

EXPERIENCIA

ARTE EN ITALIA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

Pintar un retrato

Frescos de letras
y murales
al revés

Explora las formas
en la arquitectura

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Dibujar en espejos • Retrato combinado • Comer en Italia •
Bingo de herramientas artísticas • Juego de la Torre inclinada de Pisa •
Diseña un Coliseo



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Introducción.....	2
Vista rápida: Materiales	4
Estaciones STEAM	6
Calendario de planificación semanal	8
Planificación de lecciones	10
Lección 1: Autorretrato	10
Lección 2: Retrato	12
Lección 3: Grabado	14
Lección 4: Fresco y mural	16
Lección 5: Arquitectura	18
Materiales de referencia	20
Adaptaciones	20
Desarrollo continuo de habilidades	22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: ARTE EN ITALIA

A través de sus experiencias cotidianas, los niños pequeños aprenden sobre su propia cultura y el mundo que los rodea. Reconocen a personas conocidas, se familiarizan con su entorno y construyen conocimiento sobre el funcionamiento de su comunidad. A medida que crecen, comienzan a comprender que existe un mundo más grande fuera del suyo. Cuando se les invita a aprender sobre diferentes lugares y personas, desarrollan curiosidad y apreciación por conceptos que les resultan desconocidos. Mediante este proceso de descubrimiento, los niños amplían su vocabulario y conocimiento de nuestro diverso mundo. Al integrar conceptos del mundo real en las experiencias de aprendizaje, los maestros y cuidadores pueden involucrar a los niños en conversaciones significativas y positivas sobre el mundo exterior.

Estudio de arte

SEMANA 1
Arte en Italia

SEMANA 2
Arte en Francia

SEMANA 3
Arte en los Países Bajos y España

SEMANA 4
Arte en Inglaterra



AUTORRETRATO



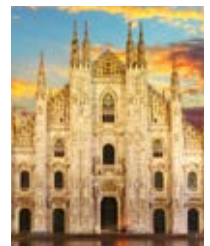
RETRATO



GRABADO



FRESCOS Y MURALES



ARQUITECTURA

VOCABULARIO CLAVE

Retrato, impresión, fresco, mural, arquitectura, pincel, pintura, estudio

LETRAS

A - Z

PALABRAS FONÉTICAS

Portrait, print, fresco, mural, architecture, paintbrush, paint, studio (Retrato, impresión, fresco, mural, arquitectura, pincel, pintura, estudio)

CONCEPTOS BÁSICOS

Revisar colores, revisar formas, creativo.



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>AUTORRETRATO Un autorretrato es una imagen o representación de la persona que lo crea. Los autorretratos pueden crearse mediante diversas técnicas artísticas, como el dibujo, la pintura, la fotografía o la escultura.</p>	<p>La bandera de Italia SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p>Pinta tu nombre SED 1 Autoconciencia</p> 
LECCIÓN 2	 <p>RETRATO Un retrato es una pintura de otra persona. La intención es capturar su personalidad o estado de ánimo.</p>	<p>Por favor y gracias LLD 2 Comunicación</p> 	<p>Letras mágicas LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 3	 <p>GRABADO El grabado es una forma de arte que imprime imágenes en papel. Se pueden crear muchas impresiones a partir de una placa, bloque, plantilla, sello o imagen original.</p>	<p>Comer en Italia SS 2 Educación cívica y economía</p>	<p>Arte por todas partes LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 4	 <p>FRESCO Y MURAL Un fresco (del italiano affresco) es una pintura realizada sobre una pared de yeso húmedo. Se le dice “fresco” ya que los artistas pintaban sobre paredes recién enyesadas. Un mural es una pintura de gran tamaño sobre cualquier tipo de pared o techo (interior o exterior).</p>	<p>El lobo italiano SED 2 Autorregulación</p>	<p>Fresco de letras LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 5	 <p>ARQUITECTURA La arquitectura se refiere a los edificios y estructuras diseñados y planificados por arquitectos. Un arquitecto decide la forma, el tamaño y los materiales de la estructura.</p>	<p>Torre inclinada de Pisa SED 3 Atención y persistencia</p>	<p>Mi pequeño diario LLD 7 Escritura</p> 



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

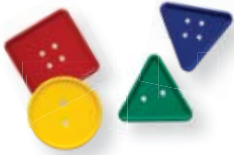


LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Descubrimientos en el espejo

MR 6 Clasificación



Crea un ★ autorretrato

CA 3 Artes visuales



Juego de dedos con retrato

LLD 3 Conciencia fonológica



Dibujando en espejos

LLD 7 Escritura

Hagamos caras

LLD 6 Comprensión lectora



Rompecabezas de retratos

MR 2 Conciencia espacial



Combinación de retratos

SED 1 Autoconciencia



Soy especial ★

SS 1 Cultura y comunidad

Sentado para un retrato

LLD 7 Escritura



Pato y ganso: colores

LLD 6 Comprensión lectora



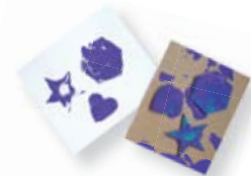
Estampados de arena ★

MR 3 Formas



Herramientas de grabado

SS 2 Educación cívica y economía



Canción de pintar y presionar

CA 1 Música

Carreteras impresas

SS 3 Geografía



Mezcla

LLD 6 Comprensión lectora



Bingo de herramientas de arte

MR 6 Clasificación



Arte de la Catedral

CA 3 Artes visuales

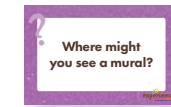


Fresco estilo libre ★

CA 4 Drama

Pintura en las paredes

CA 3 Artes visuales



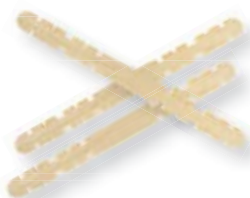
Colores comestibles

LLD 6 Comprensión lectora



Edificio de la torre ★

MR 7 Lógica y razonamiento



El Coliseo

CA 3 Artes visuales

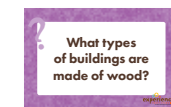


Mambo con un amigo

SED 4 Relaciones sociales

Construcción de la naturaleza

SCI 1 Investigación e indagación



100 primeras palabras para pequeños artistas

LLD 6 Comprensión lectora



BLOQUES

Carreteras impresas

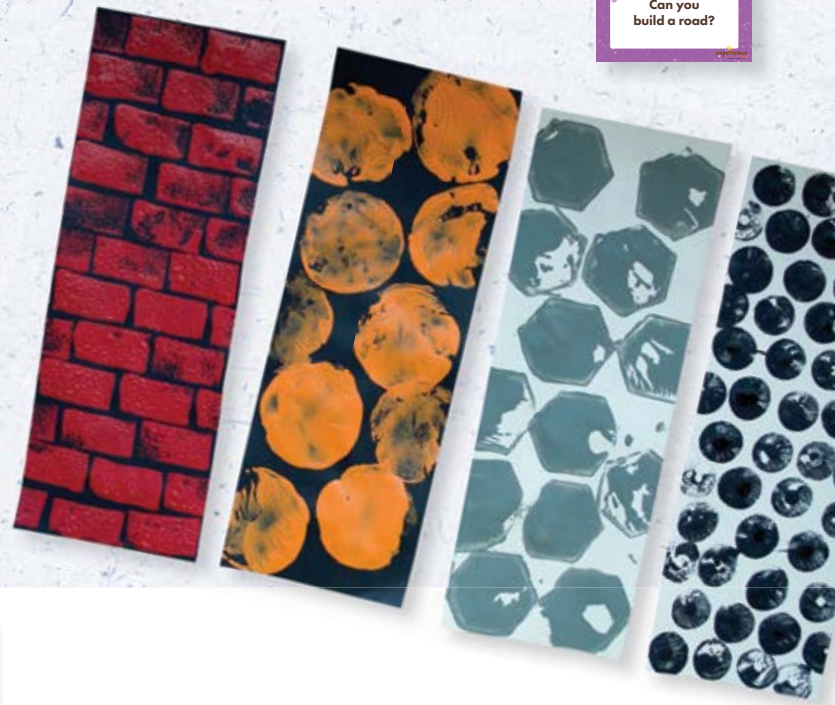
SS 3 Geografía SCI 1 Investigación e indagación

Configuración

- Prepare una cesta con herramientas, como tapas de botellas y legos. Coloque tiras de papel largas y delgadas y pintura o almohadillas de tinta. Anime a los niños a crear huellas de caminos adoquinados con las herramientas. Cuando estén secas, anímelos a unir con cinta adhesiva todas las tiras de papel para construir un camino.

Grandes preguntas

- ¿Qué estampados o diseños has visto en alguna carretera?
- ¿Cuáles de las herramientas hacen tus impresiones favoritas?
- ¿Qué tipo de camino construirás? ¿Recto? ¿Curvo?



Can you build a road?



Why do artists paint portraits?

A

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

OBRA DRAMÁTICA

Sentado para un retrato

LLD 7 Escritura CA 4 Drama

Configuración

- Prepare una silla, peluches, papel, utensilios de dibujo y un caballete. Anime a los niños a posar un animal en la silla. Pegue papel al caballete (o a la pared) y dibuje el animal. Si lo desea, invite a un amigo a posar para su retrato. Cree una galería de retratos en su habitación.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver un retrato?
- ¿Qué podrías incluir en un retrato? ¿Un rostro? ¿El cuerpo entero?
- ¿Disfrutaste siendo el artista o la persona dibujada?

CIENCIA Y NATURALEZA

Construcción de la naturaleza

SCI 1 Investigación e indagación MR 7 Lógica y razonamiento

Configuración

- Clasifique diversos objetos de la naturaleza en tazones. Prepare bandejas y plastilina. Anime a los niños a construir cualquier edificio con los materiales. Si lo desea, muestre fotos de edificios para inspirarlos.

Grandes preguntas

- ¿Qué edificios ves en tu camino a la escuela?
- ¿Cómo se puede crear un edificio resistente?
- ¿Puedes contarme algo sobre tu edificio?
- ¿Te gustaría ser alguien que construye edificios?

What types of buildings are made of wood?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Dibujando en espejos

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

What do you like about your face?

Configuración

- Prepare espejos de mano, rotuladores de borrado en seco y esponjas. Anime a los niños a mirarse en un espejo y luego a dibujar su cara en él. Delinee el contorno de los ojos, la nariz, etc.

Grandes preguntas

- ¿Qué observas en tu cara?
- ¿Qué formas y colores ves?
- ¿Qué otros juguetes u objetos puedes sostener frente al espejo?



Descubrimiento exterior

Pintura en las paredes

CA 3 Artes visuales SED 4 Relaciones sociales

Configuración

- Prepare esponjas, rodillos, pinceles y un cubo con agua jabonosa en el exterior. Llene algunas bandejas con pintura lavable. Invite a los niños a crear murales en las paredes o la acera. Cuando quieran borrar o empezar de nuevo, anímelos a usar agua jabonosa y esponjas.

Grandes preguntas

- ¿Cuándo usarías un rodillo?
¿Y una brocha?
- ¿Qué podrías hacer si quisieras cambiar algo de tu mural?
- ¿Cómo podrías hacer un mural con un amigo?

Where might you see a mural?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

Empecemos! ↷

Autorretrato



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué crees que es un autorretrato?”
- Pase un espejo y anime a los niños a mirarse en el reflejo y luego decir algo que noten sobre sí mismos (color de ojos, largo del cabello, etc.).

DESAFÍO COMUNITARIO

La bandera de Italia

SED 4 Relaciones sociales SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

- Globo inflable (guardar para uso posterior)
- Tarjeta de la bandera: Italia*

SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones rojos y verdes
- Papel

Todos juntos

- Sostenga el globo terráqueo y señale Italia. Páselo y anime a los niños a encontrar y señalar Italia.
- Muestre la bandera de Italia. ¿Qué observas? ¿Qué colores o formas ves?
- Explique que todos los países tienen una bandera que es única y especial para ellos.
- Marque tres secciones en el papel para indicar dónde colorear. Invite a la mitad de los niños a colorear la sección verde y a la otra mitad a colorear la sección roja.
- Cuelgue la bandera italiana infantil en la pared, si lo desea.

Esta actividad fomenta la conciencia global al descubrir países alrededor del mundo y crear su bandera única.

Invitación **to create**



RINCÓN CREATIVO

★ Crea un autorretrato

CA 3 Artes visuales MR 2 Relaciones espaciales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Marco
- Papel

SUS MATERIALES

- Utensilios para escribir o pintar
- Espejos
- Pegamento o cinta

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué rasgos faciales ves en la fotografía?
- Mírate al espejo. ¿Qué rasgos faciales tienes? ¿Puedes señalarlos?
- ¿Qué rasgos dibujarás para tu autorretrato?
- ¿Pegarás un marco en tu retrato?
- ¿Firmarás tu nombre en el papel como lo haría un artista?
- ¿Cuál sería un buen lugar para colgar tu autorretrato?

OBSERVAR: ¿El niño toma decisiones creativas a lo largo del proceso artístico?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Pinta tu nombre

SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Etiqueta de nombre (guardar para uso posterior)
- Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones
- Pinceles
- Cinta o pegamento

Debatir y explorar

- ¿Dónde puedes encontrar letras para pintar?
- Dele a cada niño un pincel seco y anímelo a caminar por la habitación y encontrar letras para “pintar”. ¿Encontraste alguna letra que esté en tu nombre?

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una etiqueta con su nombre e invítelos a escribirlo. Coloree las cerdas del pincel, si lo desea.
- Coloque un palo en la etiqueta de nombre para crear un pincel.
- Anime a cada niño a fingir que pinta su nombre en el aire.
- **Simplificar:** Practique dibujar en el aire solo la primera letra del nombre del niño.
- **Desafío:** Anime al niño a simular que pinta su nombre y apellido.



OBSERVAR: ¿El niño dice y escribe (o simula pintar) las letras de su nombre?

HISTORIA SUGERIDA



¡Vamos a hacer caras!

por Hanoch Piven

LLD 6 Comprensión lectora
SED 1 Autoconciencia

- Antes de leer el libro en voz alta, prepare una pequeña colección de elementos: botones grandes, platos de papel, servilletas de papel y piezas de juego.
- Invite a los niños a trabajar juntos para hacer caras con los objetos. Anímelos a hacer chistes y a hablar sobre emociones como alegría, tristeza o decepción.



Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Descubrimientos en el espejo

MR 6 Clasificación SCI 1 Investigación e indagación

MATERIALES

- Contadores de botones*

SUS MATERIALES

- Espejos
- Frascos o tazas

Configuración

- Coloque algunos contadores de botones en frascos y distribuya otros sobre el espejo.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar moviendo y organizando los botones en el espejo.
- Explore verter los contadores de botones fuera del frasco y sobre el espejo.
- Ordene los contadores de botones por color o forma.

OBSERVAR: ¿El niño clasifica las fichas de botones según una característica? ¿Las clasifica según dos características?

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

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué notaste en tu autorretrato hoy?
- ¿Cambiarías o añadirías algo?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Juego de dedos con retrato

LLD 3 Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina

- Cante la melodía de “Farmer in the Dell”, pista 9 del álbum *Hora del círculo*. Levante dos dedos como si fuera un pincel y mueva la muñeca hacia adelante y hacia atrás mientras canta. Toque la parte del cuerpo cuando se la nombre.
- Invite a los niños a gritar diferentes partes del cuerpo y repetir el verso.

¿Puedes pintar un cuadro?

¿Puedes pintar un cuadro?

¿Puedes pintarlo en tu dedo del pie?

¿Puedes pintar un cuadro?

Retrato



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuáles son las partes de tu cara?”
- Invite a los niños a cerrar los ojos. Nombre un rasgo facial y anímelos a tocarlo. ¿Les resultó difícil encontrar sus rasgos faciales con los ojos cerrados?

DESAFÍO COMUNITARIO

Por favor y gracias

LLD 2 Comunicación SED 4 Relaciones sociales

MATERIALES

- Tarjetas de idioma: italiano*

Todos juntos

- ¿Qué palabras amables nos ayudan a tener buenos modales? Lluvia de ideas. Palabras amables, como por favor, gracias, de nada y disculpe.
- Muestre las tarjetas de idioma y diga cada palabra o frase. Invite a los niños a practicar decirse por favor y gracias.
- Continúe animando a los niños a utilizar estas palabras durante la semana.

Esta actividad ayuda a construir relaciones sociales practicando la amabilidad, palabras y modales con otros compañeros.



RINCÓN CREATIVO

Combinación de retratos

SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Cartel para conversar

PARA CADA NIÑO

- Libro de retratos Mix & Match

SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones
- Tijeras

Conversar

- Hace muchos años, los artistas pintaban primero el cuerpo de un retrato. Los clientes elegían su cuerpo favorito y el artista pintaba su cabeza encima. ¿Qué tipo de cuerpo o ropa elegirías?

Hacer

- Anime a los niños a colorear las páginas y crear sus propias secciones de cabeza y cuerpo en la última página.
- Recorte cada retrato por las líneas punteadas.

Jugar

- Demuestre cómo pasar las páginas para combinar cabezas y cuerpos. Explore la posibilidad de crear diversos retratos. Si lo desea, cree más páginas.

OBSERVAR: ¿El niño usa los dedos para agarrar los utensilios de escritura? ¿Demuestra control al usarlos?

ESTACIÓN DE VAPOR OBRA DRAMÁTICA
VER PÁG. 8 PARA MÁS DETALLES



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Rompecabezas de retratos

MR 2 Conciencia espacial SED 2 Autorregulación

MATERIALES

- Rompecabezas de retratos

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Fotos de caras de niños (opcional)
- Temporizador (opcional)

Debatir y explorar

- Coloque los cuatro rompecabezas de retrato en el suelo. ¿Qué observas en las caras? ¿En qué se parecen o se diferencian?

Jugar juntos

- Recorte los retratos por las líneas para crear piezas de rompecabezas.
- Mezcle todas las piezas e invite a los niños a empezar a clasificarlas. Ayúdelos con preguntas inspiradoras, como: “¿Tienen estas dos piezas el mismo color?”.
- Trabajen juntos para completar los cuatro rompecabezas. Si lo desean, recorten fotos de los niños en pedazos e invítenlos a volver a armar sus caras.
- **Simplificar:** Mezcle solo dos rompecabezas. Muestre dos piezas y pregunte al niño si son similares.
- **Desafío:** Utilice un cronómetro y anime al niño a armar tantos rompecabezas como pueda.



OBSERVAR: ¿Reconoce el niño cuando las piezas no encajan? ¿Ayudan a completar el rompecabezas?

HISTORIA SUGERIDA



Pato y ganso: ¡Colores!

por Tad Hills

LLD 6 Comprensión lectora
CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a turnarse para señalar un color en la portada y nombrarlo.
- Entregue a cada niño un crayón (o dos) para que lo sostenga. Mientras lee en voz alta, pídale que se pongan de pie por turnos cuando se mencione su color. Muéstrenselo a sus compañeros e invítenlos a sentarse de nuevo.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras mágicas

LLD 7 Escritura SCI 3 Ciencias físicas LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (guardar para usar más tarde)
- Crayones blancos

SUS MATERIALES

- Trozos de papel blanco
- Acuarelas
- Pinceles
- Tijeras
- Bol

Configuración

- Coloque las tarjetas del alfabeto boca abajo.
- Coloque trozos de papel blanco en un recipiente.

Juego independiente

- Invite al niño a dar vuelta una tarjeta, susurrar la letra y decir el sonido.
- Dibuje la letra secreta con un crayón blanco en un trozo de papel. Al principio será difícil verla.
- Pinte suavemente sobre la letra con acuarela. ¿Qué ves ahora? ¿Puedes formar una palabra con tus letras?

OBSERVAR: ¿El niño escribe letras o marcas similares a letras en el papel?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿A quién te gustaría retratar? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Soy especial

SS 1 Cultura y comunidad CA 1 Música PD 1 Motricidad gruesa

- Pase una pelota alrededor del círculo mientras suena “Soy especial”, pista 1 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Pause la música y grite el nombre de la persona que sostiene la pelota. Continúe hasta que todos hayan dicho su nombre.

Grabado



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué observas en este estampado? ¿Tienes algún estampado en tu ropa hoy?”
- Anime a los niños a turnarse para mostrar cualquier diseño impreso en su ropa.

DESAFÍO COMUNITARIO

Comer en Italia

SS 2 Educación cívica y economía SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel grande
- Marcador
- Almohadilla de tinta (o pintura)

Todos juntos

- ¿Cuál es tu ingrediente favorito para la pizza? Explique que Italia es famosa por crear la pizza.
- Escriba algunos de los ingredientes que mencionaron los niños en la parte superior del papel. Dibuje líneas o columnas para crear una tabla de votación.
- Invite a los niños a turnarse para presionar el dedo en la tinta o pintura. Invítelos a dejar una huella dactilar debajo de su ingrediente favorito de pizza para mostrar su voto.
- Cuente los votos y discuta cuál fue el más popular.

Esta actividad desarrolla la ciudadanía al participar en una votación y comprender las preferencias de los demás.



RINCÓN CREATIVO

Herramientas de grabado

SS 2 Educación cívica y economía CA 3 Artes visuales SCI 4 Tecnología

MATERIALES

- Formas de espuma
- PARA CADA NIÑO**
- Tablero aglomerado cuadrado
- Documento de antecedentes

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Pinturas

Conversar

- ¿Qué láminas pueden encontrar en la habitación? Jueguen al “Veo veo” (“Veo veo una lámina de flores”) e inviten a los niños a señalarla.

Hacer

- Entregue a cada niño un cartón cuadrado. Anímelos a elegir formas de espuma para pegarlas en su cuadrado y crear un sello.
- Invite a los niños a presionar sus sellos en pintura y luego transferir la imagen al papel para crear impresiones.

Jugar

- Anime a los niños a intercambiar sellos y a seguir creando diseños. Recuérdeles que digan “por favor” y “gracias”.

OBSERVAR: ¿Comparte el niño su sello con sus compañeros? ¿Les pregunta antes de intercambiarlo?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Arte por todas partes

LLD 2 Comunicación SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- Póster temático*
- Gafas Veo Veo

SUS MATERIALES

- Pinceles

Debatir y explorar

- ¿Qué te gusta pintar o dibujar? Anime a los niños a hablar sobre objetos o diseños que disfrutan creando.
- Deles pinceles a los niños para que simulen pintar un cuadro en el suelo. ¿Qué pintaste?

Jugar juntos

- Entregue a un niño el vaso "I Spy Glass" vacío e invítelo a encontrar una persona en el cartel temático.
- Tomen turnos para encontrar objetos, como flores, un pendiente o un pajar.
- Siga las instrucciones que aparecen en la parte posterior de las gafas I Spy.
- **Simplificar:** Invite al niño a fingir que pinta en el póster temático. Comente lo que está pintando ("Estás pintando sobre una flor").
- **Desafío:** Invite al niño a jugar a "Veo veo" y dele pistas descriptivas sobre un elemento del cartel ("Veo veo algo redondo y amarillo").



OBSERVAR: ¿El niño identifica los objetos nombrados?
¿Los describe?

HISTORIA SUGERIDA



Mezcla

por Kyle Pfeuffery Chris Lensch

LLD 6 Comprensión lectora
SCI 1 Investigación e indagación

- Dibuje tres círculos en un papel e invite a los niños a colorear cada uno con un solo color: rojo, azul y amarillo. Nombren cada color y hablen sobre cosas que son rojas, azules y amarillas.
- Luego, explore usando los mismos tres crayones/marcadores para colorear sobre los primeros colores. Cree colores secundarios: rojo sobre azul (morado), rojo sobre amarillo (naranja) y azul sobre amarillo (verde).
- Lea la historia en voz alta.
- Use las piezas de la historia y la escena para volver a contarla. Use palabras como "primero", "luego" y "último".

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Estampados de arena

MR 3 Formas SED 1 Autoconciencia

MATERIALES

- Tarjetas de cubos: formas
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Bandeja de arena
- Pinceles

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime al niño a rodar el cubo de bolsillo e identificar la forma.
- Cree esa forma dibujándola en la arena con un pincel.
- Agite suavemente la bandeja de arena para borrar la forma impresa. Juegue de nuevo.



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué colores te gustaría mezclar? ¿Qué crees que pasará?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Canción de pintar y presar

CA 1 Música SED 3 Atención y persistencia

- Canta la siguiente letra con la melodía de "London Bridge", pista 3 del álbum instrumental *Hora del círculo*.

Pinta y presiona para tu diseño, tu diseño, tu diseño.

Pinta y presiona para tu diseño, es un grabado.

OBSERVAR: ¿El niño identifica las seis formas?

A

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones".

Frescos y murales



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cuándo has visto una pintura grande?". Explique que los frescos y murales son pinturas grandes en una pared o techo.
- Deles a los niños pinceles para simular pintura en las paredes. ¿Te gustaría ser este tipo de artista?

DESAFÍO COMUNITARIO

El lobo italiano

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha SS 1 Cultura y comunidad

A

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

Todos juntos

- ¿Qué sabes sobre los lobos? Explique que el lobo es el animal nacional de Italia.
- Invite a los niños a jugar a "¿Qué hora es, Mr. Lobo?" en un área con espacio abierto o al aire libre.
- Invite a un niño a ser "Mr. Lobo" y a pararse en un extremo de la sala frente a los otros niños.
- Los niños preguntan: "¿Qué hora es, Mr. Lobo?". El lobo dice una hora ("¡Las 3!"), y los niños caminan 3 pasos hacia ellos. Continúan hasta que el lobo grita: "¡Es la hora de comer!" e intenta atraparlos.

Esta actividad desarrolla las habilidades de escucha y anima a los niños a seguir las reglas de un juego grupal.

RINCÓN CREATIVO

Arte de la Catedral

CA 3 Artes visuales SED 4 Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Brocha
- Documento de antecedentes

SUS MATERIALES

- Pinturas
- Cinta

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales. Entregue a cada niño un pincel.

Indicaciones

- ¿Qué observas en la fotografía?
- ¿Cómo crees que Miguel Ángel pintó el techo alto de la Capilla Sixtina?
- ¿Cómo puedes utilizar tu pincel para crear diferentes efectos?
- ¿Cómo podrías fingir ser Miguel Ángel y pintar boca abajo? ¿Podrías pegar tu papel debajo de una mesa y tumbarte boca arriba?

OBSERVAR: ¿El niño utiliza los materiales proporcionados para crear arte?
¿Explora diversas maneras de crear nuevos efectos?

Invitación a
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Bingo de herramientas de arte

MR 6 Clasificación SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

MATERIALES

- Tapetes para jugar al bingo y tarjetas de llamada

SUS MATERIALES

- Trozos de papel
- Tijeras

Conversar

- ¿Qué herramientas crees que utilizan los artistas?

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un tapete de juego y trozos de papel para cubrir los espacios.
- Muestre y llame en voz alta las tarjetas de presentación e invite a los niños a cubrir los objetos correspondientes en sus tapetes de juego.
- Juegue hasta que los niños cubran una fila o todo el tapete.
- **Simplificar:** Cubra el tapete del niño para mostrar solo 3 imágenes en lugar de 8.
- **Desafío:** Dé pistas verbalmente sobre la tarjeta de presentación sin mencionar el objeto en sí. Por ejemplo: «Esta herramienta está afilada y puede cortar cosas».

OBSERVAR: ¿Encuentra el niño la pareja en su tapete? ¿Se mantiene concentrado hasta que se llena la fila o todo el tapete?



HISTORIA SUGERIDA



Colores comestibles

por Jennifer Vogel Bass

LLD 6 Comprensión lectora
PD 5 Nutrición
MR 1 Sentido numérico

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta. Explique el significado de la palabra “comestible”.
- Mientras lee en voz alta, invite a los niños a contar los colores comestibles en cada página. Anímelos a compartir sus ideas sobre sus comidas favoritas o las que aún no han probado.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Fresco de letras

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Bolsa
- Notas adhesivas (o trozos de papel)
- Cinta de enmascarar
- Crayones o marcadores

Configuración

- Haga un marco cuadrado grande en la pared con cinta adhesiva. Meta las tarjetas del alfabeto en la bolsa y colóquelas sobre la mesa con notas adhesivas y crayones.

Juego independiente

- Un fresco es tradicionalmente un mural de gran tamaño que se crea añadiendo pintura sobre yeso de cal fresco (húmedo).
- Anime a los niños a sacar una tarjeta y luego escribir esa letra en una nota adhesiva.
- Pegue la letra en cualquier lugar dentro del marco en la pared.
- Continúen todo el día y trabajen juntos para llenar el marco con letras. Discuta qué letras ve en el Fresco de letras y los sonidos que producen.

OBSERVAR: ¿El niño reconoce todas o la mayoría de las letras? ¿Las escribe?



Hora de cierre

Reflexión

- Si pudieras tener un cuadro grande en tu casa, ¿cuál sería? ¿Dónde?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Fresco estilo libre

CA 4 Drama PD 2 Motricidad fina

- Entregue a cada niño un pincel.
- Reproducir “Fresco Freestyle (Instrumental)”, pista 11 álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Simule pintar en las paredes mientras escuchan la canción.



Arquitectura



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué observas en este edificio?”
- Coloque algunos vasos y bloques y anime a los niños a trabajar juntos para construir una estructura.

DESAFÍO COMUNITARIO

Torre inclinada de Pisa

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

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Bloques

Todos juntos

- ¿Cómo se puede inclinar el cuerpo en diferentes direcciones? Anime a los niños a ponerse de pie e inclinar el cuerpo hacia adelante, hacia atrás y de lado a lado sin mover los pies.
- Explique que la torre inclinada de Pisa es un edificio en Pisa, Italia.
- Coloque bloques e invite a los niños a apilarlos por turnos para formar una torre alta. Cuente cada bloque mientras construye.
- ¿Cuántos bloques tenía la torre antes de caerse? Siga intentando construir una torre más alta.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al trabajar en grupo, establecer un objetivo en conjunto y repetir la tarea hasta tener éxito.

Invitación ^{te} **create**



RINCÓN CREATIVO

El Coliseo

CA 3 Artes visuales SED 1 Autoconciencia MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Fideos de almidón
- Palillos de dientes

SUS MATERIALES

- Toalla húmeda
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué observas acerca del Coliseo?
- ¿Qué forma tiene? ¿Qué crees que usaron para construirlo?
- ¿Cómo harás tu propio Coliseo?
- ¿Qué sucede cuando presionas un fideo húmedo contra otro fideo?
- ¿Cómo puedes utilizar los palillos para mantener unida la estructura?

OBSERVAR: ¿El niño planifica y busca materiales? ¿Toma decisiones mientras construye?

A



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mi pequeño diario

LLD 7 Escritura SED 1 Autoconciencia MR 4 Medición

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

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Mi pequeño diario

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Bloques
- Espejo

Debatir y explorar

- ¿Cuántos bloques mides de alto?
- Coloque bloques y anime a un niño a ponerse de pie o a tumbarse en el suelo. Invite a los demás niños a apilar los bloques y descubrir su altura.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un ejemplar de *Mi pequeño diario*.
- Anime a los niños a mirarse en el espejo y luego dibujar un autorretrato en la portada.
- Incite a los niños a agregar detalles como cejas, orejas, pestañas, etc.
- **Simplificar:** Dibuje una imagen sencilla de una cara y luego anime al niño a que lo copie.
- **Desafío:** Invite al niño a etiquetar su autorretrato con palabras como "ojos" y "boca".

OBSERVAR: ¿El niño dibuja algo que lo represente? ¿Qué detalles añade?



HISTORIA SUGERIDA



100 primeras Palabras para pequeños artistas

por Kyle Kershner

LLD 6 Comprensión lectora
CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lean juntos en voz alta el título y el nombre del autor. Pregunte: "¿Qué herramientas de arte reconocen en la portada?"
- Lea la historia en voz alta. Pregunte a los niños qué ven antes de nombrar algunos objetos.
- Después de leer, coloque el papel y una variedad de herramientas de arte para que los niños exploren. Pídales que dibujen una imagen y nombren las diferentes herramientas que utilizan.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Edificio de la torre

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina CA 4 Drama

MATERIALES

- Palillos de manualidades

SUS MATERIALES

- Personas, animales o vehículos de juguete

Configuración

- Prepare todos los materiales.

Juego independiente

- Anime a los niños a experimentar conectando los palillos de manualidades con muescas.
- Invítelos a construir varios tipos de estructuras.
- Pregunte: "¿Puedes construir una casa, un garaje o un estudio para los juguetes y los animales de peluche?"

OBSERVAR: ¿Reconoce el niño cómo conectar los palillos de manualidades? ¿Explora la resolución de problemas de forma independiente o pide ayuda?

Hora de cierre

Reflexión

- Si pudieras construir una escuela, ¿qué querrías? ¿Una piscina? ¿Una piscina de pelotas? ¿Una heladería?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Mambo con un amigo

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Anime a los niños a ponerse de pie y buscar un compañero. Invítelos a unirse y caminar en círculo mientras escuchan "Modern Art Mambo (Instrumental)", pista 12 del álbum *Bailando en el estudio de arte*. Cambie de pareja a lo largo de la canción, si lo desea.

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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




Habilidad / Código de habilidad


Definición de habilidad


Punto de referencia 3





Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

	SED 1 Autoconciencia	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.
		SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa gustos y disgustos.	Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.
SED 2 Autorregulación	SED 2a Gestiona sentimientos y comportamientos.	SED 2a Gestiona emociones.	Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones.	Reconoce y nombra algunos sentimientos personales.	Identifica y describe sentimientos personales.
		SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos.	Imita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno.	Controla los impulsos con recordatorios.	Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada.
SED 3 Atención y persistencia	SED 3a Asiste y participa.	SED 3a Asiste y participa.	Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.	Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
		SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones.
SED 4 Relaciones sociales	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.	Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.	Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.
		SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Se une a un grupo y participa en juegos grupales.	Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas.
SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.	Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás.
		SED 4d Participa cooperativamente en grupos.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que juegan, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.

	PD 1 Motricidad gruesa	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento.	Salta de un pie al otro. Comienzan a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.
		PD 2 Motricidad fina	Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos.	Mantiene objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.	Segue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones.
		PD 3 Seguridad	Segue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Segue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.	Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlas.
		PD 4 Cuidado personal para la higiene y el vestir.	Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales.	Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos.
		PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.

	LLD 1 Escucha	LLD1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas.	
		LLD1b Sigue instrucciones.	Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente.	Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente.	
	LLD 2 Comunicación	LLD2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios.	Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.
		LLD2b Utiliza habilidades de conversación.	Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas.	Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales.	Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar.
	LLD 3 Conciencia fonológica	LLD3a Escucha pequeñas unidades de sonido.	Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.	Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir.	Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.
		LLD3b Identifica letras y palabras.	Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción.	Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra.	Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.
	LLD 4 Conocimiento Alfabético	LLD4a Identifica letras y palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá.	Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa.
LLD4b (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.		Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.	
LLD 5 Conceptos de Impresión	LLD5a Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delimitada/nasera y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (pero no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.	
	LLD5b Responde al texto.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida.	
LLD 6 Comprensión de lectura	LLD6a Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios.	Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.	
	LLD6b Utiliza la escritura para representar significado.	Escribe formas simples o letras y crea sus propios símbolos. Corchetea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente los que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o un ciclo.	

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Una dos objetos incluidos se están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas. Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.	Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.
	MR 3 Formas	MR 3 Identifica formas y sus características.	Identifica algunas formas básicas.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.
	MR 4 Medición	MR 4a Estimaciones y medidas. MR 4b Compara y ordena en series..	Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda. Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.	Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos. Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 5 Patrones	MR 5 Identifica, reproduce y crea patrones.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Crea y amplía patrones de tres y cuatro pasos y juego juegos de memoria complejos.
	MR 6 Clasificación	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.
	MR 7 Lógica y razonamiento	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación	SCI 1 Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.	
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes. Observa cambios de temperatura o clima.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué. Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.	
	SCI 3 Ciencia física	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos las texturas y los colores.	Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.
	SCI 4 Tecnología	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.	Identifica los propios roles (los de demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar. Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.	
	SS 2 Educación cívica y economía	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Interactúa respetuosamente con personas que lucen, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él. Sigue reglas y reglas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre lo justo.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás. Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.	
	SS 3 Geografía	SS 3 Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.	Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.
	SS 4 Historia y tiempo	SS 4 Desarrolla el sentido del tiempo.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino. Describe los acontecimientos o medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Identifica diferentes tipos de extensiones de agua, calles, edificios y puntos de referencia en su propia comunidad. Reconoce símbolos y puntos de referencia. Recuerda información y acontecimientos del pasado. Reconoce la secuencia de acontecimientos para establecer un sentido de orden y tiempo.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.
 Artes creativas	CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos. Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido. Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.	
	CA 2 Danza y movimiento	CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves versus explosivos o pequeños versus grandes. Describe y demuestra múltiples formas de mover partes del cuerpo. Se mueve al ritmo de la música.	
	CA 3 Artes visuales	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.
	CA 4 Drama	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para jugar un efecto deseado. Desempeña un papel en una obra dramática grupal.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales. Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE
DEL VOCABULARIO: SEMANA 1

arquitectura



fresco



mural



estudio



retrato



pincel



pintura



impresión



EXPERIENCIA

ARTE EN FRANCIA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10



Los estanques de Claude Monet

Explorar texturas
en el arte

Contar puntos con puntillismo

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Canción del trono de la rana • Pinta las flores de Monet • Letras texturizadas •
Estación DE VAPOR de la aguja en el pajar • Panadería francesa • Diseños de botones

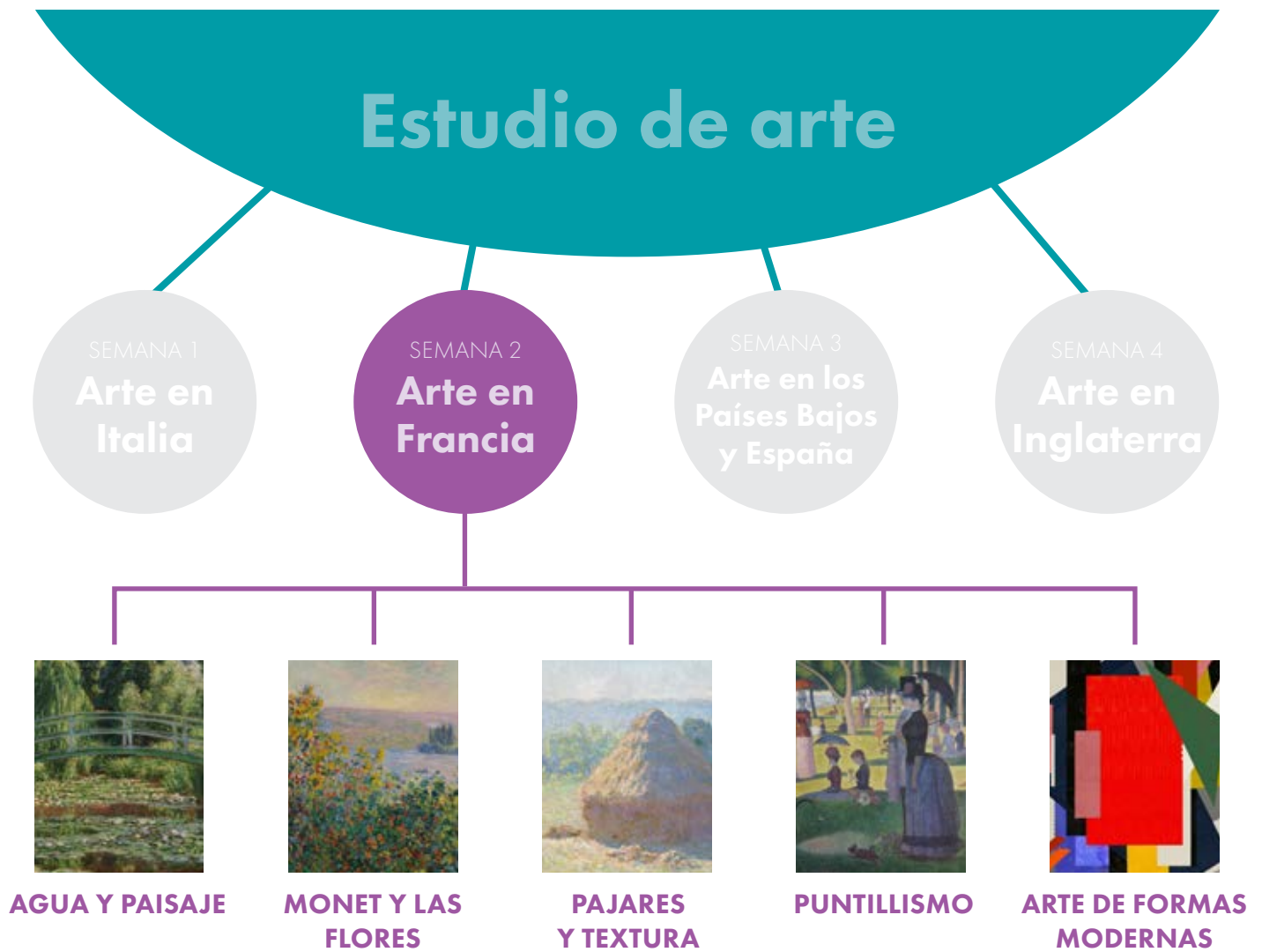
CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Introducción	2
Vista rápida: Materiales	4
Estaciones STEAM	6
Calendario de planificación semanal	8
Planificación de lecciones	10
Lección 6: Agua y paisaje	10
Lección 7: Monet y las flores	12
Lección 8: Pajares y textura	14
Lección 9: Puntillismo	16
Lección 10: Arte de formas modernas	18
Materiales de referencia	20
Adaptaciones	20
Desarrollo continuo de habilidades	22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: ARTE EN FRANCIA

Artistas de fama mundial, como Claude Monet y Georges Seurat, son conocidos no solo por sus hermosas obras, sino también por las interesantes técnicas que emplearon o crearon. Cuando los niños se exponen a diferentes obras de arte, pueden inspirarse para explorar el arte, y el mundo que los rodea, de nuevas maneras. Técnicas como los autorretratos, el grabado o el puntillismo pueden experimentarse desde pequeños. A medida que los niños aprenden sobre los artistas y exploran diversas técnicas, pueden empezar a sentirse artistas "de verdad". Animar a los niños pequeños a ampliar sus conocimientos artísticos fomenta su confianza y curiosidad, demostrando que cada persona tiene ideas y habilidades únicas.



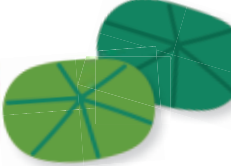









VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
paisaje, flor, pajar, nenúfar, estanque, paraguas, puntos, espiral	A - Z	landscape, flower, haystack, lily pad, pond, umbrella, dots, spiral (paisaje, flor, pajar, nenúfar, estanque, paraguas, puntos, espiral)	Revisar colores, revisar formas, creativo.



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>AGUA Y PAISAJE Claude Monet, un artista francés, es conocido por sus pinturas al óleo impresionistas que se centran en capturar la sensación de escenas de la vida real, como el agua, los puentes, la gente, los jardines, etc. Una famosa serie de pinturas de Monet se llama “Nenúfares”.</p>	<p>La bandera de Francia SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p>Amigos de los nenúfares LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 7	 <p>MONET Y LAS FLORES Claude Monet pintó muchos tipos diferentes de flores, como en jardines, estanques o jarrones.</p>	<p>Hola y adiós SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p>Piezas sueltas: Flores SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra</p>
LECCIÓN 8	 <p>PAJARES Y TEXTURA Monet creó una famosa serie de pinturas de pajares en el campo. Logró la textura mediante diferentes pinceladas y puntos de luz.</p>	<p>Panadería francesa ★ PD 5 Nutrición</p>	<p>Letras texturizadas LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 9	 <p>PUNTILLISMO El puntillismo es una técnica que consiste en crear una imagen con muchos puntos diminutos. Georges Seurat fue un famoso artista francés que contribuyó a establecer esta técnica.</p>	<p>La Torre Eiffel SS 4 Historia y sentido del tiempo</p>	<p>Letras punteadas LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 10	 <p>ARTE DE FORMAS MODERNAS El arte de las formas se centra más en las formas, líneas y colores que en el tema (como una persona o una flor).</p>	<p>Gallo francés SED 2 Autorregulación</p>	<p>Pescando formas SED 4 Relaciones sociales</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

Escondido en el estanque de Monet

MR 6 Clasificación



El estanque de los nenúfares ★

SS 4 Historia y sentido del tiempo



Trono de rana

CA 1 Música

Arcoíris pegajosos

MR 2 Conciencia espacial



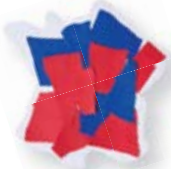
Plantando un arcoíris

LLD 6 Comprensión lectora



Francia colorida

MR 2 Conciencia espacial



Las flores de Monet

PD 2 Motricidad fina



Vals de los nenúfares

CA 2 Danza y movimiento

Flores espumosas

CA 3 Artes visuales



Katie y el estanque de nenúfares

LLD 6 Comprensión lectora



Escondido en el heno

SED 3 Atención y persistencia



Pajares

PD 2 Motricidad fina



Pintura en tu camisa

SED 4 Relaciones sociales

Una aguja en un pajar

MR 7 Lógica y razonamiento



Un collage comunitario

LLD 6 Comprensión lectora



Bajo el paraguas

MR 3 Formas



Libro Mi domingo en el parque

LLD 7 Escritura

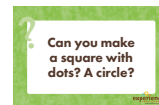


Lunares ★

PD 1 Motricidad gruesa

Construyendo sobre puntos

MR 2 Conciencia espacial



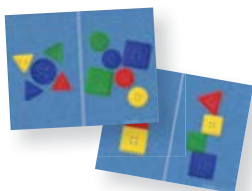
Hermoso Oops

LLD 6 Comprensión lectora



Diseños de botones ★

SED 3 Atención y persistencia



Espirales circulares

PD 2 Motricidad fina



Dibujar una forma

MR 3 Formas

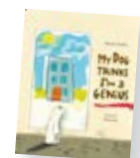
Formas de la naturaleza

MR 2 Conciencia espacial



Mi perro piensa que soy un genio

LLD 6 Comprensión lectora



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

CIENCIA Y NATURALEZA

Formas de la naturaleza

MR 2 Conciencia espacial PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Prepare diversos objetos de la naturaleza con formas diferentes (hojas, palos, piedras, etc.), papel y crayones. Anime a los niños a explorar el trazado de objetos. Experimenten creando diseños de formas superpuestas en el papel y luego coloreen o decoren el diseño como deseen.

Grandes preguntas

- ¿Qué formas ves en los objetos de la naturaleza? ¿En tu diseño?
- ¿Qué pasa cuando superpones tus trazados?
- ¿Colorearás algunos contornos? ¿Dejarás algunos en blanco?



Which shapes do you see in nature?



Can you make a square with dots? A circle?

BLOQUES

Construyendo sobre puntos

MR 2 Conciencia espacial MR 7 Lógica y razonamiento SCI 1 Investigación e indagación

Configuración

- Prepare una hoja grande de papel (o varias). Use un marcador para crear diferentes diseños de puntos (formas, caminos, etc.) sobre el papel. Anime a los niños a usar bloques para construir sobre los puntos. Prepare papel y marcadores adicionales para que los niños creen sus propios diseños de puntos.

Grandes preguntas

- ¿Cuándo es posible que veas puntos?
- ¿Cómo construirás sobre los puntos?
- ¿Crearás tus propios diseños de puntos?
- ¿Cómo podrías hacer una carretera o una pared de puntos?

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Arcoíris pegajosos

MR 2 Conciencia espacial CA 3 Artes visuales

A

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

Configuración

- Delinee un arcoíris y nubes en una hoja grande de papel contact. Péguelo a la pared con la parte adhesiva hacia afuera. Prepare un tazón con papel de seda o papel de colores del arcoíris y un tazón con bolitas de algodón. Anime a los niños a explorar el arcoíris adhesivo y cubrirlo con los materiales texturizados.

Grandes preguntas

- ¿Qué sabes sobre los arcoíris? ¿Cuándo podrías ver uno?
- ¿Cómo organizarás los colores?
- ¿Qué otros materiales podrías pegar sobre el arcoíris?



JUEGO DRAMÁTICO

Una aguja en un pajar

MR 7 Lógica y razonamiento SED 1 Autoconciencia

Configuración

- Prepare un tazón con heno (o papel arrugado) y palillos (naturales o de colores) mezclados con el heno. Prepare varias cucharas, tenedores, pinzas y otras herramientas para que los niños las usen. Busquen los palillos y sepárenlos del heno. Si lo desean, preparen una lupa.

Grandes preguntas

- ¿Qué herramientas te ayudan a mover el heno?
- ¿Cómo puedes apilar el heno en un gran montón?
- ¿Cuántos palillos encontraste?

What tools can you use to find the toothpicks?



Descubrimiento exterior

Flores espumosas

CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

Configuración

- Vierta 2 cucharadas de jabón lavavajillas, unas gotas de pintura lavable y 1/4 de taza de agua en una licuadora. Licúe hasta formar espuma. Vierta la espuma en botellas flexibles. Invite a los niños a aplicar pintura de espuma en la acera y crear flores u otros diseños.

Grandes preguntas

- ¿Qué colores y formas ves en las flores?
- ¿Cómo podría lucir un jardín de flores?
- ¿Qué más podrías ver en un jardín?

What colors will you make your flowers?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

Empecemos! ↷

Agua y paisaje



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuándo usas agua?”
- Pase una botella rociadora llena de agua y pintura azul lavable. Pegue con cinta adhesiva, papel grande en la pared y túrnense para rociar el papel para crear una pintura al agua.

DESAFÍO COMUNITARIO

La bandera de Francia

SED 4 Relaciones sociales SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

- Globo inflable (de la lección 1)
- Tarjetas de bandera: Francia*

SUS MATERIALES

- Papel de desecho rojo, azul y blanco
- Cartulina
- Pegamento

Todos juntos

- Sostenga el globo terráqueo y señale Francia. Páselo y anime a los niños a encontrar Francia y señalarla.
- Muestre la bandera de Francia. ¿Puedes describirla?
- Coloque un trozo rectangular de cartón y esparza pegamento por toda la parte superior.
- Entregue a los niños puñados de papel borrador y animelos a pegar los colores en el cartón para crear la bandera francesa.
- Cuélguelo en la pared si lo desea.

Esta actividad crea conciencia global al descubrir países alrededor del mundo y crear su bandera única.

Invitación a
create



★ El estanque de los nenúfares

SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 1 Autoconciencia

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Papel de seda
- Forma del puente

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pegamento
- Pinturas
- Brocha

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué podría haber debajo del puente en la foto?
- ¿Utilizarás la forma del puente o crearás la tuya propia?
- ¿Cómo puedes usar pintura para hacer nenúfares y árboles en tu arte?
- ¿Cómo usarás el papel de seda? ¿Podrías rasgarlo o arrugarlo? ¿Cómo podrías hacer flores?

OBSERVAR: ¿El niño elige sus materiales preferidos para crear su arte? ¿Describe lo que les gusta de su arte?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Amigos de los nenúfares

LLD 7 Escritura PD 1 Motricidad gruesa LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- Etiquetas de nombre (de la lección 1)

PARA CADA NIÑO

- Hoja de nenúfar

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Lápices de colores

Debatir y explorar

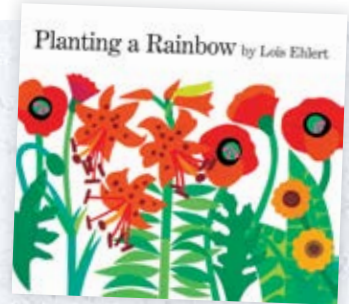
- ¿Qué tan lejos crees que puede saltar una rana?
- Extienda los nenúfares en el suelo (unos juntos, otros separados). Invite a los niños a intentar saltar hacia cada uno de un solo salto.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un nenúfar e invítelos a escribir su nombre. Si es necesario, use etiquetas con nombres como referencia.
- Extienda los nenúfares en el suelo. Elija una etiqueta con su nombre y dígalo.
- Anime a los niños a saltar a ese nenúfar. Continúe hasta que todos los nombres hayan sido llamados.
- **Simplificar:** Invite al niño a escribir la primera letra de su nombre. Pase a diferentes letras.
- **Desafío:** Invite a los niños a escribir su apellido en el reverso de su cuaderno. Diga en voz alta y salte a los apellidos.

OBSERVAR: ¿Escribe el niño todas las letras de su nombre? ¿Necesita mirar su etiqueta?

HISTORIA SUGERIDA

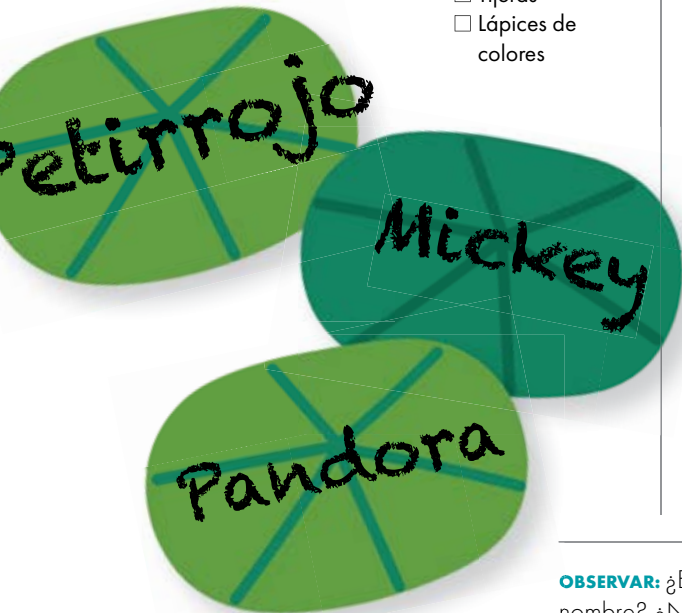


Plantando un arcoíris

por Lois Ehlert

LLD 6 Comprensión lectora
LLD 3 Conciencia fonológica

- Prepare plastilina e invite a los niños a formar un tronco con ella. Explore la técnica de “plantar” crayones de cualquier color en la plastilina y simulen que están plantando un jardín de flores.
- Luego, muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Hable sobre los colores del arcoíris y anime a los niños a recordar lo que aprendieron en el libro. *Colores comestibles* (de la lección 4).
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a imitar su pronunciación de los tipos de flores/bulbos en cada página.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Escondido en el estanque de Monet

MR 6 Clasificación SED 3 Atención y persistencia



MATERIALES

- Tapetes para clasificar botones
- Contadores de botones*

SUS MATERIALES

- Cubo de agua
- Objetos de la naturaleza (hojas, rocas, palos, flores)
- Protectores de hojas (opcionales)

Configuración

- Coloque ambos tapetes sobre la mesa (colóquelos en protectores de hojas si lo desea). Coloque las fichas de botones y los objetos de la naturaleza en la papelera.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar los diferentes colores, formas y texturas en el recipiente de agua.
- Comience a sacar los botones y ordénelos con una guía por color o forma.
- Extensión: Invite a los niños a explorar la clasificación de elementos de la naturaleza.

OBSERVAR: ¿El niño clasifica las fichas por forma o color? ¿Busca una manera diferente de clasificar los materiales?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Preferirías estar en tierra o en el agua?
- ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Trono de rana

CA 1 Música PD 1 Motricidad gruesa CA 4 Drama

- Reproduzca “Frog Throne”, pista 2 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Coloque las hojas de nenúfar en un círculo e invite a los niños a saltar de una plataforma a otra con la canción.
- Anímelos a detenerse cuando escuchen croar y a fingir que son ranas.



Monet y las flores



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cuál es tu flor favorita?"
- Prepare libros sobre flores o revistas de jardinería para que los niños exploren. Invítelos a señalar su flor favorita.

DESAFÍO COMUNITARIO

Hola y adiós

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- Tarjetas de idioma: francés*

Todos juntos

- ¿Qué dices cuando ves a un amigo? ¿Qué dices al despedirte? Piensa en todas las maneras de decir o gesticular "hola" y "adiós".
- Levante la tarjeta de idioma para decir "Hola". Diga la palabra en francés y anime a los niños a imitarlo.
- Invite a los niños a que se giren hacia su vecino y le digan "hola" en francés.
- Repita con la tarjeta "Adiós".

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al interactuar con compañeros y comunicarse a través de palabras y gestos amables.

A

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

RINCÓN CREATIVO

Las flores de Monet

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales SCI 4 Tecnología

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Tira de espuma
- Goma
- Papel

SUS MATERIALES

- Pinturas

Configuración

- Muestre cómo enrollar la espuma hasta formar un "pincel" y luego asegure la parte superior con una banda elástica.

Indicaciones

- ¿Qué colores y formas ves en la pintura de Monet?
- ¿Cómo crearás flores en tu papel?
- ¿Cómo puedes utilizar tu "pincel" para crear diferentes efectos?
- ¿Añadirás algún detalle a tus flores? ¿Hojas, tallos o centros?

OBSERVAR: ¿El niño crea una herramienta de pintura sencilla para crear arte? ¿Demuestran control motor con las manos?

Invitation to create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Francia colorida

MR 2 Conciencia espacial PD 2 Motricidad fina MR 1 Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjeta de la bandera: Francia*
- Dado

PARA CADA NIÑO

- Forma de Francia

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Trozos de papel (rojo y azul)

Debatir y explorar

- ¿Qué colores tiene la bandera francesa?
- Juegue a “Veo veo” y anime a los niños a señalar los mismos colores en la habitación.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una figura de Francia y ayúdelos a sacarla del marco.
- Invite a un niño a lanzar el dado e identificar el número. Invite a todos los niños a tomar esa cantidad de trozos de papel rojo y pegarlos en su figura de Francia.
- Enrolle y cuente los trozos de papel azul. Continúe hasta cubrir las figuras.
- **Simplificar:** Dele al niño un trozo de papel a la vez para que lo pegue. Pregúntele: “¿Uno más?”
- **Desafío:** Invite al niño a organizar los colores en la forma para que se parezcan a la bandera francesa.

OBSERVAR: ¿El niño gira y rota los trozos de papel para que encajen en la figura? ¿Los ordena de alguna manera específica?

HISTORIA SUGERIDA



Katie y el estanque de nenúfares

por James Mayhew

LLD 6 Comprensión lectora

SS 4 Historia y sentido del tiempo

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Invite a los niños a escuchar las palabras clave: museo, pintura y marco. Anímelos a decir las palabras junto a usted mientras lee.
- Cuando haya terminado, pida a los niños que vuelvan a contar la historia usando palabras como primero, luego y después.
- Pregunte: “¿Te gustaría subirte a un cuadro?”

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

★ Piezas sueltas: Flores

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

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Feltro, espejos o mesa de luz
- Flores o pétalos de flores
- Objetos de la naturaleza: hojas, hierba
- Bandeja

Configuración

- Reúna los materiales naturales y colóquelos en una bandeja. Use un trozo de feltro, un espejo o una mesa de luz como superficie de diseño.

Juego independiente

- Anime a los niños a seleccionar pétalos de flores, hojas o césped para crear diseños en el feltro.
- Deje los elementos naturales sueltos afuera para que los niños los revisen en la mesa y evolucionen o comiencen de nuevo con sus diseños.
- Pregunte: “¿Puedes diseñar una flor con elementos de la naturaleza? ¿Cómo puedes usar estas piezas sueltas de diferentes maneras?”

OBSERVAR: ¿Explora el niño los objetos de la naturaleza para crear diseños? ¿Investiga los objetos de diversas maneras?

Hora de cierre

Reflexión

- Si vieras una flor, ¿la cortarías o la dejarías crecer? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Vals de los nenúfares

CA 2 Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa

- Coloque una caja en el centro del círculo. Reproduzca “Water Lily Waltz (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando en el estudio de arte*. Demuestre cómo bailar un paso de vals alrededor de la caja (en un cuadrado) al ritmo de la canción. Invite a un niño a copiar sus movimientos. Continúe hasta que todos hayan tenido la oportunidad de bailar.

Pajares y textura



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué texturas te gusta sentir? ¿Suave? ¿Puntillosa? ¿Gruesa? ¿Lisa?”
- Comparta algunos objetos con textura para que los niños los exploren. Comenten cómo se siente cada uno.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Panadería francesa

PD 5 Nutrición SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Plastilina
- Libros o fotografías de pasteles/ productos horneados

Todos juntos

- ¿Qué comen en familia? ¿Ayudan a prepararla?
- Francia es conocida por su pan y sus pasteles. Entregue a cada niño un trozo de plastilina y anímelo a moldearla para crear un pastel o pan especial. Muestre fotos para inspirar a los niños.
- Una vez que todos hayan terminado, anime a cada niño a describir su pastel horneado y digan a que amigo o familiar se lo regalarían.

Esta actividad también desarrolla la conciencia social al compartir rutinas/tradiciones familiares y escuchar lo que hacen los demás en sus hogares.

RINCÓN CREATIVO

Pajares

PD 2 Motricidad fina CA 4 Drama

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Papel
- Papel arrugado

SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Lápices de colores
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué formas y colores ves en la foto?
- ¿Cortarás o rasgarás tu papel hasta darle forma de pajar?
- ¿Cómo utilizarás el papel arrugado?
- ¿Qué hora del día es en tu obra? ¿De día? ¿Atardecer?
- ¿Qué época del año es? ¿Verano? ¿Invierno?

OBSERVAR: ¿El niño abre y cierra las tijeras al cortar? ¿Las sacan? ¿Recorta y pega papel arrugado?

Invitación
to
create





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Letras texturizadas

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 4 Relaciones sociales LLD 7 Escritura

MATERIALES

- Partes de letras coloreadas (guardar para usar más adelante)
- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Papel
- Artículos con textura plana (moneda, hoja, etc.)

Debatir y explorar

- Coloque a escondidas un objeto pequeño debajo de un papel. ¿Adivinas qué se esconde?
- Frote el crayón sobre el objeto e invite a los niños a adivinar qué podría ser.

Jugar juntos

- Extienda las tarjetas del alfabeto boca abajo. Invite a un niño a voltear una e identificar la letra y el sonido.
- Trabajen juntos para construir la forma de la letra con las partes de la letra.
- Invite a otro niño a colocar un trozo de papel sobre las partes de las letras y frotarlo con un crayón.
- Continúe construyendo letras y haciendo calcos.
- **Simplificar:** Utilice únicamente tarjetas AD para identificar y construir.
- **Desafío:** Coloque tarjetas del alfabeto boca arriba. Invite a un niño a elegir letras y construir palabras reales o sin sentido.

OBSERVAR: ¿El niño identifica todas o la mayoría de las letras? ¿Ayuda a construir la letra con las partes de la letra?



HISTORIA SUGERIDA



Un collage comunitario

LLD 6 Comprensión lectora
SED 4 Relaciones sociales

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Hable sobre la comunidad y la creación colectiva.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a sostener las piezas de la historia de cada uno de los personajes tal como aparecen en la historia. Haga preguntas sencillas sobre las reacciones de los dos personajes. ¿Por qué está frustrado Zorro? ¿Cómo ayuda Mapache a Zorro? ¿Por qué se siente mejor Zorro?
- Después de leer, invite a los niños a ayudarlo a cortar papel de colores en tiras y pedazos. Cree un collage comunitario sobre cartón, luego trabajen juntos para decidir un título.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Escondido en el heno

SED 3 Atención y persistencia LLD 2 Comunicación MR 6 Clasificación



MATERIALES

- Tarjetas de emparejamiento de animales de granja

SUS MATERIALES

- Papelera
- Heno, paja o hierba (o papel arrugado)
- Tijeras

Configuración

- Prepare un cubo y llénelo de heno. Esconda un juego de cartas para emparejar en el cubo y coloque el otro juego boca arriba sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a buscar en el heno y seleccionar una tarjeta.
- Identifique el animal y luego relaciónelo con la tarjeta que está en la mesa.
- Continúe hasta que se hayan emparejado todas las cartas.



A

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

OBSERVAR: ¿El niño se concentra de forma independiente en la actividad? ¿Juega de forma diferente?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué texturas percibes en tu ropa? ¿Y en tus zapatos?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Pintura en tu camisa

SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama

- Reproduzca "Paint on Your Shirt", pista 5 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Anime a los niños a fingir que pintan en su camisa. Invítelos a voltearse hacia la persona que está a su lado y fingir que pintan en su camisa.

Puntillismo



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué observan sobre los colores en esta pintura?"
- Explique que el artista usó una técnica llamada puntillismo y pintó muchos puntitos de colores para crear imágenes. Invite a los niños a hacer puntitos con crayones en una hoja de papel.

DESAFÍO COMUNITARIO

La Torre Eiffel

SS 4 Historia y sentido del tiempo SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Tazas

Todos juntos

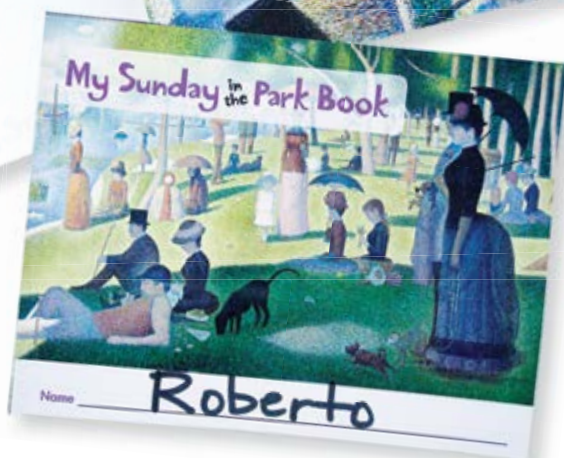
- Diga: "La Torre Eiffel se construyó hace muchos años, mucho antes de que nacieras. ¿Qué puedes recordar de cuando eras un bebé?"
- Explique que Francia es conocida por una famosa estructura llamada la Torre Eiffel, de 328 metros de altura. Mucha gente sube a la Torre Eiffel.
- Prepare vasos para que los niños los exploren. Invítelos a trabajar juntos y construir una torre alta.
- ¿Cómo construirás una torre robusta? ¿Qué altura crees que tendrá?
- Después de que los niños construyan su torre, analice los desafíos y las soluciones.

A

Para niños retraídos,
ver "Adaptaciones"

Esta actividad ayuda a los niños a desarrollar el sentido del tiempo al fomentar el debate sobre acontecimientos pasados.

MAKE
& PLAY



RINCÓN CREATIVO

Mi domingo en el libro del parque

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Libro *Mi domingo en el parque*
- Bastoncillo de algodón

SUS MATERIALES

- Pinturas
- Tijeras (seguras para niños)
- Grapadora
- Frazada

Conversar

- ¿Dónde puedes encontrar puntos en la habitación?

Hacer

- Entregue a cada niño un libro e invítelos a mojar un hisopo de algodón en pintura y luego decorar el interior de cada imagen con puntos.
- Una vez seco, anime a cada niño a cortar las páginas y armar su libro.

Jugar

- Extienda una manta. Invite a los niños a hojear sus libros y a imaginar que pasan un día relajado en el parque.

OBSERVAR: ¿El niño crea puntos con el utensilio de escritura?
¿Intenta rellenar cada imagen con puntos?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Bajo el paraguas

MR 3 Formas LLD 1 Escucha

MATERIALES

- Tarjetas de cubo: Botones
- Contadores de botones*
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Paracaídas o sábana
- Papel
- Tijeras

Debatir y explorar

- ¿Cómo es un paraguas?
- Entregue a cada niño un papel para doblar y mostrar cómo pueden hacer un paraguas.

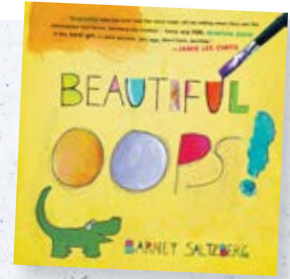
Jugar juntos

- Distribuya los contadores de botones en el suelo y cúbralos con el paracaídas.
- Invite a un niño a lanzar el Cubo de bolsillo con las Tarjetas de Cubo insertadas.
- Mientras los demás niños levantan y sacuden los bordes del paracaídas, el niño se arrastra por debajo y encuentra las fichas que corresponden a la tarjeta enrollada. Continúen turnándose.
- **Simplificar:** Nombre un color e invite al niño a gatear debajo y encontrar el botón de ese color.
- **Desafío:** Tire dos veces y encuentre los dos botones que coinciden.

OBSERVAR: ¿El niño encuentra las formas que se le indican?
¿Las nombra?



HISTORIA SUGERIDA



Hermoso Oops

por Barney Saltzberg

LLD 6 Comprensión lectora
CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Pregunte: “¿Por qué a veces decimos ‘Oops’?”
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a turnarse para señalar y nombrar colores y formas.
- Si lo desea, muestre a los niños cómo mojar un cepillo de dientes viejo en pintura y pasar el pulgar por las cerdas para crear una pintura salpicada. Digan: “¡Uy! ¡Hemos creado arte!”

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras punteadas

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador
- Plastilina
- Herramientas para pinchar (lápiz, pincel, palillo de dientes)

Configuración

- Escriba las letras que quieras en cada hoja de papel. Prepare plastilina y herramientas para pinchar.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una letra. Anímelos a decir la letra y su sonido. Estire la masa y colóquela sobre las líneas de las letras.
- Explore haciendo puntos en las letras de plastilina.
- Continúe con una letra diferente. Si lo desea, prepare papel adicional para que los niños escriban sus propias letras o diseños.

OBSERVAR: ¿Identifica el niño la letra impresa en el papel? ¿Escribe letras por sí solo?



Hora de cierre

Reflexión

- Si fueras pintor, ¿qué te gustaría pintar?
¿Formas? ¿Agua? ¿Animales? ¿Personas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Lunares

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Anime a los niños a sujetarse a los lados de un paracaídas o una sábana. Coloque una pelota en el centro.
- Reproducir “Picasso Polka (Instrumental)”, pista 9 del álbum *Bailando en el estudio de arte*, mientras suben y bajan el paracaídas. Intente mantener el punto (bola) en el paracaídas sin dejarlo caer al suelo.

Arte moderno



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué formas ves en el póster?"
- ¿Puedes hacer una figura con tu cuerpo? Fomente que los niños puedan explorar usando sus cuerpos para crear formas.

DESAFÍO COMUNITARIO

Gallo francés

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

MATERIALES

- Álbum *Hora del círculo*

SUS MATERIALES

- Pluma

Todos juntos

- ¿Qué sabes sobre los gallos? Explique que el gallo galo es el animal nacional de Francia.
- Anime a los niños a ponerse de pie. Reproduzca "El granjero en el valle", pista 14 del álbum *Hora del círculo*.
- Mientras suena la canción, pasen una pluma. Al pausar la música, el niño que la sostiene se sienta.
- Continúe jugando hasta que todos los niños estén sentados.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo las reglas de un juego y esperando pacientemente hasta que el juego termine.

**MAKE
& PLAY**



RINCÓN CREATIVO

Espirales circulares

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Lámina
- Hilo

SUS MATERIALES

- Marcadores/ crayones
- Lápiz
- Tijeras (seguras para niños)
- Perforadora

Conversar

- ¿Qué círculos puedes ver en la habitación?

Hacer

- Invite a cada niño a usar marcadores/ crayones para hacer círculos de distintos tamaños en todo su plato.
- Ayude a dibujar un espiral con un lápiz en cada plato y anime a los niños a cortar sobre las líneas.
- Haga un agujero en la parte superior del espiral y pase el hilo a través de él.

Jugar

- Encuentre lugares en la habitación o en el exterior para colgar la obra de arte en espiral. ¿Dónde la colgarás en casa?

OBSERVAR: ¿Usa el niño diversas herramientas para decorar su plato? ¿Intenta cortar siguiendo la espiral?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Pescando formas

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación LLD 1 Escucha MR 3 Formas

MATERIALES

- Tarjetas de formas
- Contadores de botones*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

- ¿Cuál es tu forma favorita?
- Invite a los niños a explorar los contadores de botones. Esconda uno en su mano e invite a los niños a adivinar qué figura se esconde.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una tarjeta de forma y coloque el resto de las cartas en una pila boca abajo.
- Invite a un niño a mirar su tarjeta y preguntarle a un compañero si tiene una coincidencia: “(Nombre del par), ¿tienes un (forma)?”
- Continúe jugando hasta que cada niño haya encontrado una pareja.
- **Simplificar:** Invite al niño a identificar su carta y luego mire las cartas boca arriba sobre la mesa para encontrar una que coincida. Cuando la encuentre, animelos a decir: “¡Coincide!”
- **Desafío:** Anime a los niños a usar oraciones completas al responder (“No, no tengo una forma de círculo”).

OBSERVAR: ¿El niño habla con oraciones cuando hace una pregunta? ¿Cómo responde el niño cuando se le hace una pregunta?

HISTORIA SUGERIDA



Mi perro piensa que soy un genio

por Harriet Ziefert

LLD 6 Comprensión lectora
SED 4 Relaciones sociales

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título y el nombre del autor en voz alta. Pida a los niños que compartan algo que se les dé bien.
- Lea la historia en voz alta. Hable sobre diferentes formas de apoyar y animar a nuestros amigos.
- Invite a los niños a compartir sus talentos con el grupo y aplaudan juntos después de que cada uno termine. Proporcione papel y crayones, y animelos a dibujar un dibujo de su talento especial para colgarlo en la pared.

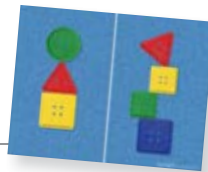
A Para niños que no son verbales o tienen otros desafíos de comunicación, consulte “Adaptaciones”.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Diseños de botones

SED 3 Atención y persistencia MR 6 Clasificación



MATERIALES

- Tapetes con diseño de formas
- Contadores de botones*

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Papel
- Lápices de colores
- Bol

Configuración

- Coloque los tapetes de diseño de formas y un recipiente con las fichas de botones.

Juego independiente

- Anime al niño a seleccionar un tapete y organizar los contadores de botones para copiar el diseño. Continúe con otro tapete.
- Para un mayor desafío, anime al niño a trazar los contadores de botones en un trozo de papel para crear su propio tapete de diseño.

OBSERVAR: ¿El niño hace coincidir los contadores de botones con las unidades? ¿En los tapetes? ¿Crean el diseño junto al tapete?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué formas ves en la cara de tu vecino?
- ¿Nariz triangular? ¿Ojos ovalados?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Dibujar una forma

MR 3 Formas LLD 1 Escucha LLD 7 Escritura

- Reproduzca “Draw a Shape”, pista 3 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Siga la letra y anime a los niños a dibujar cada forma con el dedo “en la tierra” (en el suelo). Repita la canción e invítelos a dibujar cada figura con el pie.

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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




Habilidad / Código de habilidad


Definición de habilidad


Punto de referencia 3





Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

	SED 1 Autoconciencia	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.
		SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	Expresa gustos y disgustos.	Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.	Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.
SED 2 Autorregulación	SED 2a Gestiona sentimientos y comportamientos.	SED 2a Gestiona emociones.	Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones.	Reconoce y nombra algunos sentimientos personales.	Identifica y describe sentimientos personales.
		SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos.	Imita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno.	Controla los impulsos con recordatorios.	Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada.
SED 3 Atención y persistencia	SED 3a Asiste y participa.	SED 3a Asiste y participa.	Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.	Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
		SED 3b Muestra flexibilidad e inventiva.	Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto.	Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.	Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones.
SED 4 Relaciones sociales	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.	SED 4a Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.	Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.	Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.	Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.
		SED 4b Participa cooperativamente en grupos.	Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Se une a un grupo y participa en juegos grupales.	Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas.
SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	SED 4c Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.	Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás.
		SED 4d Muestra preocupación por los demás.	Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que juegan, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.

	PD 1 Motricidad gruesa	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento.	Salta de un pie al otro. Comienzan a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.
		PD 2 Motricidad fina	Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos.	Mantiene objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.	Segue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones.
		PD 3 Seguridad	Segue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Segue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.	Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlas.
		PD 4 Cuidado personal para la higiene y el vestir.	Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.	Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales.	Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos.
		PD 5 Nutrición	Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.

	LLD 1 Escucha	LLD 1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas.	
		LLD 1b Sigue instrucciones.	Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente.	Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente.	
	LLD 2 Comunicación	LLD 2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios.	Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.
		LLD 2b Utiliza habilidades de conversación.	Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas.	Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales.	Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar.
	LLD 3 Conciencia fonológica	LLD 3a (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.	Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir.	Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.
		LLD 3b Escucha pequeñas unidades de sonido.	Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción.	Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra.	Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.
	LLD 4 Conocimiento Alfabético	LLD 4a Identifica letras y palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá.	Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa.
LLD 4b (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.		Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.	
LLD 5 Conceptos de Impresión	LLD 5a Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delimitada/margen y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (pero no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.	
	LLD 5b Responde al texto.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida.	
LLD 6 Comprensión de lectura	LLD 6a Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios.	Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.	
	LLD 6b Utiliza la escritura para representar significado.	Escribe formas simples o letras y crea sus propios símbolos. Corchetea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente los que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o un ciclo.	

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos. Une dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo. Identifica algunas formas básicas.	Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de otros objetos no relacionados con él mismo. Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complicas utilizando sus propias palabras.
	MR 3 Formas	MR 3a Estima longitudes y medidas. MR 3b Compara y ordena en series.	Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda. Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.	Explica (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos. Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 4 Medición	MR 4a Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Crea y amplía patrones de tres y cuatro pasos y juego juegos de memoria complejos.
	MR 5 Patrones	MR 5a Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes. MR 5b Preguntar por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. MR 5c Reconoce un problema y pide ayuda.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes. Preguntar por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente. Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué. Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
	MR 6 Clasificación	MR 6a Identifica, reproduce y crea patrones.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, adviene una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.
	MR 7 Lógica y razonamiento	MR 7a Identifica, reproduce y crea patrones.	Identifica animales, plantas o cosas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes.	Descubre comprensión de que todos las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación	SCI 1a Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, adviene una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o cosas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes. Observa cambios de temperatura o clima.	Descubre comprensión de que todos las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse. Identifica el clima y el tiempo en el entorno inmediato.	
	SCI 3 Ciencia física	SCI 3a Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, saltando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos las texturas y los colores.	Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.
	SCI 4 Tecnología	SCI 4a Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.	Identifica los propios roles (los de demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar. Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.	
	SS 2 Educación cívica y economía	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad. Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás. Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.	
	SS 3 Geografía	SS 3a Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas. SS 3b Desarrolla el sentido del tiempo.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino. Describe los acontecimientos o medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios. Explica el lenguaje del tiempo para describir secuencias familiares de eventos.
	SS 4 Historia y tiempo	SS 4a Se expresa a través de la música. SS 4b Desarrolla el ritmo y el tono. SS 4c Se expresa a través de la danza. SS 4d Desarrolla técnicas de movimiento.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de secudir, golpear y tocar varios instrumentos. Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas. Se mueve a su manera al ritmo de la música.	Describe la secuencia de acontecimientos del pasado. Reconoce la secuencia de acontecimientos para establecer un sentido de orden y tiempo. Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido. Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas. Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Crea movimientos basados en sus propias ideas. Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.
 Artes creativas	CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono. CA 1c Se expresa a través de la danza. CA 1d Desarrolla técnicas de movimiento.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de secudir, golpear y tocar varios instrumentos. Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas. Se mueve a su manera al ritmo de la música.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido. Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas. Demuestra la diferencia entre el movimiento espontáneo y el planificado. Crea movimientos basados en sus propias ideas. Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.	
	CA 2 Danza y movimiento	CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves versus explosivos o pequeños versus grandes.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.	
	CA 3 Artes visuales	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico. Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para lograr un efecto deseado.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación. Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales.	
	CA 4 Drama	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar. Utiliza juguetes realistas como reemplazo de objetos reales. Distingue entre lo real y lo ficticio.	Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.	Utiliza una combinación de accesorios o personajes reales e imaginarios para representar una escena.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE
DEL VOCABULARIO: SEMANA 2

flor



paisaje



nenúfar



puntos



paraaguas



espiral



estanque



pajar



EXPERIENCIA

ARTE EN LOS PAÍSES BAJOS Y ESPAÑA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

Luz y sombra

Van Gogh,
Picasso,
Vermeer

Experimento
con mezcla
de colores

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Una noche estrellada • Clasificar semillas • Mezcla de colores •
Caras en cubos • Pintura para ratones • Joyería



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Introducción	2
Vista rápida: Materiales.....	4
Estaciones STEAM	6
Calendario de planificación semanal.....	8
Planificación de lecciones	10
Lección 11: Noche estrellada	10
Lección 12: Girasol.....	12
Lección 13: Mezcla de colores.....	14
Lección 14: Cubismo	16
Lección 15: La joven de la perla	18
Materiales de referencia	20
Adaptaciones	20
Desarrollo continuo de habilidades	22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: ARTE EN LOS PAÍSES BAJOS Y ESPAÑA

El arte en preescolar no tiene por qué limitarse a papel y crayones o pintar en un caballete. Hay muchas maneras en que los niños pueden explorar el proceso artístico y vivir experiencias significativas y positivas. Los maestros y cuidadores pueden fomentar la indagación creativa proporcionando a los niños una variedad de herramientas artísticas, ideas inspiradoras y materiales. Los niños se benefician cuando sus experiencias artísticas incluyen arte abierto y basado en procesos, así como arte que se puede construir, jugar o usar como material de apoyo. Cuando los niños exploran diferentes aspectos del arte, amplían sus ideas preconcebidas sobre lo que puede ser el arte y comprenden que no hay una forma correcta o incorrecta de crear arte.






VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
estrella, girasol, jardín, cubismo, pendiente, molino de viento, luz, formas	A - Z	star, sunflower, garden, cubism, earring, windmill, light, shapes (estrella, girasol, jardín, cubismo, pendiente, molino de viento, luz, formas)	Revisar colores, revisar formas, creativo.



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>Noche estrellada Vincent van Gogh fue un artista neerlandés (de los Países Bajos). Pintó el famoso cuadro «La noche estrellada» en 1889.</p>	<p>Bandera de los Países Bajos SED 1 Autoconciencia</p> 	<p>Palabras de sílabas de arte LLD 3 Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 12	 <p>Girasol Otra famosa serie de pinturas de Vincent van Gogh se llama “Girasoles”. Pintó “Jarrón con quince girasoles” en 1888.</p>	<p>Hablando neerlandés SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p>Plantando flores LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 13	 <p>Mezcla de colores Mezclar colores puede alterarlos o crear uno nuevo. Si se mezclan dos colores primarios, se obtiene un color secundario. Por ejemplo, mezclar rojo y azul produce morado.</p>	<p>Baile español SED 2 Autorregulación</p>	<p>Letras coloridas LLD 7 Escritura</p>
LECCIÓN 14	 <p>Cubismo Pablo Picasso, artista español, es conocido por contribuir a la creación de un movimiento artístico llamado Cubismo. El cubismo se define como la representación de un objeto por parte de un artista mediante formas geométricas, cubos y múltiples ángulos.</p>	<p>Molinos de viento giratorios SED 4 Relaciones sociales</p>	<p>Escuchar y dibujar ★ LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 15	 <p>La joven de la perla La famosa pintura al óleo “La joven de la perla” del artista neerlandés Johannes Vermeer fue pintada en 1665. Vermeer es conocido por su capacidad para representar la luz en sus pinturas.</p>	<p>Toro español PD 1 Motricidad gruesa</p>	<p>Rastreando perlas LLD 7 Escritura</p>



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

¿Qué ves?

LLD 5 Conceptos de impresión



Una noche estrellada ★

PD 2 Motricidad fina



Pequeña, pequeña luz

LLD 1 Escucha

Durmiendo bajo las estrellas

SCI 4 Tecnología



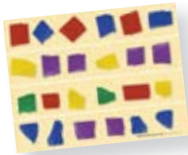
Katie y la noche estrellada

LLD 6 Comprensión lectora



Patrones en el jardín ★

MR 5 Patrones



Semillas de girasol

PD 2 Motricidad fina



Crecimiento de flores

LLD 1 Escucha

Clasificación de semillas

MR 6 Clasificación



En el jardín con van Gogh

LLD 6 Comprensión lectora



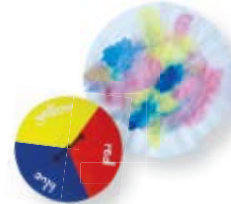
Mézlalo ★

SCI 3 Ciencias Físicas



Girar y mezclar

LLD 1 Escucha

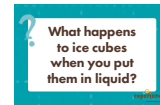


Rojo, amarillo y azul

LLD 1 Escucha

Mezcla de colores helados

SCI 3 Ciencias físicas



Bloques de color

LLD 6 Comprensión lectora



Rompecabezas en cubos

MR 2 Conciencia espacial



Mi Picasso

PD 4 Cuidado personal



¿Dónde está mi nariz?

CA 1 Música

Caras en cubos

SS 1 Cultura y comunidad



El punto

LLD 6 Comprensión lectora



Búsqueda de perlas

MR 2 Conciencia espacial



Recrea a la joven de la perla

CA 3 Artes visuales



Danza de la bufanda

CA 1 Música

Tienda de joyas ★

SS 2 Educación cívica y economía



Cosas pequeñas y perfectas

LLD 6 Comprensión lectora



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

OBRA DRAMÁTICA

★ Tienda de joyas

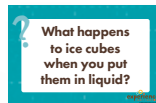
SS 2 Educación cívica y economía PD 2 Matricidad fina CA 4 Drama

Configuración

- Prepare cuencos con cuentas, botones y otros objetos pequeños con agujeros. Prepare diversos materiales para ensartar, como limpiapipas, cuerda e hilo. Anime a los niños a fingir que son joyeros. Jueguen a comprar y vender joyas.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías encontrar joyas?
- ¿Cómo crees que se hacen las joyas?
- ¿Qué diferentes tipos de joyas podrías usar?



A

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones".

CIENCIA Y NATURALEZA

Mezcla de colores

SCI 3 Ciencias físicas SED 1 Autoconciencia

Configuración

- Un día antes, congele cubitos de hielo mezclados con colorante alimentario o acuarelas líquidas (rojo, azul y amarillo). Prepare recipientes transparentes con agua y anime a los niños a colocar cubitos de hielo de diferentes colores en ellos.

Grandes preguntas

- ¿Cómo podrías hacer agua coloreada?
- ¿Qué sucede cuando pones más cubitos de hielo del mismo color en un recipiente?
- ¿Cómo se puede hacer morado? ¿Verde? ¿Naranja?
- ¿Qué pasa si dejas caer los tres colores en el agua?

BLOQUES

Caras en cubos

SS 1 Cultura y comunidad MR 2 Conciencia espacial

How many different faces can you create?

Configuración

- Recorte rasgos faciales (ojos, narices, bocas y orejas) de revistas o dibújelos en papel borrador. Péguelos con cinta adhesiva a bloques. Anime a los niños a construir la cara de una persona o caras graciosas con los bloques.

Grandes preguntas

- ¿Cuáles son las partes de tu cara?
- ¿Todas las caras son iguales?
- ¿Cuántos tipos diferentes de caras puedes crear?
- ¿Qué más sabes sobre las caras?



How do you think a seed becomes a plant?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Clasificación de semillas

MR 6 Clasificación PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Mezcle diversas semillas grandes (de calabaza, de girasol, de frijoles, etc.) en una bandeja grande. Prepare pinzas y frascos pequeños (o un molde para muffins). Anime a los niños a tomar una semilla con pinzas y colocarla en un frasco. Continúe clasificando las semillas.

Grandes preguntas

- ¿Qué crece de una semilla?
- ¿Cómo clasificarás las semillas?
- ¿Cuántos puedes agarrar a la vez?
- ¿Qué más sabes sobre las semillas?

Descubrimiento exterior

Durmiendo bajo las estrellas

SCI 4 Tecnología CA 4 Drama

Configuración

- Arme una carpa afuera o anime a los niños a ayudarlo a construirla con una sábana y sillas. Coloque linternas, sacos de dormir, almohadas y libros dentro. Invite a los niños a imaginar que duermen al aire libre bajo las estrellas.

Grandes preguntas

- ¿Has dormido alguna vez a la intemperie? ¿Qué podrías ver? ¿Qué sonidos podrías oír?
- ¿Por qué es necesaria una linterna al acampar?
- ¿Qué podrías hacer dentro de una carpa?

What can you do in a tent?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

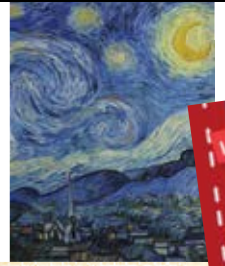
JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

Empecemos! ↷

Noche estrellada



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre las estrellas?”
- Dibuje una estrella y cuente las cinco puntas. Invite a los niños a formar una estrella con su cuerpo, poniéndose de pie y extendiendo los brazos y las piernas.

DESAFÍO COMUNITARIO

Bandera de los Países Bajos

SED 1 Autoconciencia SED 4 Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

- Globo inflable (de la lección 1)
- Tarjeta de la bandera: Países Bajos*

SUS MATERIALES

- Marcadores (rojos y azules)
- Papel

Todos juntos

- Sostenga el globo terráqueo y señale los Países Bajos. Páselo y anime a los niños a encontrar y señalar los Países Bajos.
- Muestre la bandera de los Países Bajos. ¿Qué colores ves? ¿En qué se parece y en qué se diferencia de la bandera de Francia?
- Dibuje líneas en el papel para formar tres secciones para la bandera. Invite a los niños a decidir si les gusta más el rojo o el azul. Si les gusta el azul, colorean la sección azul; si les gusta el rojo, colorean la sección roja.

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al tomar decisiones preferidas y observar las decisiones que toman otros compañeros.

RINCÓN CREATIVO

★ Una noche estrellada

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

MATERIALES

- Cartel para conversar

PARA CADA NIÑO

- Colgador de puerta
- Limpiador de pipas

SUS MATERIALES

- Pinturas

Conversar

- Muestre el Cartel para conversar. ¿Qué formas y diseños ves en el cielo?

Hacer

- Entregue a cada niño un limpiapipas y muestre cómo doblar un extremo en espiral.
- Ayude a los niños a explorar cómo doblar sus limpiapipas en espirales, luego invítelos a sumergir los limpiapipas en pintura y estamparlos en los colgadores de la puerta.

Jugar

- Llévese a casa el perchero de La noche estrellada para colocarlo en la puerta a la hora de dormir.

OBSERVAR: ¿Usa el niño el limpiapipas como herramienta para pintar, estampar diseños o hacer marcas? ¿Compara su pintura con La noche estrellada de Van Gogh?

**MAKE
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

¿Qué ves?

LLD 5 Conceptos de impresión MR 6 Clasificación

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Libro *Puedo leer*

SUS MATERIALES

- Lápices de colores

Debatir y explorar

- ¿Qué tienes en tu habitación?
- Observa el cuadro de la portada del libro. ¿Qué objetos ves? ¿Tienes esos objetos en tu habitación?

Jugar juntos

- Entregue a cada niño ejemplar del libro de *Puedo leer*. Pregúntele: “¿Qué colores ves?”
- Invite a los niños a seguir la lectura en sus libros mientras usted lee cada página.
- Cuando se mencione un color u objeto, anime a los niños a encontrarlo y señalarlo en la página.
- Invite a los niños a dibujar su propio dormitorio en la última página.
- **Simplificar:** Anime al niño a encontrar y señalar únicamente los colores.
- **Desafío:** Invite al niño a encontrar más objetos de colores coincidentes en la pintura (“¿Ves algo más que sea de color azul?”).

A

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



HISTORIA SUGERIDA



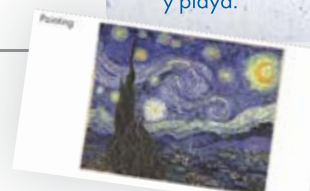
Katie y la noche estrellada

por James Mayhew

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

- Invite a los niños a escuchar las palabras clave: galería, pintura y marco. Anímelos a decir las palabras con usted mientras lee.
- Cuando haya terminado, pregunte: “¿Qué vio Katie cuando atravesó el marco?”
- Invite a los niños a recordar las características naturales de la historia: estrellas, mar, cielo, árbol y playa.

OBSERVAR: ¿El niño identifica letras, palabras y espacios? ¿Sigue la dirección del texto?



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Palabras de sílabas de arte

LLD 3 Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de palabras con sílabas artísticas

Configuración

- Coloque las tarjetas de sílabas artísticas sobre la mesa. Muestre a los niños cada palabra y dígalos cuál es.
- Explique a los niños que las sílabas son los ritmos de las palabras. Muéstrelas cómo aplaudir las sílabas de la palabra “yel (aplau)so low (aplau)so”.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una tarjeta de palabra con sílabas artísticas y a decir la palabra. Invételes a aplaudir las sílabas que escuchen.

OBSERVAR: ¿El niño dice o aplaude las sílabas de las palabras?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Dormirías al aire libre bajo las estrellas? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Pequeña, pequeña luz

LLD 1 Escucha CA 4 Drama

- Reproduce “Little, Little Light”, pista 8 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Anime a los niños a levantar los cinco dedos como una estrella cada vez que escuchen la palabra “luz”.

Girasoles



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué color de flores te gustan?"
- Pase un girasol y anime a los niños a explorar las diferentes partes.

DESAFÍO COMUNITARIO

Hablando neerlandés

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- Tarjetas de idioma: neerlandés*

Todos juntos

- ¿Cuáles son las formas de decir o gesticular "sí" y "no"? Anime a los niños a sacudir la cabeza para decir "no" y asentir con la cabeza para decir "sí".
- Muestre las tarjetas de idioma y diga la palabra "Sí" en neerlandés. Anime a los niños a repetirla. Repita con la palabra "No" en neerlandés.
- Haga preguntas sencillas a los niños e invítelos a responder "sí" o "no" en neerlandés. Por ejemplo: "¿Te gustan las manzanas?" o "¿Te cepillas los dientes?"

Esta actividad desarrolla la conciencia social al hablar en un idioma diferente a su lengua materna y escuchar las opiniones de los demás.



**MAKE
& PLAY**

A

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

RINCÓN CREATIVO

Semillas de girasoles

PD 2 Motricidad fina SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra LLD 7 Escritura

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Forma de girasol
- Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Cinta
- Lápices de colores
- Pinturas

Conversar

- ¿Cuántas semillas crees que hay en un girasol?

Hacer

- Invite a cada niño a decorar su figura de girasol con crayones y pintura con los dedos como lo desee.
- Coloque un palillo de manualidades en el girasol para hacer el tallo.

Jugar

- Salgan y busquen un lugar donde plantar la flor. Jueguen a cuidarla: plantarla, regarla y cosechar las semillas.

OBSERVAR: ¿El niño decora la flor presionando sus dedos sobre la pintura y luego presionándolos sobre la flor?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Plantando flores

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 4 Relaciones sociales LLD 3 Conciencia fonológica

MATERIALES

- Letras de girasol
- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Pompones
- Bloques

Debatir y explorar

- ¿Cómo podría ser un jardín?
- Invite a los niños a organizar los bloques para crear un gran jardín.

Jugar juntos

- Entregue a los niños las Letras de girasol para colocar en el suelo en “filas del jardín”. Coloque el cuenco de pompones.
- Coloque las tarjetas del alfabeto en una pila boca abajo e invite a un niño a dar vuelta la tarjeta superior.
- Invite al niño a “plantar una semilla” sobre la letra correspondiente. Diga la letra y el sonido. Anime a los niños a decir una palabra que empiece con ese sonido.
- Continúe hasta que todas las letras tengan una semilla en la parte superior.
- **Simplificar:** Dele al niño algunas letras objetivo.
- **Desafío:** Establezca palabras para los niños, como “murciélago” o “furgoneta” e invite a que los niños pronuncien cada letra y luego mézclelas.

OBSERVAR: ¿Reconoce el niño todas o la mayoría de las letras del alfabeto? ¿Cuáles no conoce?



HISTORIA SUGERIDA



En el jardín con van Gogh

por Julie Merberg Suzanne Bober

LLD 6 Comprensión lectora
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Mientras lee, invite a los niños a señalar y nombrar los colores en cada página: girasoles amarillos, hojas verdes y cielo azul.
- Exagere los sonidos que riman a medida que avanza y anime a los niños a repetir las rimas. palabras con usted: crop/top, high/sky, jump/thump, bed/head y light/night.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Patrones en el jardín

MR 5 Patrones SED 3 Atención y persistencia

MATERIALES

- Guía de patrones

SUS MATERIALES

- Trozos de papel de colores (los mismos colores que la Guía de patrones)
- Bochas
- Tijeras

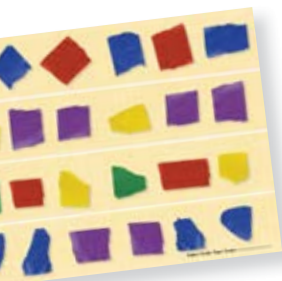
Configuración

- Coloque cada color de papel en un recipiente. Colóquelo sobre la mesa con la Guía de patrones.

Juego independiente

- Anime a los niños a imaginar que los trozos de papel son flores. Copie y amplíe un patrón de la guía para crear filas de flores (trozos de papel) en un jardín.
- Extensión: Use los retazos de papel para diseñar una flor grande. Tome una foto si lo desea.

OBSERVAR: ¿El niño copia y amplía un patrón con los retazos de papel? ¿Crea y amplía su propio patrón?



Hora de cierre

Reflexión

- Si pudieras tener un jardín, ¿qué plantarías en él?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Crecimiento de flores

LLD 1 Escucha CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca “Flower Grow”, pista 4 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Escuchen la canción y simulen crecer como una flor. Anime a los niños a comenzar agachándose y luego a levantarse lentamente. Al oír el estribillo, extiendan los brazos y giren.

Mezcla de colores



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué podría pasar si mezclamos todos los colores del arcoíris?"
- Exprima un poco de pintura de cada color en un plato de papel. Anime a los niños para ayudar a mezclar la pintura. ¿A qué color cambia?

DESAFÍO COMUNITARIO

Baile español

SED 2 Autorregulación SS 1 Cultura y comunidad CA 2 Danza y movimiento

MATERIALES

- Globo inflable (de la lección 1)

Todos juntos

- Muestre el globo terráqueo y señale España. Explique que muchos artistas vinieron de España. Un artista español famoso es Pablo Picasso.
- España también es conocida por su hermoso baile. Explíqueles que el flamenco es un baile especial que incorpora palmas y movimientos lentos y rápidos.
- Aplaudan con un ritmo sencillo y animen a los niños a imitarlos. Exploren movimientos lentos y luego rápidos. Animen a los niños a inventar sus propios movimientos.

Esta actividad también crea conciencia global al discutir y explorar las diferentes tradiciones de otro país.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Girar y mezclar

LLD 1 Escucha PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- Tablero de girar y mezclar
- Spinner de plástico

PARA CADA NIÑO

- Filtro de café
- Cuentagotas

SUS MATERIALES

- Pintura acuosa (roja, azul, amarilla)
- Tazas

Conversar

- ¿Qué colores te gustaría mezclar?

Hacer

- Coloque el tablero de girar y mezclar e invite a cada niño a tomar un turno para girar.

Jugar

- Invite a un niño a girar y gritar el color.
- Anime a los niños a llenar sus goteros con ese color de pintura acuosa y a exprimirlo sobre el filtro de café.
- Siga jugando hasta que el filtro de café esté empapado de colores. ¿Qué colores formaron?

OBSERVAR: ¿El niño hace girar la ruleta y luego exprime los colores en el filtro de café? ¿Sigue una instrucción de dos pasos?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Mézclalo

SCI 3 Ciencias físicas MR 7 Lógica y razonamiento SCI 1 Investigación e indagación

MATERIALES

- Fragmentos de la historia y escena (de la lección 3)
- Libro: Mix (de la Lección 3)

SUS MATERIALES

- Platos de papel
- Pintura (azul, roja y amarilla)
- Pinceles

Debatir y explorar

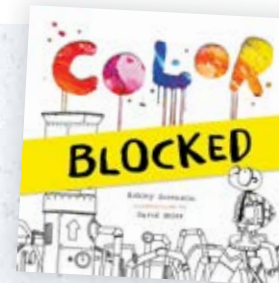
- ¿Qué colores ves a tu alrededor?
- Entregue a cada niño un objeto de cuento (un pincel) e invítelos a encontrar ese color en la habitación. Imaginen que pintan ese objeto.

Jugar juntos

- Lea el libro y recuerde los tres colores primarios. Muestre las piezas de la historia con los pinceles rojo, azul y amarillo.
- Invite a los niños a usar pintura, pinceles y platos de papel para crear los colores del libro. ¿Cambiaron los colores igual que en el libro?
- **Simplificar:** Invite al niño a mezclar dos colores de pintura en un plato. ¿Qué color ves?
- **Desafío:** Anime al niño a explicar los pasos mientras mezcla. Por ejemplo: «Voy a mezclar azul y rojo. Creo que saldrá morado».

OBSERVAR: ¿Reacciona el niño al observar un cambio? ¿Describe la causa del cambio?

HISTORIA SUGERIDA



Bloques de color

por Ashley Sorenson

LLD 6 Comprensión lectora
MR 6 Clasificación LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título y el nombre del autor en voz alta. Pregunte: “¿Qué colores ven en la portada? ¿Cuál es su color favorito?”.
- Lea el cuento en voz alta y siga las indicaciones, invitando a los niños a frotar, voltear y golpear las páginas para enderezar tuberías, destapar corchos y mantener el flujo de color. Hable sobre los colores primarios y secundarios, invitando a los niños a identificar y encontrar objetos de esos mismos colores en la habitación.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras coloridas

LLD 7 Escritura SED 1 Autoconciencia

MATERIALES

- Etiquetas de nombre (de la lección 1)
- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Bolsas transparentes con cierre
- Pintura (roja, azul y amarilla)
- Cinta

Configuración

- Llene las bolsas con cierre hermético con dos colores cada una. Cierre la parte superior con cinta adhesiva.

Juego independiente

- Invite al niño a elegir un alfabeto. Escriba la carta con el dedo en una bolsa. ¿Qué nota en la pintura? ¿Está cambiando?
- Invite al niño a elegir una etiqueta con su nombre. Escriba ese nombre en la bolsa.
- Continúe escribiendo letras, nombres, formas o diseños.

OBSERVAR: ¿Escribe el niño las letras de las tarjetas o etiquetas? ¿Escribe mayúsculas y minúsculas?

Hora de cierre

Reflexión

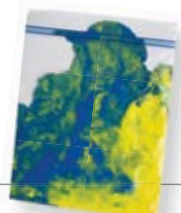
- Si pudieras pintar tu dormitorio de cualquier color, ¿cuál sería?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Rojo, amarillo y azul

LLD 1 Escucha PD 1 Motricidad gruesa

- Extienda hojas de papel de color rojo, azul y amarillo en el suelo.
- Reproduzca “Run to Colors”, pista 7 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Anime a los niños a correr hacia cada color indicado en la canción. Reproduzca la canción y mencione otras maneras de moverse, como saltar, brincar o pisar fuerte.



Cubismo



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué formas ves en la pintura?”
- Anime a los niños a crear una estructura con cubos o bloques. Explíqueles que el cubismo es una técnica iniciada por Pablo Picasso que crea imágenes a partir de formas y ángulos.

DESAFÍO COMUNITARIO

Molinos de viento giratorios

SED 4 Relaciones sociales PD 2 F Motor eléctrico PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Molinillos o ruletas para juegos de mesa
- Imágenes de molinos de viento (opcional)

Todos juntos

- ¿Qué tipos de cosas giran? Explique que cuando la gente visita los Países Bajos, verá muchos molinos de viento grandes. Los molinos de viento captan el viento y lo convierten en energía para bombear agua, moler harina o encender la luz.
- Pase molinetes o hilanderos y anime a los niños a explorar haciéndolos girar.
- Invite a los niños a mover el cuerpo como un molino de viento. Gire los brazos o todo el cuerpo en círculos.

Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al moverse juntos en un juego grupal y compartir materiales.

Invitación _{to} create



RINCÓN CREATIVO

Mi Picasso

PD 4 Cuidado personal MR 2 Conciencia espacial

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Formas coloridas

PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué observas sobre el rostro en la pintura?
- ¿Puedes señalar y nombrar todos tus rasgos faciales?
- ¿Cómo podrías crear una cara o una persona con tus formas?
- ¿Tu obra de arte es una fotografía tuya o de alguien que conoces?
- ¿Qué otros detalles puedes añadir a tu obra de arte?

OBSERVAR: ¿El niño señala y puede nombrar sus rasgos faciales?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Escuchar y dibujar

LLD 2 Comunicación SED 1 Autoconciencia LLD 6 Comprensión lectora

MATERIALES

- Libro: *Un collage comunitario*

PARA CADA NIÑO

- Dibujos y Hojas para dictado

SUS MATERIALES

- Marcadores/ crayones

Debatir y explorar

- ¿Qué puedes hacer con bloques?
- Miren el libro juntos y recuerden las ideas creativas que se les ocurrieron a los animales. Invite a los niños a pensar en diferentes maneras de usar los bloques, como construir, clasificar, balancearse sobre la cabeza o crear un camino.

Jugar juntos

- Entregue a los niños las hojas de dibujo y dictado. Anímelos a dibujarse a sí mismos con creatividad.
- Invite a cada niño a compartir lo que dibujó. Dikte sus palabras en las líneas.
- **Simplificar:** Invite al niño a decir algo que le guste hacer. Anote sus palabras.
- **Desafío:** Anime al niño a describir el dibujo con detalle. Involúcrelo en una conversación y haga preguntas abiertas.

OBSERVAR: ¿El niño comunica sus pensamientos e ideas cuando se le pide? ¿Se mantiene centrado en el tema?

HISTORIA SUGERIDA



El punto

por Peter H. Reynolds

LLD 6 Comprensión lectora
LLD 7 Escritura

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Entregue a cada niño una hoja de papel y un marcador. Lea la historia en voz alta e invite a los niños a dibujar uno o más puntos en la página mientras escuchan.
- Explíqueles que no hay una forma correcta o incorrecta de hacer esto y anímelos a hacer muchos puntos pequeños o un punto grande, lo que deseen.
- Cuando haya terminado de leer, invítelos a firmar con sus nombres en la parte inferior de su punto.

A

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



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Rompecabezas en cubos

MR 2 Conciencia espacial SED 3 Atención y persistencia MR 3 Formas

MATERIALES

- Rompecabezas

SUS MATERIALES

- Variedad de cajas de diferentes tamaños.

Configuración

- Coloque cada pieza del rompecabezas en una caja y ciérrela. Coloque las cajas sobre y debajo de la mesa.



Juego independiente

- Anime a los niños a abrir cada caja y sacar la pieza del rompecabezas.
- Una vez que todas las piezas estén afuera, anime a los niños a trabajar juntos para volver a armar el rompecabezas.

OBSERVAR: ¿El niño demuestra que comprende que todas las piezas encajan? ¿Participan en reconstruir el rompecabezas juntos?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Qué objeto pintarías en forma de cubo?
- ¿Un animal? ¿A ti mismo?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

¿Dónde está mi nariz?

CA 1 Música SED 2 Autorregulación

- Cante lo siguiente con la melodía de "Frère Jacques", pista 7 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Cambie el versículo para decir otra parte del cuerpo como "¿Dónde está mi ojo?"

Aquí está mi retrato. Aquí está mi retrato. ¿Dónde está mi nariz? ¿Dónde está mi nariz?

¡Nada está donde va!

¡Nada está donde va!

Aquí está mi retrato; ¡es un Picasso!

La joven de la perla



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué observa sobre la niña en la pintura?"
- Pase un espejo e invite a los niños a mirarse las orejas. ¿Qué observan? Explíqueles que Johannes Vermeer pintó esta pintura que se llama "La joven de la perla".

DESAFÍO COMUNITARIO

Toro español

PD 1 Matricidad gruesa SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Toalla o camisa roja

Todos juntos

- ¿Qué sabes sobre los toros? Explique que el toro español es el animal nacional de España. La gente va a ver corridas de toros que incluyen un matador (torero), un toro y una capa roja para guiar y mover al toro.
- Invite a un niño a ser el matador y a agitar la capa roja a un lado del cuerpo. Anime a los demás niños a ser los toros y a correr a través de la capa. Intercambien los roles.
- ¿Disfrutaste siendo el toro o el matador? ¿Por qué?

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al probar diferentes roles y elegir cuál fue el favorito.

RINCÓN CREATIVO

La joven de la perla

CA 3 Artes visuales LLD 1 Escucha

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Papel ovalado
- Documento de antecedentes
- Servilleta
- Pompón

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué lleva puesto la niña del cuadro?
- ¿Qué llevas en la cabeza?
- ¿Dibujarás tu propia cara en el papel ovalado o la de otra persona?
- ¿Podrías utilizar la servilleta como pañuelo para la cabeza?
- ¿Qué harás con el pompón?

OBSERVAR: ¿Usa el niño los materiales para crear un retrato?
¿Responde a preguntas sobre su obra?

Invitación *to* create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Búsqueda de perlas

MR 2 Conciencia espacial PD 1 Motricidad gruesa MR 1 Sentido numérico

MATERIALES

- Pompones

SUS MATERIALES

- Tela para crear vendas para los ojos
- Tazas

Debatir y explorar

- ¿Dónde puedes encontrar perlas?
- Coloquen algunos vasos boca abajo. Inviten a los niños a cubrirse los ojos mientras colocan una perla (pompón) debajo de un vaso. Inviten a un niño a voltear un vaso. ¿Encontraron la perla?

Jugar juntos

- Llene una taza con pompones y luego tírelos al suelo.
- Vende los ojos de un niño e invítelo a gatear y encontrar tantas “perlas” como sea posible mientras otros niños cuentan hasta veinte.
- Ayude con indicaciones direccionales (“Hay una perla junto a tu rodilla”).
- Coloque las perlas encontradas en la taza. Cuando se acabe el tiempo, invite al niño a contar en cuánto tiempo recogieron muchas perlas. Repita.
- **Simplificar:** Busque sin venda en los ojos.
- **Desafío:** Invite al niño a dar indicaciones direccionales a un compañero.

OBSERVAR: ¿Sigue el niño las indicaciones del maestro? ¿Entiende palabras posicionales básicas, como “junto a” o “detrás”?



ESTACIÓN DE VAPOR OBRA DRAMÁTICA
VER PÁG. 8 PARA MÁS DETALLES



HISTORIA SUGERIDA



Pequeñas perfectas cosas

por MH Clark

LLD 6 Comprensión lectora

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta. Pregunte: “¿Cuántas cosas pequeñas y perfectas ves en la portada?”
- Lea la historia en voz alta y haga preguntas sencillas de recuperación a medida que avanza.
- Cuando termine de leer, salga y pregunte: “¿Cuántas cosas pequeñas y perfectas puedes encontrar?”
- Entregue a cada niño una bolsa pequeña y animelos a recolectar diversos elementos de la naturaleza.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Rastreando perlas

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Contadores de botones (solo círculos)*

SUS MATERIALES

- Objetos circulares (tapas de botellas, rocas, tazas)
- Plastilina
- Lápices de colores
- Papel

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir un objeto circular y trazar un círculo alrededor de él.
- Continúe creando diseños circulares con los objetos.
- Invite a los niños a formar bolas con la plastilina y trazar el contorno de las mismas, o a formar trozos largos con la plastilina y colocarlos sobre los contornos de los círculos trazados.

OBSERVAR: ¿Explora el niño usando diversos materiales circulares para crear formas? ¿Trazo el contorno de los objetos o dibuja sus propios círculos?

Hora de cierre

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte “Adaptaciones”.

Reflexión

- Si encontraras una perla auténtica, ¿qué harías con ella?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de la bufanda

CA 1 Música PD 1 Motricidad gruesa

- Entregue a cada niño una bufanda y exploren lanzándola y atrapándola.
- Reproduzca “Water Lily Waltz (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Anime a los niños a lanzar la bufanda al aire al ritmo de la canción.
- Para un mayor desafío, agregue otro paso como por ejemplo: “Tira la bufanda, aplaude y luego cógela”.

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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



Habilidad / Código de habilidad





Definición de habilidad

Punto de referencia 3

Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

Desarrollo social y emocional		Desarrollo físico		Desarrollo del lenguaje y la alfabetización		
SED 1 Autoconciencia SED 2 Autorregulación Atención y persistencia SED 3 Relaciones sociales SED 4	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. SED 2a Identifica emociones. SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos. SED 2c Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio. Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla. Se une a un grupo y participa en juegos grupales.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias. Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea. Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás. Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que aprenden, crean o se mueven de manera diferente.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento. Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes. Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda. Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales. Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Salta de un pie al otro. Comienzan a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples. Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones. Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlas. Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos. Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.
	PD 1 Motricidad gruesa PD 2 Motricidad fina PD 3 Seguridad PD 4 Cuidado personal para la higiene y el vestir. PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro. Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas. Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas. Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico. Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.
	LLD 1 Escucha LLD 2 Comunicación LLD 3 Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento Alfabético LLD 5 Conceptos de Impresión LLD 6 Comprensión de lectura LLD 7 Escritura	Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). Sigue instrucciones. Utiliza el lenguaje para expresar ideas. Utiliza habilidades de conversación. (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario. Escucha pequeñas unidades de sonido. Identifica letras y palabras. Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras. Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos. Responde al texto. Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Utiliza el lenguaje para describir/narrar y superar/inferir de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página. Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal. Escribe formas simples o letras y crea sus propios símbolos. Corralatea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresos, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos. Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto. Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia.	Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresos, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos. Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto. Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia.	Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresos, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos. Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto. Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia.

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico	MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez.
	MR 2 Conciencia espacial	MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Una dos objetos incluidos se están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas. Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.	Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía.
	MR 3 Formas	MR 3 Identifica formas y sus características.	Identifica algunas formas básicas.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.
	MR 4 Medición	MR 4a Estimaciones y medidas. MR 4b Compara y ordena en series..	Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda. Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.	Estima (no siempre de manera lógica) el tamaño y el volumen. Mide y describe los hallazgos. Organiza y ordena múltiples objetos por tamaño, longitud, tono o peso.
	MR 5 Patrones	MR 5 Identifica, reproduce y crea patrones.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul.	Crea y extiende patrones de dos pasos.	Crea y amplía patrones de tres y cuatro pasos y juego juegos de memoria complejos.
	MR 6 Clasificación	MR 6 Coincidencias y clasificaciones.	Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué.
	MR 7 Lógica y razonamiento	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Pregunto por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Planifica los pasos para realizar una tarea y explora muchas posibles soluciones a un problema.	Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación	SCI 1 Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.	
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o rocas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes. Observa cambios de temperatura o clima.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué. Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.	
	SCI 3 Ciencia física	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, golpeando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos los texturas y los colores.	Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.
	SCI 4 Tecnología	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.	Identifica los propios roles (los de demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar. Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.	
	SS 2 Educación cívica y economía	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Interactúa respetuosamente con personas que lucen, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él. Sigue reglas y reglas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre lo que sucede.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás. Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.	
	SS 3 Geografía	SS 3 Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.	Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.
	SS 4 Historia y tiempo	SS 4 Desarrolla el sentido del tiempo.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino. Describe los acontecimientos o medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Identifica diferentes tipos de extensiones de agua, calles, edificios y puntos de referencia en su propia comunidad. Reconoce símbolos y puntos de referencia.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.
 Artes creativas	CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos. Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o imitar efectos de sonido. Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.	
	CA 2 Danza y movimiento	CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves explosivos o pequeños versus grandes.	
	CA 3 Artes visuales	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.
	CA 4 Drama	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para jugar un efecto deseado.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales. Asigna roles y representa escenas no guiadas en una obra dramática.

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE
DEL VOCABULARIO: SEMANA 3

cubismo



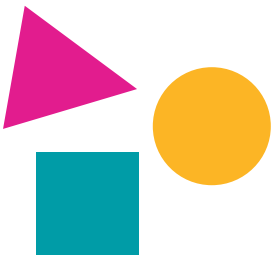
girasol



estrella



formas



aro



iardín



molino
industrial



luz



EXPERIENCIA

ARTE EN INGLATERRA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

Dibujar tu escudo de armas

Construir castillos
y amabilidad

Explorar plantillas y tizas

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Castillos en vasos de papel • Plantilla AMOR • Hora del té • Juego de seguir el camino de tiza •
Canción de la espada pequeña • Defiende el castillo



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Introducción.....	2
Vista rápida: Materiales.....	4
Estaciones STEAM	6
Calendario de planificación semanal	8
Planificación de lecciones	10
Lección 16: Arte con tiza	10
Lección 17: Estarcido	12
Lección 18: Escudo de armas	14
Lección 19: Castillo	16
Lección 20: Día del Museo	18
Materiales de referencia	20
Adaptaciones	20
Desarrollo continuo de habilidades	22



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: ARTE EN INGLATERRA

No todo el arte tiene que ser unidimensional y colgarse en la pared. Los proyectos de arte "Crea y juega" ayudan a los niños a experimentar el arte de una manera diferente, mostrando cómo el arte puede ser funcional y divertido para jugar, en lugar de solo para mirar. Por ejemplo, los niños pueden construir un castillo para jugar a fingir o hacer una joya para usar. Estas atractivas experiencias artísticas ayudan a expandir sus habilidades de juego e imaginación. Los maestros y cuidadores desempeñan un papel importante al facilitar el juego imaginario de los niños con preguntas abiertas, como "¿Quién podría vivir en tu castillo?" o "¿Qué puedes hacer con tu collar?". Esta exploración incitada permite a los niños practicar la comunicación de sus pensamientos sobre lo que han creado y cómo funcionan las cosas.

Estudio de arte

SEMANA 1
Arte en Italia

SEMANA 2
Arte en Francia

SEMANA 3
Arte en los Países Bajos y España

SEMANA 4
Arte en Inglaterra



ARTE CON TIZA



ESTARCIDO



ESCUDO DE ARMAS



CASTILLO



DÍA DEL MUSEO

VOCABULARIO CLAVE

plantilla, tiza, castillo, caballero, museo, escudo, puente, marco

LETRAS

A - Z

PALABRAS FONÉTICAS

stencil, chalk, castle, knight, museum, shield, bridge, frame (plantilla, tiza, castillo, caballero, museo, escudo, puente, marco)

CONCEPTOS BÁSICOS

Revisar colores, revisar formas, creativo.



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 16	 <p>ARTE CON TIZA La tiza se usa a menudo para crear arte sobre cemento o aceras exteriores. El arte con tiza no dura mucho y se borra fácilmente.</p>	<p>La bandera de Inglaterra SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p>Sigue el camino de tiza ★ SS 3 Geografía</p>
LECCIÓN 17	 <p>ESTARCIDO El estarcido es una técnica que utiliza un diseño recortado sobre papel u otro material. Al aplicar tinta o pintura, la plantilla crea ese diseño sobre el material subyacente.</p>	<p>Palabras amables SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p>Sonidos de estencil LLD 3 Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 18	 <p>ESCUDO DE ARMAS Un escudo de armas es un diseño visual en un escudo con símbolos que representan una familia o un lugar.</p>	<p>La hora del té SED 4 Relaciones sociales</p>	<p>Escudos brillantes LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 19	 <p>CASTILLO Los castillos son grandes edificios construidos generalmente para que vivan los ricos o la realeza. El castillo más grande de Inglaterra es el Castillo de Windsor.</p>	<p>Construyendo un castillo juntos SED 4 Relaciones sociales</p>	<p>Cruzar el puente LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 20	 <p>DÍA DEL MUSEO Los museos son lugares para visitar y están abiertos al público. Recopilan y exhiben obras de arte, artefactos históricos u otros objetos interesantes. Hay muchos museos famosos en todo el mundo, como el Smithsonian o el Museo del Louvre.</p>	<p>No despiertes al león ★ PD 3 Seguridad</p>	<p>Lanzamiento de una herramienta LLD 7 Escritura</p> 



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Marcas de tiza

MR 1 Sentido numérico



Acera tiza

LLD 7 Escritura



Danza interpretativa con tiza

CA 1 Música

Tiza y agua

SCI 1 Investigación e indagación



Tiza

LLD 5 Conceptos de impresión



Plantillas con formas

MR 3 Formas



Plantilla AMOR

LLD 5 Conceptos de impresión



Dibujando con amigos

LLD 7 Escritura

Pintura en aerosol

CA 3 Artes visuales



Salpicar

LLD 6 Comprensión lectora



Defiende el castillo

MR 2 Conciencia espacial

Escudo de armas de la familia

SS 1 Cultura y comunidad



Canción de la pequeña espada

CA 4 Drama

Diseño del escudo de armas

CA 3 Artes visuales



Buzzy y sus amigos: colores y muchísimos

LLD 6 Comprensión lectora



Forma de castillo

MR 2 Conciencia espacial

Construcción de castillos

SED 1 Autoconciencia



Muralla del castillo

PD 1 Matricidad gruesa

Castillos de vasos de papel

MR 4 Medición



Fancy Nancy: Castillos de arena y lugares de arena

LLD 6 Comprensión lectora



Colores enmarcados

MR 6 Clasificación



Mi portafolio

SED 1 Autoconciencia



Bailando en el museo

CA 2 Danza y movimiento

Arte de pared

CA 3 Artes visuales



El museo

LLD 6 Comprensión lectora



CIENCIA Y NATURALEZA

Tiza y agua

SCI 1 Investigación e indagación SCI 3 Ciencias físicas

Configuración

- Llene recipientes con agua y disponga papel y tizas de colores. Si lo desea, también coloque elementos de la naturaleza como palos, hojas y piedras para que los niños dibujen. Explore con tizas húmedas y secas.

Grandes preguntas

- ¿Qué puedes utilizar para colorear o pintar?
- ¿Qué podría pasar si sumerges tiza en agua?
- ¿Te gustaría ser artista de tiza? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Cómo se pueden mezclar los colores de la tiza?

A

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



BLOQUES

Castillos de vasos de papel

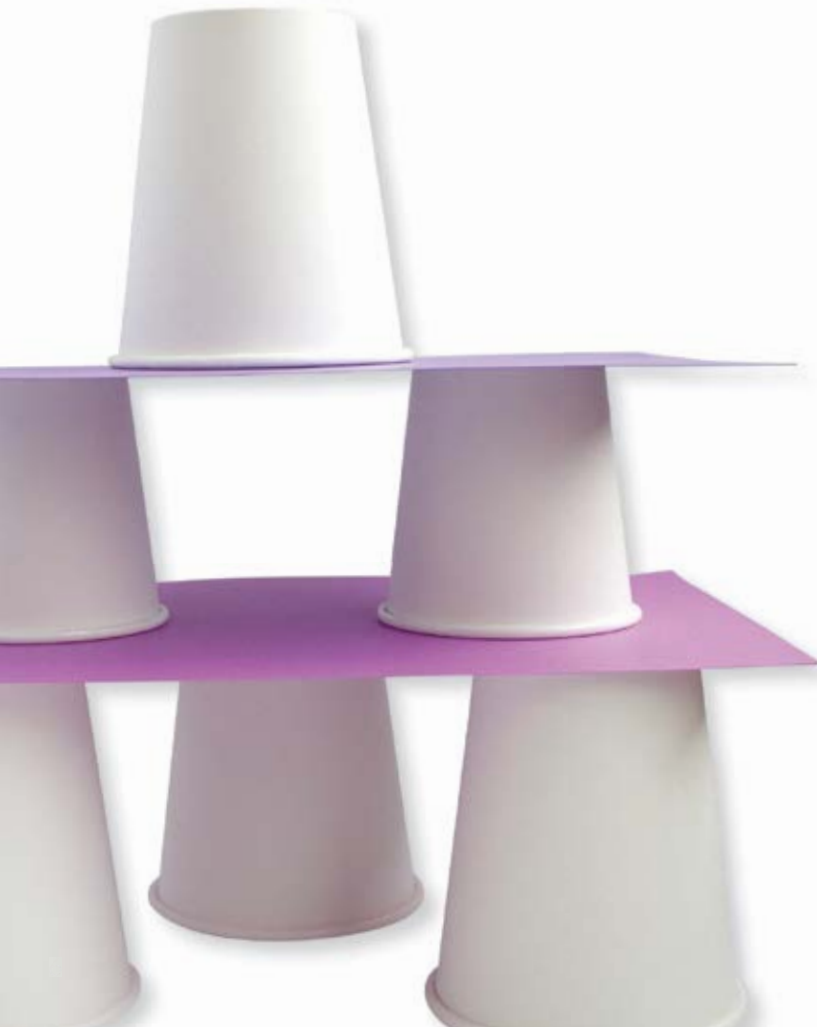
MR 4 Medición SCI 1 Investigación e indagación

Configuración

- Coloque vasos de papel y medias hojas de papel grueso en el bloque.
- Anime a los niños a construir y apilar los materiales para explorar la construcción de castillos y torres a diferentes alturas.

Grandes preguntas

- ¿Cuáles son las partes de un castillo? ¿Qué podrías ver en la cima?
- ¿Cómo puede el papel ayudar a construir una torre resistente?
- ¿Qué es más alto: tú o tu castillo?



OBRA DRAMÁTICA

Diseño del escudo de armas

CA 3 Artes visuales PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Preparen “escudos” en bandejas de horno envolviéndolas en papel aluminio (opcional) y marcando las secciones con cinta adhesiva. Coloquen los escudos con imanes variados (letras, animales, etc.) y animen a los niños a colocar los imanes y diseñar su propio escudo de armas.

Grandes preguntas

- ¿Qué te gusta? ¿Qué colores, animales o palabras te gustan?
- ¿Qué tipos de cosas muestran quién eres?
- ¿En qué se parece o se diferencia el tuyo del de tus compañeros?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Pintura en aerosol

CA 3 Artes visuales SCI 3 Ciencias físicas

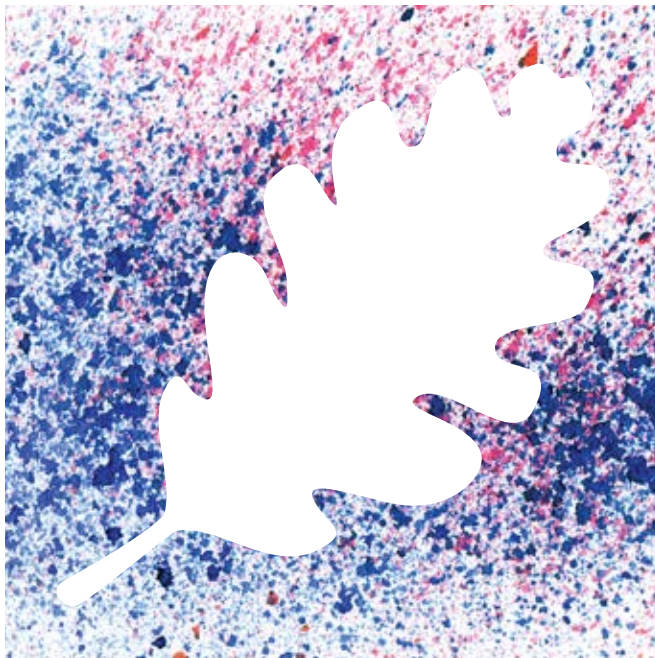


Configuración

- Coloque elementos de la naturaleza (hojas, piedras y flores), papel, bandejas y aerosoles de pintura acuosa. Anime al niño a colocar un elemento de la naturaleza sobre un papel dentro de la bandeja (o realice la actividad al aire libre). Rocíe el artículo y luego recójalo. ¿Qué diseño ves?

Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes organizar los elementos de la naturaleza para crear diferentes diseños?
- ¿Cuáles son otras formas de utilizar los materiales?
- ¿Qué otros elementos podrías rociar para crear un diseño?



Descubrimiento exterior

Arte de pared

CA 3 Artes visuales SED 4 Relaciones sociales

Configuración

- Pegue con cinta adhesiva una hoja grande de papel o papel madera a una pared exterior. Prepare diversos utensilios para colorear, como crayones, marcadores, pintura y tiza. Anime a los niños a crear una obra de arte juntos y a usar las herramientas que deseen.

Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de diseños o imágenes ves en las paredes?
- ¿Qué pasa cuando pintas sobre marcas de crayón?
- ¿Prefieres el arte con imágenes o con palabras?
- ¿Qué tipo de artista te gustaría ser?



CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y se basen en los intereses de los niños.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

Empecemos! ↷

Arte con tiza



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Con qué tipos de herramientas puedes dibujar?"
- Pase una tiza para que los niños la exploren. Peguen papel negro a la pared y, por turnos, hagan una marca con tiza.

DESAFÍO COMUNITARIO

La bandera de Inglaterra

SED 4 Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina MR 2 Conciencia espacial

MATERIALES

- Globo inflable (de la lección 1)
- Tarjetas de bandera: Inglaterra*

SUS MATERIALES

- Marcadores (rojos)
- Papel (blanco)
- Cinta de enmascarar

Todos juntos

- Sustenga el globo terráqueo y señale Inglaterra (Inglaterra es un país que forma parte del Reino Unido). Pase el globo terráqueo y anime a los niños a encontrar Inglaterra y señalarla.
- Muestre la bandera de Inglaterra. ¿Qué observas?
- Cruce dos trozos de cinta adhesiva sobre la hoja de papel blanco como si fuera una bandera.
- Anime a los niños a ayudar a colorear los trozos de cinta con marcadores rojos. Cuélguelos en la pared si lo desea.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al compartir espacio y materiales con otros para lograr un objetivo.

RINCÓN CREATIVO

Tiza para aceras

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Tiza (para compartir)
- Documento de antecedentes

Configuración

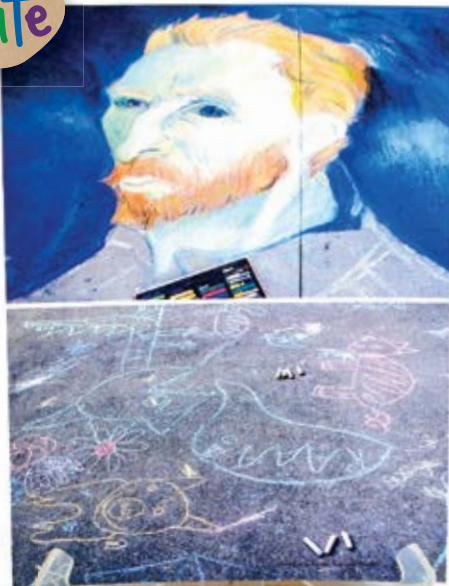
- Prepare tizas y entregue un papel a cada niño. Comenten los diseños de la foto de inspiración.

Indicaciones

- ¿Qué formas ves en la foto?
- ¿Cuántos colores puedes señalar?
- ¿Qué dibujarás o escribirás con tu tiza?
- ¿Puedes hacer alguna marca o símbolo especial?
- ¿Cómo puede el arte en las aceras difundir un mensaje positivo?

OBSERVAR: ¿El niño usa la tiza para hacer marcas y formas?
¿Sujetan el instrumento de escritura con un agarre tipo trípode?

Invitación a
create





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Marcas de tiza

MR 1 Sentido numérico PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Tarjetas de números
- Documento de antecedentes

SUS MATERIALES

- Tiza
- Cinta
- Tijeras
- Dados (opcional)

Debatir y explorar

- Pegue cada tarjeta numérica a un papel de fondo y luego cuélguela en la pared. ¿Qué números ves en la habitación? Invite a los niños a buscar los números del 1 al 10.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño un trozo de tiza.
- Diga un número del 1 al 10 e invite a los niños a correr hacia esa tarjeta con el número en la pared.
- Invite a los niños a hacer una pequeña marca con tiza en el papel y luego diga un número diferente. Si lo desean, tiren uno o dos dados para determinar el siguiente número.
- ¿Qué número tiene más puntos al final del juego?
- **Simplificar:** Utilice sólo los números del 1 al 5 durante esta actividad.
- **Desafío:** Invite al niño a escribir cada número en el papel.

OBSERVAR: ¿Reconoce el niño los números del 1 al 10?
¿Cuenta las marcas en los papeles?

HISTORIA SUGERIDA



Tiza

por Bill Thomson

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Explique que este libro busca sus palabras (solo tiene imágenes).
- Tómese el tiempo para revisar el libro e invite a los niños a turnarse para ayudarlo a pasar la página. Pregunte: "¿Qué palabras agregarías a esta página?"
- Cuando haya terminado, entregue a cada niño una hoja de papel y anímelo a que, por turnos, dibujen algo que sucedió en la página de su libro favorito.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

★ Sigue el camino de tiza

SS 3 Geografía LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Letras de colores (de la lección 8)

SUS MATERIALES

- Tiza
- Animales o personas de juguete

Configuración

- Coloque las partes de las letras, la tiza y los juguetes sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar el dibujo de líneas rectas y curvas con tiza en las partes de las letras.
- Cree una carretera recta o curva con las piezas de letras sobre la mesa o el suelo.
- Juegue con animales de juguete o personas e imagine que están viajando por la carretera.

OBSERVAR: ¿Explora el niño haciendo marcas en las partes de las letras? ¿Dibuja líneas rectas y curvas?

Hora de cierre

Reflexión

- ¿Prefieres usar tiza o pintura para colorear? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza interpretativa con tiza

CA 1 Música LLD 7 Escritura

- Reproduzca "Work Out the Wiggles (Instrumental)", pista 6 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Entregue a cada niño una tiza y un papel. Invítelos a bailar con la tiza sobre el papel. Anímelos a hacer garabatos hacia arriba, hacia abajo y alrededor mientras interpretan la canción.
- Muestre y cuente los dibujos después de que termine la canción.

Estarcido



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabe acerca del uso de plantillas?"
- Doble una hoja de papel por la mitad y recorte una forma sencilla para crear una plantilla. Reparta la plantilla e invite a los niños a comentar qué podrían hacer con ella.

DESAFÍO COMUNITARIO

Palabras amables

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación

MATERIALES

- Tarjetas de idioma: inglés británico*

Todos juntos

- ¿Cómo le dices a un amigo? ¿Compañero? ¿Camarada? Explíqueles que en Inglaterra se habla inglés, pero se usan palabras y frases especiales que son diferentes a las que se usan en Estados Unidos.
- Muestre la tarjeta de idioma que dice "Mate" y explique que significa "compañero". Pregunte: "¿Quién es tu compañero?"
- Muestre la tarjeta de idioma que dice "Cheerio" y anímelos. Los niños se giran hacia su vecino, saludan y dicen: "¡Adiós, amigo!"
- Anime a los niños a utilizar estas palabras a lo largo del día o de la semana.

Esta actividad desarrolla habilidades de relación mediante el aprendizaje y la práctica de nuevas palabras que sean amables.

RINCÓN CREATIVO

Plantilla AMOR

LLD 5 Conceptos de impresión CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

PARA CADA NIÑO

- Plantilla AMOR
- Documento de antecedentes

SUS MATERIALES

- Pinturas
- Esponjas
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué letras ves? ¿Sabes cómo se escribe "AMOR"?
- ¿Cómo usarás las formas de las letras? ¿Las pegarás en el papel?
- ¿Cómo utilizarás las plantillas de letras?
- ¿Cómo podrías utilizar la esponja como herramienta de pintura?
- ¿A quién amas?

OBSERVAR: ¿Reconoce el niño que las letras "AMOR" forman una palabra?

Invitación a **create**





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sonidos de estencil

LLD 3 Conciencia fonológica PD 2 Motricidad fina SCI 1 Investigación e indagación

MATERIALES

- Plantillas de anuncios publicitarios

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Papel
- Bandeja de arena

Debatir y explorar

¿Qué ves en esta habitación que empieza con el sonido /a/? ¿El sonido /b/, /c/ o /d/?

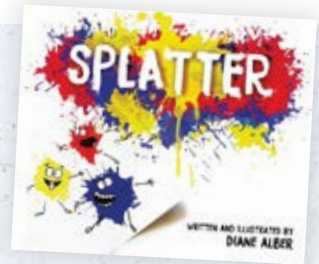
- Prepare la bandeja con arena y las plantillas de AD. Invite a los niños a explorar colocando las plantillas en la arena y trazando letras con el dedo.

Jugar juntos

- Entregue a cada niño una hoja de papel y un crayón. Anímelos a explorar la posibilidad de pintar letras con plantilla en su papel coloreando el interior de la letra.
- Invite a los niños a tocar cada letra dibujada en su papel y hacer el sonido de esa letra.
- **Simplificar:** Señale una letra en el papel del niño y diga el sonido. Anímelo a que lo imite.
- **Desafío:** Diga los sonidos de todas las letras juntas para crear una palabra o una palabra sin sentido.

OBSERVAR: ¿El niño pronuncia el sonido de algunas o todas las letras de su papel? ¿Forma palabras o palabras sin sentido usando el sonido de las letras?

HISTORIA SUGERIDA

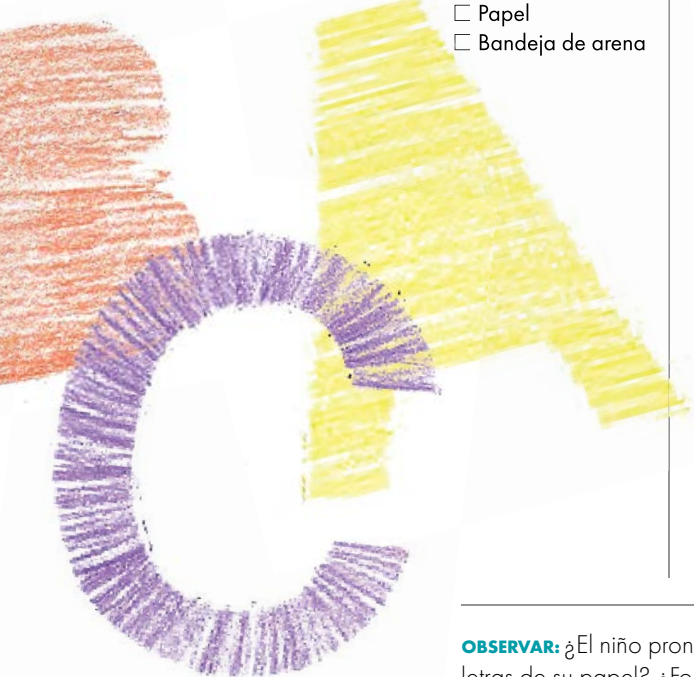


Salpicar

por Diane Alber

LLD 6 Comprensión lectora
CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

- Muestre la portada del libro y lea su título.
- Mientras lee la historia, haga preguntas sencillas sobre las reacciones de cada personaje: "¿Está feliz? ¿Triste? ¿Emocionado?"
- Cuando haya terminado, coloque una hoja grande de papel para que los niños trabajen juntos.
- Use cepillos de dientes viejos y pintura roja, amarilla y azul para hacer salpicaduras en la página para cada niño. Pregunte: "¿Puedes agregar brazos, piernas y ojos a tu salpicadura? ¿De qué color es?"
- Anime a cada niño a firmar su propio personaje salpicado.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Plantillas con formas

MR 3 Formas SED 3 Atención y persistencia MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

- Plantilla de formas

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Papel

Configuración

- Coloque el marco de plantilla y las formas perforadas sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una figura, sujetarla sobre el papel con una mano y trazar su contorno. ¿Qué figura formaron?
- Si lo desea, elija una forma del marco de la plantilla y coloree su interior. ¿Qué forma hiciste?
- Continúe explorando más formas.

OBSERVAR: ¿El niño nombra la figura que dibujó con la plantilla? ¿La describe?



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



Hora de cierre

Reflexión

- Si pudieras dibujar con plantilla una palabra o una imagen en la pared, ¿cuál sería?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Dibujando con amigos

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

- Entregue a cada niño una hoja de papel y un crayón.
- Reproduzca "Draw a Shape", pista 3 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Anime a los niños a dibujar las figuras que indica la canción. Reproduzca la canción e invite a los niños a trazar las figuras con el dedo.

Escudo de armas



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué ves en el escudo de armas?"
- Explique que un escudo de armas es un símbolo especial que representa a una familia. ¿Quiénes forman parte de su familia?

DESAFÍO COMUNITARIO

La hora del té

SED 4 Relaciones sociales SS 1 Cultura y comunidad

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Bolsitas de té (u hojas de té sueltas)
- Tazas
- Tetera real o de juguete

Todos juntos

- ¿Cuál es tu bebida favorita? Explique que en Inglaterra mucha gente bebe té a diario.
- Pase bolsitas de té para que los niños las exploren y las huelan.
- Entregue una taza a cada niño. Invítelos a pasarse una tetera y simular que vierten té en su taza.
- Practiquen tomar pequeños sorbos juntos y luego golpeen suavemente la taza de la persona que está a su lado para brindar.
- Opcional: Prepare una tetera de té para que los niños la prueben en algún momento durante el día.

Esta actividad fomenta la conciencia cultural al discutir y practicar las tradiciones culturales de un grupo de personas.



**MAKE
& PLAY**

RINCÓN CREATIVO

Escudo de armas de la familia

SS 1 Cultura y comunidad MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

- Lentejuelas

PARA CADA NIÑO

- Escudo de armas

SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones
- Pegamento
- Fotos de revistas (opcional)
- Tijeras

Conversar

- ¿Qué tipo de cosas disfruta tu familia?

Hacer

- Anime a los niños a colorear imágenes de su familia y sus cosas favoritas en su escudo. Decore con lentejuelas al gusto.
- Para una versión simplificada, recorte una variedad de imágenes de revistas e invite a los niños a pegar sus imágenes favoritas.

Jugar

- Anime a los niños a turnarse para mostrar y contar sobre sus escudos de armas a la clase o con un amigo.

OBSERVAR: ¿Comparte el niño historias sobre sus tradiciones o rutinas familiares? ¿Cómo representa esas ideas en su escudo de armas?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Defiende el castillo

MR 2 Conciencia espacial CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales



MATERIALES

SUS MATERIALES

- Variedad de edificios materiales (bloques, cajas, vasos)
- Animales rellenos
- Cinta de enmascarar

Debatir y explorar

- ¿Cómo se puede proteger un castillo?
- Prepare materiales de construcción y anime a los niños a trabajar juntos para construir una pared alrededor de los peluches. ¿Qué tan grande será? ¿Qué tan alto?

Jugar juntos

- Coloque cinta en el piso para crear dos formas grandes, como un círculo y un triángulo.
- Invite a los niños a construir castillos sobre los contornos de las formas.
- Imagine que los castillos están en peligro. Pregunte: “¿Cómo los protegerás?”
- **Simplificar:** Coloque un bloque en la línea y anime al niño a colocar un bloque al lado del suyo.
- **Desafío:** Mientras construye, pídale al niño que explique dónde está colocando el material de construcción (“Lo estoy colocando encima de este bloque”).

OBSERVAR: ¿El niño pretende proteger los castillos?

HISTORIA SUGERIDA



Buzzy y sus amigos: Un montón de colores

por Harriet Ziefert

LLD 6 Comprensión lectora
SS 2 Educación cívica y economía

- Muestre las portadas de los libros y lean juntos los títulos y el autor en voz alta.
- Pida a los niños que voten levantando la mano para decidir qué cuento leer primero. Lean juntos el primer cuento en voz alta. Para “Colores”, hablen sobre cómo mezclar colores para obtener un resultado diferente. Pregunten: “¿Qué color obtenemos si mezclamos rojo y azul? ¿Y amarillo y azul?”. Para “un montón”, hablen sobre cantidades usando palabras como uno, algunos, y muchos.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Escudos brillantes

LLD 7 Escritura SED 3 Atención y persistencia



MATERIALES

- Tarjetas de escudo de armas

SUS MATERIALES

- Papel de aluminio
- Bandeja
- Pintura 3D
- Tijeras

Configuración

- Coloque las cartas del Escudo de armas boca arriba. Coloque una hoja de papel de aluminio en una bandeja y cúbrala con un poco de pintura en polvo.

Juego independiente

- Anime al niño a elegir una tarjeta de escudo de armas.
- Dibuje y copie el diseño de esa tarjeta con la pintura en aerosol.
- Golpee la pintura para borrar la imagen y repita con otra tarjeta.

OBSERVAR: ¿El niño dibuja líneas en la pintura? ¿Intenta copiar el diseño de la tarjeta?



Hora de cierre

Reflexión

- ¿Dónde pondrías tu escudo de armas? ¿En tu habitación? ¿Afuera de tu casa?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Canción de la pequeña espada

CA 4 Drama CA 1 Música

- Invite a los niños a sostener el escudo de armas que hicieron.
- Cante la canción con la melodía de “Mary Had a Little Cordero”, pista 8 del álbum *instrumental Hora del círculo*.

El caballero tenía una pequeña espada, pequeña espada, pequeña espada.

El caballero tenía una pequeña espada, para proteger el castillo.

El caballero tenía un escudo de armas, escudo de armas, escudo de armas.

El caballero tenía un escudo de armas, dibujado en su escudo.

A

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

Castillo



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué podrías ver en un castillo?"
- Coloque bloques y programe un cronómetro de un minuto. Anime a los niños a apilar bloques y ver qué tan alto pueden construir la torre de un castillo. ¿Cuál es el castillo más alto?

DESAFÍO COMUNITARIO

Construyendo un castillo juntos

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Bloques
- Rocas
- Palillos de manualidades

Todos juntos

- ¿De qué crees que está hecho un castillo? Explique que la mayoría de los castillos están hechos de piedra, ladrillo y madera.
- Coloque los materiales de construcción e imagine que los bloques son ladrillos, las rocas son piedras y los palos son madera.
- Anime a los niños a hacer una lluvia de ideas sobre formas de utilizar los materiales y luego pídale que construyan un castillo juntos.
- Recuerde a los niños que compartan espacios y materiales.

Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable mediante una lluvia de ideas sobre diferentes formas de construir algo y la colaboración con otros.



RINCÓN CREATIVO

Construcción de castillos

SED 1 Autoconciencia MR 3 Formas CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Castillo de papel
- Cuchara de helado

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Cinta
- Bloques
- Palillos de manualidades

Conversar

- ¿Cómo crees que sería vivir en un castillo?

Hacer

- Invite a los niños a decorar su castillo como deseen.
- Cree una realeza o un dragón con una cuchara de helado.
- Doble los lados del castillo y péguelos con cinta adhesiva para asegurarlos.

Jugar

- Anime a los niños a crear un gran reino con todos sus castillos. Construya un muro de bloques alrededor de todos los castillos y construya caminos y puentes. Decore palillos de manualidades para formar más personas.

OBSERVAR: ¿El niño dobla, construye y pega su castillo? ¿Cómo lo decora?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Cruzar el puente

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3 Conciencia fonológica SS 3 Geografía

MATERIALES

- Tarjetas de cruzar el puente

SUS MATERIALES

- Hoja
- Palillos de manualidades
- Tijeras

Debatir y explorar

- ¿Cómo podrías cruzar un río sin un puente?
- Coloque una sábana en el suelo como si fuera un río. Saque palillos de manualidades e invite a los niños a construir un puente sobre el “río”.

Jugar juntos

- Coloque las tarjetas con letras y las tarjetas con fotos en lados opuestos del “río”.
- Invite a un niño a elegir una tarjeta con una letra, luego mire al otro lado del río y encuentre la foto que empieza con el sonido de esa letra. Haga un puente de palillos para conectar ambas tarjetas.
- Continúe conectando tarjetas.
- **Simplificar:** Coloque solo la mitad de las tarjetas. Señale una letra y diga el sonido; luego, invite al niño a encontrar la foto que empieza con ese sonido.
- **Desafío:** Anime al niño a inventar una palabra nueva que comience con el mismo sonido.

OBSERVAR: ¿El niño identifica los sonidos de todas las letras de las tarjetas? ¿Relaciona las letras con las fotos?

HISTORIA SUGERIDA



Fancy Nancy: Castillos de arena y palacios de arena

por Jane O'Connor

LLD 6 Comprensión lectora
SS 4 Historia y sentido del tiempo

- Muestre la portada del libro y lea el título. Antes de leer la historia en voz alta, pregunte: “¿Qué llevarías a la playa?”.
- Haga preguntas sencillas de “qué” mientras lee: “¿Qué llevan en el coche? ¿Con qué juguetes de playa juegan? ¿Qué comen? ¿Qué llevan puesto?”
- Cuando termine de leer, invite a los niños a volver a contar la secuencia de eventos usando palabras como primero, luego y después.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Forma de castillo

MR 2 Conciencia espacial SED 1 Autoconciencia MR 7 Lógica y razonamiento

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Bloques
- Cinta de enmascarar
- Papel
- Marcadores

Configuración

- Haga un contorno simple de un castillo en el suelo con cinta.

Juego independiente

- Anime a los niños a construir y apilar los bloques dentro de la forma del castillo.
- Recuérdeles que deben intentar permanecer dentro de las líneas del castillo.
- **Ampliación:** Anime a los niños a dibujar el contorno de su propio castillo en papel. Coloquen los bloques dentro de la figura.

OBSERVAR: ¿El niño gira y rota los bloques para que encajen en la figura? ¿Reconoce cuándo los bloques no encajan correctamente?

Hora de cierre

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte “Adaptaciones”.

Reflexión

- ¿Qué te gustaría que fuera tu trabajo en un castillo? ¿Ser de la realeza? ¿Organizar fiestas? ¿Defender el castillo?

★ **MÚSICA Y MOVIMIENTO**

Muralla del castillo

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Prepare bloques para que los niños formen un muro. Imagine que es el muro de un castillo.
- Reproduzca “Fresco Freestyle (Instrumental)”, pista 11 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Explore diferentes indicaciones de movimiento, como “Saltar la pared” o “Caminar de puntillas alrededor de la pared”.



Día del Museo



Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Alguna vez has visitado un museo?"
- Coloque en el suelo los carteles de conversación que desee del mes. Invite a que los niños puedan caminar tranquilamente alrededor de ellos como si estuvieran en un museo. Anime a los niños a votar por su favorito colocando un pompón o botón manipulable en el cartel.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ No despiertes al león

PD 3 Seguridad SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Almohadas
- Hoja

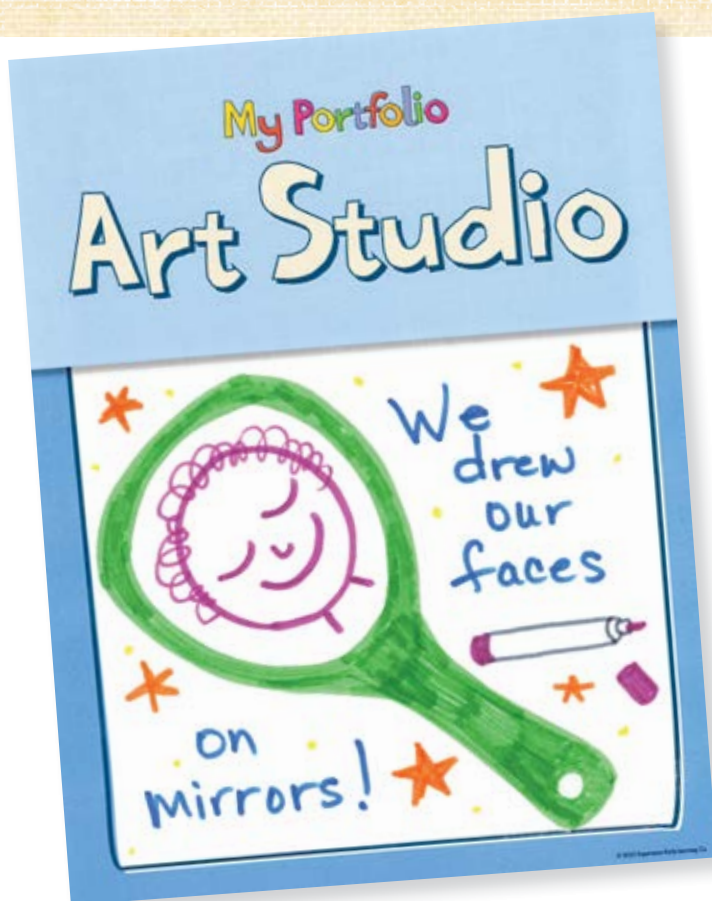
A

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

Todos juntos

- ¿Qué sabes sobre los leones? Explique que el león es el animal nacional de Inglaterra.
- Coloque almohadas en el suelo y cúbralas con una sábana. Anime a los niños a imaginar que un león duerme debajo de la sábana.
- Invite a los niños a pensar en formas de moverse alrededor del león, como caminar de puntillas, deslizarse o pasar por encima de él.
- Recuerde a los niños que intenten moverse en silencio para no despertar al león.

Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al centrarse en seguir los movimientos del grupo y controlar los impulsos.



RINCÓN CREATIVO

Mi portafolio

SED 1 Autoconciencia LLD 1 Escucha

MATERIALES

PARA CADA NIÑO

- Diario del estudio de arte

SUS MATERIALES

- Carpetas (1 por niño)
- Marcadores / crayones

Configuración

- Añada el *Diario del estudio de arte* para agregar a la carpeta de cada niño.

Crear

- Invite a los niños a revisar sus muestras de trabajo del mes.
- Anime a cada niño a seleccionar su muestra de trabajo favorita e ilustrarla.
- Túrnense para mostrar y contar recuerdos y experiencias favoritas del *Diario del estudio de arte*.

OBSERVAR: ¿El niño expresa lo que le gusta de sus muestras? ¿Describe su trabajo?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Colores enmarcados

MR 6 Clasificación PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

MATERIALES

- Contadores de botones*

PARA CADA NIÑO

- Papel

SUS MATERIALES

- Tazas (4)
- Crayones (rojo, amarillo, verde y azul)
- Bolsa

Debatir y explorar

- ¿Cuántos colores puedes nombrar?
- Deje los botones en el suelo y anime a los niños a trabajar juntos para clasificar los botones por color.

Jugar juntos

- Meta todos los botones en una bolsa. Coloque los crayones en vasos y ordénelos por color.
- Entregue a cada niño una hoja de papel e invite a uno de ellos a sacar un botón de la bolsa. ¿De qué color es?
- Invite a los niños a encontrar ese color de crayón y dibujar cualquier imagen que desee, en un minuto. Siga tirando de los botones y coloreándolos hasta que se llene el papel.
- Cuélguelo en la pared para crear una galería de arte o un museo.
- **Simplificar:** Invite al niño a elegir un botón. Coloque dos crayones (uno del mismo color) y pregunte: “¿Cuál es del mismo color que el botón?”
- **Desafío:** Elija un botón y dibuje esa forma.

OBSERVAR: ¿El niño relaciona el color del crayón con el del botón?
¿Entiende el concepto de correspondencia o necesita ayuda?

HISTORIA SUGERIDA



El museo

por Susan Verde
LLD 6 Comprensión lectora

PD 1 Motricidad gruesa CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lea su título.
- Mientras lee la historia en voz alta, anime a los niños a imitar cada acción o emoción: caminar de puntillas, hacer remolinos, comer y saltar.
- Al terminar de leer, sostenga una hoja grande en blanco. Invite a los niños a mirarla, luego cierren los ojos e imaginen una forma y un color.
- Diga: “Abran los ojos”; luego entréguelos un marcador a cada uno y anímelos a agregar su forma/color imaginado a la hoja.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Lanzamiento de una herramienta

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina



MATERIALES

- Tarjetas cúbicas: herramientas de arte
- Cubo de bolsillo

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Marcadores
- Tiza
- Lápices
- Pinturas y pinceles
- Papel
- Tijeras

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a rodar el cubo de bolsillo y nombrar la herramienta de arte.
- Encuentre esa herramienta de arte y dibuje o coloree con ella. Vuelva a tirar y repita.
- Continúe hasta que haya usado todas las herramientas. ¿Cuál fue tu herramienta de arte favorita?

OBSERVAR: ¿El niño dibuja imágenes o marcas con una herramienta artística específica? ¿Crea tanto dibujos como letras o palabras en el papel?

Hora de cierre

Reflexión

- Si pudieras pintar cualquier objeto, ¿qué sería? ¿Un edificio? ¿Un árbol? ¿Tu cara?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Bailando en el museo

CA 2 Danza y movimiento MR 2 Conciencia espacial

- Coloque los carteles de conversación en toda la sala.
- Reproduzca “Picasso Polka (Instrumental)”, pista 9 del álbum *Bailando en el estudio de arte*.
- Anime a los niños a bailar libremente alrededor de todos los carteles.

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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



Habilidad / Código de habilidad





Definición de habilidad

Punto de referencia 3

Punto de referencia 4

Punto de referencia 5

Desarrollo social y emocional		Desarrollo físico		Desarrollo del lenguaje y la alfabetización			
SED 1 Autoconciencia SED 2 Autorregulación Atención y persistencia SED 3 Relaciones sociales SED 4	SED 1a Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. SED 1b Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. SED 2a Identifica emociones. SED 2b Gestiona sentimientos y comportamientos. SED 2c Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Imita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Asiste y participa. Muestra flexibilidad e inventiva. Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. Participa cooperativamente en grupos. Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro. Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas. Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Salta de un pie al otro. Comienzan a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples. Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones. Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlas. Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos. Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.
	PD 1 Motricidad gruesa PD 2 Motricidad fina PD 3 Seguridad PD 4 Cuidado personal PD 5 Nutrición	PD 1 Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes. PD 2 Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos. PD 3 Demuestra prácticas seguras. PD 4 Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir. PD 5 Sigue rutinas de nutrición saludable.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas. Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico. Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción. Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra. Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.			
	LLD 1 Escucha LLD 2 Comunicación LLD 3 Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento Alfabético LLD 5 Conceptos de Impresión LLD 6 Comprensión de lectura LLD 7 Escritura	LLD 1a Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). LLD 1b Sigue instrucciones. LLD 2a Utiliza el lenguaje para expresar ideas. LLD 2b Utiliza habilidades de conversación. LLD 2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario. LLD 3 Escucha pequeñas unidades de sonido. LLD 4a Identifica letras y palabras. LLD 4b (Límite de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras. LLD 5 Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos. LLD 6a Responde al texto. LLD 6b Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia. LLD 7 Utiliza la escritura para representar significado.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia. Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios. Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	Escucha y comprende la comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones, cuando no entienda. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identifica cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos. Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto. Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia.	Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (puede no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente. Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo. Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o un ciclo.		

 Matemáticas y razonamiento	MR 1 Sentido numérico MR 2 Conciencia espacial MR 3 Formas MR 4 Medición MR 5 Patrones MR 6 Clasificación MR 7 Lógica y razonamiento	MR 1a Identifica numerales. MR 1b Determina la cantidad. MR 1c Entiende las operaciones.	Reconoce números hasta tres. Señala un objeto o la vez mientras cuenta (no siempre en el orden correcto). Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Agrega y elimina elementos del grupo según se le solicita. Reconoce objetos que están al revés y los pone boca arriba. Junta tres piezas para crear un objeto completo.	Identifica numerales hasta cinco. Cuenta hasta diez objetos. Crea y cuenta grupos de hasta cinco objetos. Elimina objetos del grupo cuando se le solicita y vuelve a contarlos. Une dos objetos incluso si están colocados en diferentes direcciones. Utiliza una guía para ensamblar 12 piezas de rompecabezas.	Reconoce problemas de suma y resta hasta diez. Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía. Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.	Identifica números hasta 10. Cuenta hasta 20 objetos. Resuelve problemas de suma y resta hasta diez. Identifica y corrige la orientación de objetos y símbolos familiares. Arma un rompecabezas sin usar una guía. Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto.	
		MR 2a Entiende cómo se mueven los objetos en el espacio. MR 2b Determina la ubicación del objeto.	Encuentra o coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de sí mismo. Identifica algunas formas básicas.	Cuando se le solicita, coloca objetos al lado, entre, delante o detrás de otros objetos no relacionados con él mismo. Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.	Explica la ubicación de un objeto en relación con otro objeto. Describe formas bidimensionales y tridimensionales básicas y complejas utilizando sus propias palabras.
		MR 3 Identifica formas y sus características.	Determina qué objeto es más grande (más pasado, más largo) cuando se le dan dos objetos. Compara y ordena dos o tres objetos según su tamaño, longitud, tono o peso.	Identifica de cuatro a seis formas geométricas básicas. Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.	Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué. Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué. Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
		MR 4 Medición	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul. Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Utiliza herramientas de medición no estándar para estimar el tamaño o el volumen aproximados. Verifica la estimación con ayuda.	Ordena varios objetos según una característica mediante el proceso de eliminación. Describe el orden utilizando palabras como primero, luego y último.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué. Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.	Ordena los objetos por más de una característica y explica por qué. Utiliza conocimientos previos para determinar qué solución probar primero al resolver un problema o planificar cómo realizar una tarea.
		MR 5 Patrones	Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Copia patrones con dos pasos, como rojo-azul, rojo-azul. Ordena objetos por una característica, como tamaño o color. Agrupa objetos por características comunes.	Pregunta por qué. Comienza a comprender cómo se relacionan las cosas. Reconoce un problema y pide ayuda.	Copia patrones con dos pasos. Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.	Copia patrones con dos pasos. Después de ordenar los objetos por una característica, vuelve a ordenarlos por una característica diferente.
		MR 6 Clasificación	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Identifica algunos patrones de repetición. Reconoce un problema y pide ayuda.	Identifica algunos patrones de repetición. Reconoce un problema y pide ayuda.	Identifica algunos patrones de repetición. Reconoce un problema y pide ayuda.
		MR 7 Lógica y razonamiento	MR 7 Recuerda información, desarrolla la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Identifica algunos patrones de repetición. Reconoce un problema y pide ayuda.	Identifica algunos patrones de repetición. Reconoce un problema y pide ayuda.	Identifica algunos patrones de repetición. Reconoce un problema y pide ayuda.
 Ciencia	SCI 1 Investigación y averiguación	SCI 1 Observa, indaga e investiga.	Identifica intereses personales y busca más información. Investiga un objeto o un grupo de objetos de múltiples maneras. Comparte descubrimientos con otros.	Observa y describe los cambios que se producen en objetos y personas familiares. Cuando se le da una pregunta, adviene una posible respuesta o resultado. Utiliza el conocimiento previo para explicar los cambios observados.	Hace preguntas, busca información y muestra curiosidad sobre fenómenos científicos. Predice algunos resultados. Explora y registra observaciones mediante dibujos y compara observaciones.		
	SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra	SCI 2a Comprende las cosas vivas y no vivas. SCI 2b Demuestra conocimiento del medio ambiente de la Tierra.	Identifica animales, plantas o cosas familiares en el entorno inmediato. Agrupa seres vivos por características comunes. Observa cambios de temperatura o clima.	Demuestra comprensión de que todos las personas tienen necesidades. Identifica si un objeto puede crecer, comer o moverse. Identifica el clima y el tiempo en el entorno inmediato.	Reconoce que todos los seres vivos tienen necesidades básicas similares. Clasifica los organismos como vivos o no vivos y explica por qué. Identifica la temporada actual y explica cómo el clima afecta la vida personal.		
	SCI 3 Ciencia física	SCI 3 Explora las fuerzas, el movimiento y las propiedades físicas de los materiales.	Explora el movimiento moviendo, haciendo rodar, golpeando o dejando caer un juguete. Comienza a nombrar colores.	Explica cómo se mueven los vehículos, los animales y las personas. Clasifica los objetos según el tipo de movimiento. Describe las propiedades físicas básicas de los objetos, incluidos las texturas y los colores.	Experimenta con fuerzas invisibles y las explica, por ejemplo, campos e imanes. Manipula la materia y observa los cambios físicos que pueden producirse.		
	SCI 4 Tecnología	SCI 4 Utiliza herramientas y tecnología para realizar tareas.	Explora las partes móviles de los juguetes y los herramientas. Utiliza los interruptores de encendido y apagado.	Explora máquinas simples e interacción con juguetes electrónicos y de pantalla simples.	Experimenta con tecnología simple para resolver problemas o realizar tareas.		
 Estudios sociales	SS 1 Cultura y comunidad	SS 1a Identifica roles comunitarios y familiares. SS 1b Explora culturas y tradiciones. SS 1c Respeta la diversidad.	Identifica personas y mascotas conocidas. Reconoce símbolos o artefactos familiares de tradiciones o costumbres familiares. Identifica similitudes y diferencias físicas entre el mismo y los demás.	Describe a los miembros de la familia y su relación consigo mismo. Identifica y representa roles de ayudantes familiares de la comunidad. Describe las ruinas, historias familiares, tradiciones, comidas y celebraciones de la propia familia y comunidad.	Identifica los propios roles (los de demás) y describe el trabajo que cada uno puede realizar. Explica el significado y la importancia de sus propias tradiciones y costumbres. Comienza a aprender sobre otras culturas.		
	SS 2 Educación cívica y economía	SS 2a Sigue reglas, límites y expectativas. SS 2b Comprende conceptos de dinero y economía.	Reconoce y atiende a las figuras de autoridad. Expresa su elección o deseo y se da cuenta de que tiene intereses y deseos diferentes a los de los demás. Reconoce la propiedad de objetos familiares. Explora el concepto de comercio.	Interactúa respetuosamente con personas que lucen, aprenden, creen o se mueven de manera diferente a él. Sigue reglas y ruinas familiares y ayuda a tomar decisiones grupales. Expresa sentimientos sobre lo que sucede.	Hace preguntas sobre cómo viven, comen, juegan y crean los demás. Aplica reglas familiares y sugiere nuevas reglas en una variedad de situaciones.		
	SS 3 Geografía	SS 3 Identifica tipos de lugares e interactúa con mapas.	Identifica una variedad de lugares familiares, como el hogar, la iglesia y las tiendas. Sigue un camino.	Pregunta antes de tomar un objeto que no le pertenece. Ofrece un objeto a otra persona para obtener lo que desea. Explora el concepto de dinero.	Explora el uso del comercio de bienes y dinero para recibir/comprar objetos o servicios.		
	SS 4 Historia y tiempo	SS 4 Desarrolla el sentido del tiempo.	Describe los acontecimientos o medida que suceden. Utiliza palabras como primero, luego.	Identifica diferentes tipos de extensiones de agua, calles, edificios y puntos de referencia en su propia comunidad. Reconoce símbolos y puntos de referencia.	Explica el propósito de los diferentes tipos de estructuras, como puentes y edificios. Hace preguntas sobre puntos de referencia. Identifica lo que está representado en un mapa. Dibuja imágenes de la ubicación actual.		
 Artes creativas	CA 1 Música	CA 1a Se expresa a través de la música. CA 1b Desarrolla el ritmo y el tono.	Expresa lo que le gusta y lo que no le gusta de las canciones que conoce. Explora la técnica de tocar, golpear y tocar varios instrumentos. Ayuda para marcar el ritmo (no siempre de manera constante). Entiende la diferencia entre las voces cantadas y habladas.	Utiliza la voz, objetos o instrumentos comunes para crear música. Se identifica como músico.	Utiliza la voz o instrumentos para expresar sentimientos o mirar efectos de sonido. Repite patrones rítmicos simples. Escucha el cambio de frases musicales en una canción. Canta canciones conocidas.		
	CA 2 Danza y movimiento	CA 2a Se expresa a través de la danza. CA 2b Desarrolla técnicas de movimiento.	Se mueve a su manera al ritmo de la música. Sigue los movimientos de los demás. Explora el espacio y la dirección personales.	Demuestra diferentes niveles de energía en la danza, por ejemplo, movimientos suaves explosivos o pequeños versus grandes.	Sigue a un líder para realizar un patrón de movimiento simple.		
	CA 3 Artes visuales	CA 3a Se expresa a través del arte visual 2D y 3D. CA 3b Desarrolla técnicas de artes visuales.	Explora una variedad de herramientas y medios artísticos.	Toma decisiones a lo largo del proceso artístico.	Planifica, diseña y busca materiales para realizar una creación.		
	CA 4 Drama	CA 4a Participa en juegos dramáticos y simbólicos. CA 4b Utiliza y crea accesorios para representar otros objetos, o planifica cómo crearlos.	Utiliza materiales para crear formas y símbolos. Utiliza palabras, acciones y accesorios para jugar.	Elige un objeto o herramienta de arte para usar con un medio determinado para jugar un elenco deseado.	Utiliza herramientas y medios artísticos para crear diseños e imágenes intencionales.		

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE
DEL VOCABULARIO: SEMANA 4

fizas



castillo



escudo



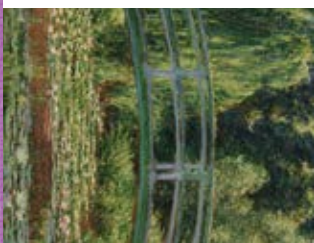
estarcido



caballero



punte



marco



muso



