerdos en la feria?” o “¿Qué alimentos había en el mercado de agricultores?”.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a hacer una lluvia de ideas para hacer una lista de sus comidas favoritas y luego marque cualquiera que pueda encontrarse en el mercado de agricultores.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Clasificación del mercado de agricultores

M 6 Clasificación

**MATERIALES PARA CADA NIÑO**

- Tarjetas del mercado de agricultores

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bochas

**Configuración**

- Entregue a cada niño un juego de tarjetas del mercado de agricultores.

**Juego independiente**

- Haga preguntas sobre el mercado de agricultores, como: “¿Cuál es tu fruta o verdura favorita? ¿Puedes encontrarla en un mercado de agricultores?”
- Invite a los niños a nombrar las frutas y verduras. Anímelos a clasificar sus tarjetas por un atributo, como el color.
- Anime a los niños a pensar en otras formas en las que pueden clasificar las tarjetas del mercado de agricultores.

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica por una característica? ¿Lo vuelve a clasificar por una característica diferente?

## Hora de cierre

**REFLEXIÓN**

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- ¿Preferirías comprar o vender en un mercado de agricultores? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ Diversión en el mercado

SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca “Clip Clop Horse (Instrumental)”, pista 8 del álbum *Bailando en la granja*.
- Coloque un aro (u otro objeto) al otro lado de la habitación. Imagine que el aro marca la ubicación del mercado de agricultores.
- Invite a un niño a la vez a sostener una canasta, galopar hasta el aro, dar una vuelta y regresar. Pase la canasta al siguiente niño para que la siga.

**OBSERVAR:** ¿El niño juega utilizando habilidades prosociales con sus compañeros durante el juego compartiendo y tomando turnos?

# 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: **PD 4a Cuidado personal**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
1	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Graneros de palabras compuestas	LLD 3b Conciencia fonológica
2	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Contando cerdos	M 1b & M 1c Sentido numérico
3	<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b> Pastoreo de ovejas	SED 4a Resolución de problemas ATL 2a Flexibilidad y juego
4	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Collage de caballos	M 3 Formas CA 3a Artes visuales
5	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	LLD 2d Comunicación
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El viejo MacDonald tiene una granja	LLD 6a & LLD6b 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: **PD 5 Nutrición**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
6	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Construcción de graneros	M 2a Conciencia espacial
7	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Agitador de granos	CA 1a & CA 1b Música
8	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Cerdo bajo el granero	M 2b Conciencia espacial SED 1c Autoconciencia
9	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> ¡Paseo en carreta!	CA 2a Danza y movimiento
10	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Vamos al granero	LLD 3c Conciencia fonológica LLD 5 Conceptos de impresión
VAPOR	<b>CIENCIA Y NATURALEZA</b> Cosas con ruedas	SCI 3a Ciencias físicas 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: **SED 2a Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
11	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Inicio-Rima	<b>LLD 3b</b> Conciencia fonológica
12	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	<b>LLD 2b</b> Comunicación
13	<b>ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Alimenta a la vaca	<b>LLD 3c</b> Conciencia fonológica
14	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Hojas de maíz	<b>SCI 3b</b> Ciencias físicas <b>CA 3b</b> Artes visuales
15	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Marioneta de zanahoria	<b>CA 4b</b> Drama <b>CA 3a</b> Artes visuales

## 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: **SED 2b Autorregulación**



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUB-HABILIDADES
16	<b>HORA DE CIERRE</b> Reflexión	<b>LLD 2a</b> Comunicación
17	<b>MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS</b> Plantando en la granja	<b>M 1e</b> Sentido numérico
18	<b>MATEMÁTICAS DE MESA</b> Plantas de medición	<b>M 4a</b> Medición
19	<b>RINCÓN CREATIVO</b> Correo agrícola	<b>LLD 7a &amp; LLD 7b</b> Escritura
20	<b>MÚSICA Y MOVIMIENTO</b> Diversión en el mercado	<b>SED 3c</b> Relaciones sociales

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

## **Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:**

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

## **Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:**

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

## **Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:**

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

## **Para niños con desafíos táctiles:**

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

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

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

## **Para niños con habilidades motoras finas restringidas:**

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

## **Para niños con ansiedad por separación:**

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

## **Para niños con discapacidad auditiva:**

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

## **Para niños con discapacidad visual:**

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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

