

PENSAR EN

# CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE LAS ABEJAS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

## Construir una colmena

Explora hexágonos  
y panales

Una semana en  
la vida de las abejas:  
hogar, comida, bebés,  
seguridad del trabajo



### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Rima de la colmena • Estampado de colmenas • Canción de la dulce miel • Conteo de huevos de abeja  
• Libro de una abeja ocupada • Juego de zánganos en el panal • Desafío de protección de la colmena

# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 1: Hogar .....	10
Lección 2: Alimento .....	12
Lección 3: Bebés .....	14
Lección 4: Trabajo .....	16
Lección 5: Seguridad .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE LAS ABEJAS




Desde que nacen, los niños tienen naturalmente el deseo de aprender y buscar soluciones a los problemas. Los niños son seres curiosos y la exposición a las ciencias de la vida es una forma maravillosa de fomentar su instinto de descubrimiento. Los conceptos de las ciencias de la vida, como los hogares, los comportamientos y los rasgos de los animales, no solo son interesantes para que los niños los aprendan, sino que también pueden verlos en su propio patio trasero. Por ejemplo, los niños pueden observar el comportamiento de las abejas entrando y saliendo de una colmena o polinizando flores. Estas experiencias pueden ayudar a los niños a comprender y apreciar mejor todos los seres vivos que comparten nuestro entorno. Los maestros pueden fomentar el aprendizaje de las ciencias de la vida planificando actividades prácticas, explorando la naturaleza con los niños y planteándoles preguntas abiertas sobre el mundo que los rodea.





# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 1	 <p><b>HOGAR</b> Las abejas pueden tener distintos tipos de viviendas, como colmenas, nidos o bajo tierra. Estas viviendas son lugares donde ponen huevos y almacenan alimentos.</p>	<p><b>Rima de la colmena</b> SED 4 Relaciones sociales</p> 	<p><b>¿Quién vive en el nido de abejas?</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 2	 <p><b>ALIMENTO</b> Las abejas tienen dos estómagos: uno para comer y el otro para guardar comida y llevarla al nido. Las abejas recolectan néctar y polen para alimentarse y ayudar a polinizar las plantas.</p>	<p><b>Ayudando con hexágonos</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Abejas trabajadoras</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 3	 <p><b>BEBÉS</b> Los huevos eclosionan y dan lugar a una larva que es como un gusano. Las abejas bebés permanecen cerca de la colmena para mantenerse a salvo hasta que sean más grandes.</p>	<p><b>Ponle nombre a tu bebé abeja</b> ★ SS 1 Cultura y comunidad</p>	<p><b>Mi pequeño diario de abejas</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 4	 <p><b>TRABAJO</b> Las abejas tienen tareas específicas que realizar para su colonia. La abeja reina pone los huevos, los zánganos cuidan la colmena y las abejas obreras buscan el alimento.</p>	<p><b>Una colmena fuerte</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Pequeño libro de letras: Kk</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 5	 <p><b>SEGURIDAD</b> Algunas condiciones climáticas pueden ser peligrosas para las abejas, como las fuertes lluvias o la nieve. Los animales como los ácaros, las avispas o los osos también pueden dañar la colmena. Es importante no golpear a las abejas para no molestarlas.</p>	<p><b>Protegiendo la colmena</b> SS 2 Educación cívica y economía</p>	<p><b>Hogares seguros</b> ★ SED 1 Autoconciencia</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

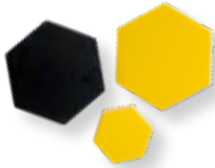


LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

**LIBROS RECOMENDADOS**

**Diseños hexagonales**

MR 3 Formas



**Estampado de colmena ★**

CA 3 Artes visuales



**Casa de abejas**

SED 4 Relaciones sociales



**Edificio Colmena**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**A las abejas les gustan las flores**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Llene el panal ★**

MR 1 Sentido numérico



**¿Cuántas abejas hay en la colmena?**

MR 1 Sentido numérico



**Dulce miel**

CA 4 Drama

**Transfiere el néctar**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**La abeja muy codiciosa**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Contando huevos de abeja**

MR 1 Sentido numérico

**Diadema de abeja reina**

CA 4 Drama



**Sigue a la reina**

CA 2 Danza y movimiento

**Casa de panal**

LLD 5 Conceptos de Impresión



**Una abeja trabajadora**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Caza de abejas**

MR 6 Clasificación



**Abejas zánganos ★**

PD 2 Motricidad fina



**Abejas obreras**

PD 1 Motricidad gruesa

**Las abejas obreras polinizan**

Ciencia científica 1 Investigación y averiguación



**Soy una abeja**

LLD 6 Comprensión de lectura



**¡Cuidado con las abejas!**

MR 1 Sentido numérico



**Marioneta de abeja**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Abejas seguras**

SED 3 Atención y persistencia

**Carrera de abejas obreras**

PD 1 Motricidad gruesa



**La cuestión de las abejas**

LLD 6 Comprensión de lectura



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

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

### Las abejas obreras polinizan

Ciencia científica 1 Investigación y averiguación SCI 3 Ciencia física

#### Configuración

- Corte flores de papel grandes y colóquelas por la habitación. Coloque un recipiente con harina de maíz y algunas bolitas de algodón. Anime a los niños a sumergir la “abeja” (bolita de algodón) en el “polen” (harina de maíz), luego aterrice sobre una flor y sacuda un poco de harina de maíz. Golpee la bolita de algodón de flor en flor. A lo largo del día, vea cuántas flores son “polinizadas”.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué hacen las abejas obreras?
- ¿Por qué crees que las abejas vuelan de flor en flor?
- ¿Cómo puedes usar la bola de algodón para recoger o sacudir más harina de maíz?



## BLOQUES

### Edificio Colmena

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra  
SED 1 Autoconciencia



#### Configuración

- Coloque cartones de huevos, bolsas de papel, hojas y cinta adhesiva en el área de bloques. Anime a los niños a crear colmenas y nidos con los materiales.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué forma tiene una colmena o nido?
- ¿Cómo entrarán y saldrán las abejas?
- ¿Cuál es un lugar seguro para colocar una colmena?
- ¿Quién o qué podría dañar la colmena?

## CIENCIA Y NATURALEZA

# Transfiere el néctar

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra PD 2 Motricidad fina SCI 4 Tecnología

### Configuración

- Coloque un recipiente con agua coloreada, goteros y bandejas de cubitos de hielo sobre una mesa. Invite a los niños a usar un gotero para succionar “néctar” (agua) y llevarlo a la “colmena” (bandeja de cubitos de hielo). Anímelos a exprimir el “néctar” en las celdas de la “colmena”.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo transporta usted el alimento? ¿Cómo transporta una abeja el néctar?
- ¿Qué sucede cuando aprietas el gotero?
- ¿Por qué podría ser difícil para una abeja llenar un panal grande?
- ¿Por qué crees que las abejas trabajan juntas y comparten una colmena?



Can you transfer the nectar?

## OBRA DRAMÁTICA

# Casa de panal

LLD 5 Conceptos de impresión CA 4 Drama

How do bees make their honeycomb?

### Configuración

- Apile cajas y péguelas con cinta adhesiva para formar un gran “panal”. Llénelo con juguetes de peluche, figuras, pompones o libros relacionados con las abejas.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo se ve el interior de un panal?
- ¿Cuántas abejas caben dentro de un panal?
- ¿Qué elementos pondrás en tu panal?



## Descubrimiento exterior

# Carrera de abejas obreras

PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Coloque flores de papel de construcción alrededor del área al aire libre con vasos de agua parcialmente llenos sobre ellas. Coloque dos tazones vacíos cerca del comienzo de la carrera. Anime a los niños a correr hacia las flores y recolectar el “néctar” (agua) con goteros, luego vierta el agua en la “colmena” (tazón).

### Grandes preguntas

- ¿Cómo transportan las abejas el néctar?
- ¿Qué pasa si se derrama el agua?
- ¿Existe una forma segura de transportar el agua?

A

Para niños con discapacidades físicas, ver “Adaptaciones”

How do bees gather nectar?

# 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!* ↷

# Inicio

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde crees que viven las abejas?”.
- Invite a los niños a hablar sobre las cuatro imágenes del Cartel para conversar. Hable sobre los diferentes tipos de hogares de las abejas, como en el suelo, en una colmena, en un nido o en una casa de abejas.



### DESAFÍO COMUNITARIO

## Rima de la colmena

SED 4 Relaciones sociales CA 1 Música LLD 3 Conciencia fonológica

#### MATERIALES

- Afiche de la rima de la colmena

#### PARA CADA NIÑO

- Forma ovalada

#### SUS MATERIALES

- Marcadores o crayones

#### Todos juntos

- Entregue a cada niño un óvalo para decorar como una abeja.
- Nombre un color de la habitación y anime a los niños a hacer volar su abeja hacia ese color.
- Invite a los niños a esconder sus abejas. Mientras recita la rima, invite a un niño a encontrar una abeja y colocarla en el cartel. El niño que creó la abeja “encontrada” busca la siguiente abeja hasta que el cartel tenga cinco abejas.
- Explique que las palabras que riman suenan igual al final y llame la atención sobre las palabras que riman en el poema.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al participar en una rima y seguir las instrucciones de un adulto.*

A

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

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Estampado de colmena

CA 3 Artes visuales SCI 3 Ciencia física

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Bolsa de plástico de burbujas

#### SUS MATERIALES

- Pinturas
- Pegamento
- Tijeras

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

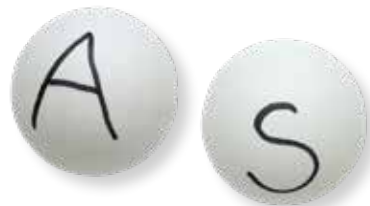
#### Indicaciones

- ¿Qué crees que hay dentro de la casa de una abeja? Explique que hay celdas dentro de todas las casas de las abejas donde las abejas almacenan comida o ponen huevos.
- ¿Cómo puedes utilizar el plástico de burbujas para estampar una colmena?
- ¿Qué podrías utilizar para hacer una abeja?

**OBSERVAR:** ¿El niño presiona la bolsa de plástico de burbujas sobre los diseños de pintura y sellos? ¿Qué otras opciones elige para crear el efecto deseado?

Invitación a  
create





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ¿Quién vive en el nido de abejas?

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Etiqueta con nombre (guardar para uso posterior)

**SUS MATERIALES**

- Caja vacía
- Pelotas de ping pong
- Tijeras
- Marcadores

**Discutir y explorar**

- ¿Qué animales viven en un nido?
- Haga un agujero en la parte superior y una solapa en la parte inferior de una caja. Escriba una letra en cada pelota, asegurándose de que la primera letra del nombre de cada niño esté en una pelota. Coloque las pelotas en la caja.

**Jugar juntos**

- Invite a los niños a escribir su nombre en una etiqueta de nombre.
- Invite a un niño a abrir la solapa y sacar una “abeja” (pelota). Diga la letra y el sonido y anime a los niños a repetirlo. ¿Coincide con la primera letra de su nombre? Si no, vuelva a colocar la “abeja” en el “nido” (caja).
- Tomen turnos hasta que todos hayan encontrado su propia letra “abeja”.
- **Simplificar:** Utilice únicamente dos bolas, una que sea su primera letra y otra que no.
- **Desafío:** Invite al niño a encontrar otras letras en su nombre.

**OBSERVAR:** ¿El niño identificó su nombre y la primera letra impresa en su etiqueta? ¿Qué otras letras reconoce el niño?

HISTORIA SUGERIDA



## A las abejas les gustan las flores

Por Rebecca Bielawski

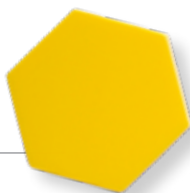
LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 1 Escucha

- Muestre la portada e invite a los niños a predecir de qué se trata la historia. Lea el título, y señale la palabra “abejas”.
- Anime a los niños a que escuchen cuando el texto menciona colmenas. Levante el pulgar cuando escuchen esa palabra.
- Cuando termine de leer, pregunte: “¿Qué aprendiste sobre por qué a las abejas les gustan las flores?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Diseños hexagonales

MR 3 Formas SED 1 Autoconciencia MR 1 Sentido numérico



## Hora de cierre

**MATERIALES**

- Bloques de atributos\* (solo hexágonos)

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Marcadores
- Plastilina (opcional)



**Configuración**

- Prepare bloques hexagonales, papel y marcadores.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a construir con los bloques. Muestre cómo trazar el contorno de un bloque sobre el papel.
- Realice diseños de colmenas construyendo con los bloques o trazando su contorno.
- Pídale al niño que describa las formas. ¿Cuántos lados tiene un hexágono?
- Simplifique presionando los bloques en plastilina en lugar de trazarlos.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce la forma del hexágono y describe el número de lados?

\* Un asterisco indica que el artículo fue empaquetado en una bolsa distinta a la bolsa de herramientas semanal.

**Reflexión**

- ¿Qué aprendiste sobre las casas de las abejas? ¿Qué harías si encontraras una casa de abejas? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Casa de abejas

SED 4 Relaciones sociales SS 1 Cultura y comunidad  
CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca “Honeycomb Harmony (Instrumental)”, pista 2 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a trabajar juntos para construir una casa para abejas con bloques.
- Reproduzca la canción una segunda vez y ánimelos a bailar dentro y fuera de la casa.

# Alimento



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que comen las abejas?".
- Pase un bloque de atributos hexagonales. Explique que los panales tienen muchas celdas hexagonales que almacenan miel. Invite a los niños a contar los lados del bloque.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Ayudando con hexágonos

SED 4 Relaciones sociales MR 3 Formas MR 2 Conciencia espacial

### MATERIALES

- Tapete de colores y formas\*

### SUS MATERIALES

- Tiras de papel

### Todos juntos

- Levante el tapete de colores y formas e invite a los niños a dibujar un hexágono en el aire y luego en el suelo.
- Cree grupos de dos o tres y entregue a cada grupo tiras de papel.
- Anime a los grupos a que formen un hexágono. Luego, pida a cada grupo que forme una figura diferente. Analice las similitudes y las diferencias.
- Aumente el desafío entregando a cada grupo solo tres tiras de papel. Observe si los niños descubren cómo doblar o rasgar el papel para formar hexágonos.

*Esta actividad ayuda a desarrollar habilidades de relación positivas al trabajar con otros compañeros y resolver problemas juntos como grupo.*

**MAKE  
& PLAY**



### RINCÓN CREATIVO

## ¿Cuántas abejas hay en la colmena?

MR 1 Sentido numérico SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- ¿Cuántas abejas hay en la colmena?

#### SUS MATERIALES

- Marcadores
- Tijeras (aptas para niños)

### Conversar

- ¿Cuántas abejas crees que viven en una colmena? ¿Sabías que las colmenas pueden tener entre 15.000 y 60.000 abejas?

### Hacer

- Entregue a cada niño una hoja de juego.
- Invite a los niños a recortar las piezas y colorear la colmena.
- Ayude a cada niño a insertar la tira numérica en la colmena.

### Jugar

- Incentive al niño a seleccionar un número tirando de la tira. Cuente esa cantidad de abejas y colóquelas en la colmena.

**OBSERVAR:** ¿El niño elige un número y lo identifica? ¿Cuenta las abejas por sí solo?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Llene el panal

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Tablero de juego de panal
- Fichas de bingo (guardar para usar más adelante)
- Troquel de espuma (guardar para usar más adelante)

**SUS MATERIALES**

- Bol

**Discutir y explorar**

- ¿Cuándo has ayudado a preparar comida?
- Coloque las fichas de bingo en un recipiente e invite a los niños a explorar la posibilidad de apilar o crear diseños con el “polen”. Explíqueles que las abejas recolectan polen de las flores para alimentar a sus crías.

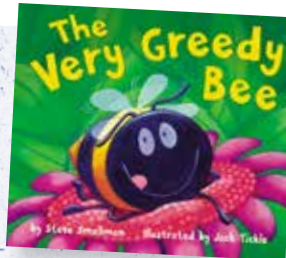
**Jugar juntos**

- Anime a los niños a trabajar juntos para llenar el juego del panal Tablero con “polen” (fichas de bingo).
- Invite a un niño a tirar el dado y contar esa cantidad de pedacitos de polen. Añádalos al panal.
- Continúe hasta que el panal esté lleno.
- **Simplificar:** Invite al niño a tomar uno chip a la vez y rellenar el panal.
- **Desafío:** Tire dos veces y sume los números. Coloque la cantidad total de fichas.

**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño la misma cantidad de fichas que el número que aparece en el dado? ¿Agrega las nuevas fichas a la cantidad total que ya hay en el tablero de juego? ¿Cuánto cuenta por sí solo?



HISTORIA SUGERIDA



## La abeja muy codiciosa

Por Steve Smallman

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 5 Conceptos de impresión

MR 1 Sentido numérico

- Muestre la portada y lea el título en voz alta. Invite a los niños a señalar la palabra “abeja”. Hable sobre lo que significa ser codicioso. Pregunte: “¿Por qué no deberíamos tomar más de algo de lo que necesitamos?”
- Al comenzar a leer, invite a los niños a repetir con usted una de las palabras en negrita en cada página.
- A medida que continúe, anime a los niños a turnarse para contar elementos en cada página: hormigas, flores y estrellas.



Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Abejas trabajadoras

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina LLD 4 Conocimiento alfabético

**MATERIALES**

- Tarjetas fonéticas: Kk\*
- Etiquetas con nombres (de la lección 1)
- Palillos de manualidades

**SUS MATERIALES**

- Fichas de índice
- Bandeja
- Arena
- Marcadores (negros y amarillos)

**Configuración**

- Dibuje rayas negras y amarillas en los palillos de manualidades. Dibuje símbolos sencillos en las fichas.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a explorar dibujando en la arena con un palillo de manualidades en forma de “abeja” o con sus dedos.
- Seleccione una carta y copie el símbolo en la arena.
- Invite a los niños a practicar la escritura de la letra K o de su nombre en la arena, si así lo desean. Diga las letras y los sonidos en voz alta y anime a los niños a que lo imiten.

**OBSERVAR:** ¿Intenta el niño dibujar alguna letra en la arena? ¿Describe el dibujo?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿En qué se diferencia el alimento de las abejas del que consumes tú?
- ¿Dónde encuentras tu alimento? ¿Dónde encuentran las abejas su alimento?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Dulce miel

CA 4 Drama LLD 1 Escucha

- Reproduzca “How I Make Honey”, pista 3 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Siéntense en círculo y pasen una flor de papel o una flor real.
- Pause la música e invite al niño que sostiene la flor a simular que bebe de ella.



# Bebés

A

Para niños que no hablan o tienen otros desafíos de comunicación, consulte "Adaptaciones"



## Hora del círculo

### Canción de saludo

### Clima

### Calendario

### Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que hacen las abejas bebés durante el día?".
- Canta "Clean the Hive" con la melodía de "Skip to My Lou", pista 13 del álbum instrumental *Hora del círculo*.

**Limpia, limpia, limpia la colmena,**  
(Salta hacia arriba y hacia abajo)

**Limpia, limpia, limpia la colmena,**

**Limpia, limpia, limpia la colmena,**

**Las abejas bebés están ocupadas.**

(Salta hacia arriba y hacia abajo)

**Tómate, tómate, tómate una siesta...** (Inclinar la cabeza de un lado a otro)

**Come, come, come un poco de miel...** (Alcanza y agarra en el aire)

## DESAFÍO COMUNITARIO

### ★ Ponle nombre a tu abeja bebé

SS 1 Cultura y comunidad SED 1 Autoconciencia

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Plastilina
- Papel
- Marcador

#### Todos juntos

- Invite a los niños a compartir su nombre, segundo nombre y apellido.
- Dele a cada niño un trozo de plastilina para que haga una bola y haga como si fuera una abeja bebé.

- Tomen turnos para nombrar a las abejas bebés. Escriban el nombre de cada una, si lo desean. Hablen sobre cómo las letras forman palabras y nombren las letras mientras escriben.
- Discuta cómo nuestros nombres son especiales porque nos los dieron nuestras familias.

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia al aprender los nombres de otros niños y comprender que los nombres son especiales y únicos.*

## RINCÓN CREATIVO

### Diadema de abeja reina

CA 4 Drama SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Papel
- Pompones
- Limpiadores de pipas

##### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Grapadora o cinta adhesiva
- Tijeras
- Plastilina

#### Conversar

- ¿Qué podría hacer una abeja reina? Explíqueles que la abeja reina se queda en la colmena y pone huevos.

#### Hacer

- Corte cada hoja de papel en dos tiras largas. Invite a los niños a dibujar una raya de abeja en cada pieza y luego pegue las piezas con cinta adhesiva. Ajústelas a la cabeza de cada niño.
- Enrolle un pompón en un extremo de cada limpiapipas. Sujételo con grapas o cinta adhesiva a la vincha para hacer las antenas.

#### Jugar

- Invite a los niños a usar sus diademas, y a pretender ser abejas reinas poniendo huevos. Haga un "huevo" (bola) de plastilina y luego enróllelo en una "larva" (gusano). Pellizque los lados para hacer alas de "abeja bebé".

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza el objeto para representar un personaje y representar una escena? ¿Entiende que las abejas reinas ponen huevos que se convierten en larvas?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Mi pequeño diario de abejas

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales



**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Mi pequeño diario

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores
- Almohadilla de tinta (opcional)
- Óvalos de papel (opcional)
- Pegamento

**Discutir y explorar**

- ¿De qué color te gustaría ser si fueras una abeja bebé?
- Saque los crayones e invite a los niños a encontrar los colores que más les gusten. Anímelos a clasificarlos y compartirlos.

**Jugar juntos**

- Entregue a cada niño un diario e invítelos a escribir su nombre.
- Anímelos a dibujar una colmena y abejas bebés. Explíqueles que las abejas bebés se quedan cerca de la colmena para estar seguras.
- **Simplificar:** Pegue un óvalo a la página y luego ayude al niño a hacer abejas con huellas dactilares.
- **Desafío:** Invite al niño a etiquetar sus imágenes utilizando una ortografía inventiva.

**OBSERVAR:** ¿El niño dibuja una representación de abejas?  
¿Qué más incluye en el dibujo?

HISTORIA SUGERIDA



## Una abeja trabajadora

Por Chris Lensch

LLD 6 Comprensión de lectura  
CA 4 Drama

- Levante la tapa del libro, e invite a los niños a encontrar y señalar la palabra "abeja".
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a usar las piezas de la historia y la escena para imitar la acción en cada página.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Contando huevos de abeja

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Fichas de bingo (de la lección 2)
- Troquel de espuma (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Plastilina
- Bol

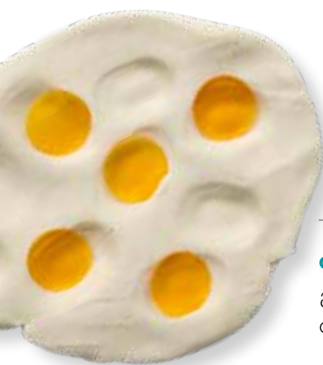
**Configuración**

- Coloque la plastilina, el dado y un recipiente con fichas de bingo sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a hacer "celdas" en la plastilina presionando agujeros con los dedos.
- Coloque un "huevo" (ficha de bingo) en cada celda. Explíqueles que una abeja reina pone miles de huevos cada día.
- Tomen turnos para tirar el dado e identificar el número.
- Presione esa cantidad de "huevos" en la plastilina. ¿Quién tiene más huevos?

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6?  
¿Conoce el número al observar los puntos o cuenta cada punto?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Preferirías ser una abeja reina o una abeja bebé? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Sigue a la reina

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "Bee Buzz (Instrumental)", pista 5 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a un niño a usar su diadema de abeja reina e invente movimientos para que los sigan las "abejas bebés".
- Cambie de líder y repita según lo desee.

# Trabajo



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipo de trabajo crees que hace una abeja obrera?".
- Hable sobre las distintas profesiones y si las abejas realizan esos trabajos.
- Explique que las abejas obreras recolectan alimentos.
- Esparza papel de desecho en el suelo. Invite a los niños a ser abejas obreras y a recolectar la "comida".

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Una colmena fuerte

SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Bloques y otros materiales de construcción
- Papel

### Todos juntos

- ¿Por qué es importante vivir en una casa resistente? Explíqueles que las abejas obreras son las encargadas de construir la colmena. Los zánganos cuidan la colmena.
- Coloque los materiales de construcción en el suelo. Invite a los niños a trabajar juntos para construir una colmena resistente.
- Arrugue el papel y lánzelo por turnos contra la estructura. ¿Se mantiene firme? ¿Cómo pueden los niños mejorar el diseño?

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación mediante la práctica de la cooperación y el pensamiento crítico dentro de un grupo.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Abejas zánganos

PD 2 Motricidad fina MR 3 Formas CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Plantillas de cartón

### PARA CADA NIÑO

- Pegatinas de abejas
- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Papel
- Marcadores o crayones
- Objetos de la naturaleza
- Pegamento o cinta
- Tijeras

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.
- Corte la hoja de plantilla hexagonal en cuartos y entregue una plantilla a cada niño.

### Indicaciones

- ¿Cómo se puede hacer para que un palito o una hoja se queden pegados al papel? ¿Es mejor usar pegamento o cinta adhesiva?
- ¿Cómo puedes utilizar la plantilla para hacer una colmena?
- ¿Cuántos hexágonos crearás?
- ¿Dónde colocarás a tus abejas? Explícales que los zánganos se quedan cerca de la colmena para mantenerla segura.

**OBSERVAR:** ¿El niño usó la plantilla y el crayón/marcador para hacer la casa de la abeja?

Invitación *to* create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"

HISTORIA SUGERIDA

# Caza de abejas

MR 6 Clasificación SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Afiche temático \*
- Gafas de espía: conceptos \*

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Pinzas
- Cartón de huevos

**Discutir y explorar**

- ¿Qué crees que hace una abeja después de encontrar comida?
- Explore usando pinzas y colocando pequeños trozos de papel en un cartón de huevos. Las abejas llevan el alimento a la colmena.

**Jugar juntos**

- Rasgue el papel y cubra el cartel temático con los trozos de papel.
- Anime a un niño a seleccionar un I Spy Glass y luego buscar la misma imagen en el cartel. Utilice pinzas para quitar los recortes de papel del cartel temático y luego transfíralos a un cartón de huevos.
- Repita con otro I Spy Glass.
- **Simplificar:** Invite al niño a encontrar cualquier flor o abeja en el cartel.
- **Desafío:** Anime al niño a encontrar dos imágenes y explicar en qué se parecen o se diferencian.

**OBSERVAR:** ¿El niño relaciona la imagen del espejo con el póster temático? ¿Explica cómo se relacionan ambas imágenes?



## Soy una abeja

Por Rebecca James McDonald

LLD 6 Comprensión de lectura  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a compartir con usted lo que ya saben sobre las abejas. Pregúnteles: "¿Qué tipo de trabajo creen que realizan las abejas?"
- Mientras lee, haga preguntas sencillas sobre las tareas que realizan los miembros de la familia para que los niños puedan comenzar a establecer paralelismos entre las personas y las abejas.
- Cuando haya terminado de leer, invite a los niños a que le cuenten lo que recuerdan sobre las responsabilidades de las abejas.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Pequeño libro de letras: Kk

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

- Partes sueltas de letras \*
- Tapete de letras sueltas: Kk \*

**PARA CADA NIÑO**

- Libro de letras: Kk

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores
- Grapadora
- Tijeras

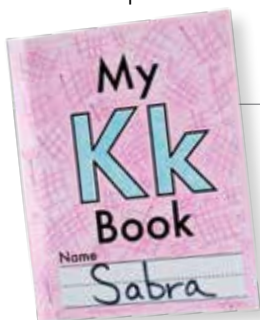
**Configuración**

- Coloque el tapete de letras y el papel para cartas sobre la mesa. Ensamble los libros.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a escribir su nombre en el frente.
- Muestre la letra K y diga la letra y el sonido, luego pídeles que la repitan.
- Anime a los niños a usar las partes de las letras para construir la letra K mayúscula o minúscula. Busque esa letra en el Libro de letras.
- Coloree el libro y trace las letras K con un crayón.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe la letra K? ¿Intenta formar otras letras con las partes de la letra?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué trabajo de abeja te gustaría tener: reina, abeja bebé, obrera o zángano? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Abejas obreras

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca "How I Make Honey", pista 3 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Elija a un niño para que sea la abeja obrera principal y guíe a los demás por la sala haciendo su movimiento favorito.
- Anime a los niños a escuchar la letra para encontrar ideas de movimiento.

# Seguridad



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué podría lastimar a una abeja? ¿Cómo podría una abeja lastimarlo a usted?”.
- Coloque pompones o papel de descarte en el suelo. Anime a los niños a caminar con cuidado alrededor de las “abejas”.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Protegiendo la colmena

SS 2 Educación cívica y economía SED 1 Autoconciencia

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Bolsa de papel para el almuerzo
- Material de relleno
- Cinta
- Papel
- Marcador

#### Configuración

- Rellene la bolsa de papel con material y luego ciérrela con cinta adhesiva para crear una colmena.

#### Todos juntos

- ¿Cómo mantienen seguras las abejas sus colmenas? Explíqueles que muchas abejas construyen colmenas en lugares que están ocultos a los depredadores.
- Pase la colmena entre los niños. Invite a los niños a pensar en lugares de la habitación donde se pueda mantener segura. Escriba dos lugares e invite a los niños a votar.
- Coloque la colmena en ese lugar durante el día. Vuelva a votar mañana.

*Esta actividad desarrolla habilidades de toma de decisiones responsables al hacer una decisión grupal y aceptar el resultado.*

## RINCÓN CREATIVO

### Marioneta de abeja

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

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Tarjetas meteorológicas
- Vaso de papel
- Palillo de manualidades

##### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Tijeras (aptas para niños)
- Cinta

#### Conversar

- ¿Qué pueden hacer las abejas en condiciones meteorológicas peligrosas? Explíqueles que la lluvia intensa y la nieve fría pueden dañar o matar a una abeja.

#### Hacer

- Entregue a los niños tarjetas del clima para colorear y recortar.
- Pegue cada abeja a un palillo de manualidades y haga un agujero en el fondo de cada taza.
- Modele introduciendo el palillo a través del agujero para mover la abeja hacia adentro y hacia afuera.

#### Jugar

- Invite a los niños a colocar las tarjetas boca abajo. Dé vuelta una tarjeta y luego decida si la abeja estaría dentro o fuera de su colmena en ese clima.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica el tipo de clima y lo relaciona con la forma en que puede afectar a la abeja? ¿Comunica sus pensamientos sobre el clima?

**MAKE  
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ★ Hogares seguros

SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

## MATERIALES

- Fragmentos de libros y cuentos: Una abeja incansable (de la lección 3)

## SUS MATERIALES

- Variedad de materiales de construcción (vasos de papel, bloques, etc.)
- Papel
- Crayones o marcadores

## Discutir y explorar

- Coloque las piezas de la historia e invite a los niños a hablar sobre lo que notan en cada una. Trabajen juntos para encontrar la misma imagen en el libro.

## Jugar juntos

- Prepare los materiales de construcción e invite a los niños a hacer hogares seguros para las piezas de la historia.
- Una vez construidas las casas, entregue a cada niño una hoja de papel y anímelos a dibujar y escribir sobre su hogar seguro.
- Tomen turnos para mostrar y contar sobre sus hogares.
- **Simplificar:** Invite al niño a rasgar “flores” de papel y pegarlas en otro papel. Nombre uno de los insectos y ayude al niño a encontrarlo y colocarlo en su dibujo.
- **Desafío:** Añada detalles al dibujo y escriba un título como, por ejemplo, “Un hogar seguro”.

**OBSERVAR:** ¿Hace el niño un dibujo de lo que construyó? ¿Describe su dibujo o estructura?

HISTORIA SUGERIDA



## El asunto de las abejas

Por Shabazz Larkin

LLD 6 Comprensión de lectura  
CA 4 Drama

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta. Pregunte: “¿Qué saben sobre las abejas? ¿Alguna vez han visto una abeja?”.
- Lea la historia en voz alta y analice lo que sucede a lo largo del libro. Pregunte: “¿Cuál es tu fruta favorita?”. Invite a los niños a señalar las abejas en las páginas.
- Después de leer, recorte y distribuya flores de papel por toda la habitación e invite a los niños a zumbar como abejas para recogerlas.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ¡Cuidado con las abejas!

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia

## MATERIALES

- Tarjetas con números de Cuidado de las abejas

## SUS MATERIALES

- Tijeras

## Configuración

- Coloque las tarjetas de números boca abajo sobre la mesa. Esconda la abeja debajo de una carta.

## Juego independiente

- Invite a los niños a dar vuelta una tarjeta para ver si la abeja está escondida.
- Continúe hasta encontrar la abeja. ¿Bajo qué número se escondía?
- Esconda la abeja debajo de una carta diferente y luego juegue nuevamente.
- Recuerde a los niños que deben dar vuelta las tarjetas con cuidado para no molestar a la abeja.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números de las tarjetas? ¿Pide ayuda si no reconoce algún número?



## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Por qué crees que es importante proteger a las abejas?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Abejas seguras

SED 3 Atención y persistencia SED 4 Relaciones sociales

- Reproduce “Bee Buzz (Instrumental)”, pista 5 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Cree una colmena con mantas e invite a los niños a bailar con la música que hay a su alrededor.
- Pause la música y anime a las “abejas” a volar hacia la seguridad de la colmena. Vuelva a poner la música y repita el proceso.

# 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:**

- Ofrezcale 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

Habilidad / Código de habilidad	Definición de habilidad	Punto de referencia 3	Punto de referencia 4	Punto de referencia 5
<b>SED1 Autoconciencia</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.	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 redirecciona a una nueva actividad con ayuda.	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.	Asume 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. Segue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
<b>SED2 Autorregulación</b>	<b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	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.	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.	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.
<b>SED3 Atención y persistencia</b>	<b>SED 3a</b> Asiste y participa. <b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva.	Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide. Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.	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.	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 lucen, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.
<b>SED4 Relaciones sociales</b>	<b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. <b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos. <b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, huece 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.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento. Mantiene 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.	Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados. Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples. Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones. Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos. Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos. Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.
<b>PD 1 Motricidad gruesa</b>	<b>PD 1</b> 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. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.
<b>PD 2 Motricidad fina</b>	<b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos.	Abre, cierra, huece 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.	Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones.
<b>PD 3 Seguridad</b>	<b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras.	Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Sigue 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 seguirlos.
<b>PD 4 Cuidado personal</b>	<b>PD 4</b> Implementa rutinas de 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.
<b>PD 5 Nutrición</b>	<b>PD 5</b> 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.
<b>LLD1 Escucha</b>	<b>LLD1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). <b>LLD1b</b> Sigue instrucciones. <b>LLD2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas.	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.	Escucha y juega responsable adecuadamente. Demuestra 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.	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.
<b>LLD2 Comunicación</b>	<b>LLD2b</b> Utiliza habilidades de conversación. <b>LLD2c</b> (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario.	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.	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.	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.
<b>LLD3 Conciencia fonológica</b>	<b>LLD3a</b> Identifica letras y palabras. <b>LLD4b</b> (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	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.
<b>LLD4 Conocimiento Alfabético</b>	<b>LLD5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.	Identifica la parte delencabezado/razones y superar/inferir 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 (puede no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.
<b>LLD5 Conceptos de Impresión</b>	<b>LLD6a</b> Responde al texto. <b>LLD6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.	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.	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.
<b>LLD6 Comprensión de lectura</b>	<b>LLD7</b> Utiliza la escritura para representar significado.	Escribe formas simples o letras y crea sus propias imágenes. Corralates o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representan.	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 una idea.

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 1

**abeja**



**colonia**  
de abejas



**Flor**



**néctar**



**miel**



**panal**  
de abeja



**colmena**



**larva**





PENSAR EN

# AVEJAS Y AVISPAS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

## Comparar abejas y avispas

Descubrir  
tipos de  
abejas:  
abeja melífera,  
abejorro,  
abeja  
carpintera

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Pintura con néctar • Juego de combinación de abejas  
Rompecabezas con la canción de las abejas que se agitan  
Letras de cera • Pintura adhesiva

Respeto  
a las abejas  
y otros valores  
importantes



# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción.....	2
Vista rápida: Materiales.....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal.....	8
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 6: Abeja melífera .....	10
Lección 7: Abejorro .....	12
Lección 8: Abeja carpintera .....	14
Lección 9: Avispa chaqueta amarilla.....	16
Lección 10: Avispón .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: ABEJAS Y AVISPAS

Al experimentar la naturaleza, los niños pueden comenzar a apreciar el mundo que los rodea. Estas experiencias incluyen una variedad de actividades prácticas, ricas oportunidades para jugar y participar en la investigación y el asombro. Aunque los niños son pequeños, pueden tener sentimientos de apreciación y empatía. Por ejemplo, los niños pueden comenzar a comprender que las abejas y las mariposas son más que simples insectos; son algunos de los mejores ayudantes del mundo. Al descubrir que las abejas y las mariposas ayudan a cultivar nuestros alimentos al polinizar flores y plantas, los niños comienzan a aprender que los seres vivos son importantes. A través de este proceso, los niños pueden comenzar a valorar su mundo inmediato y pueden generalizar este conocimiento en su vida diaria.









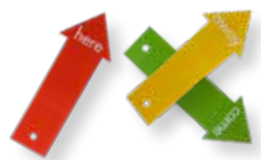


VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
avispa, mariposa, túnel, nido, picadura, avispón, polen, cera de abejas	Mm	mushroom, mouse, moon (hongo, ratón, luna)	blanco, hexágono, respetuoso



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6	 <p><b>ABEJA MELÍFERA</b> Las abejas melíferas son “superpolinizadoras” y ayudan al crecimiento de flores, plantas, frutas y verduras. Su colonia está formada por una reina, zánganos y obreras.</p>	<p><b>Apicultores</b> SS 1 Cultura y comunidad</p>	<p><b>Letras de cera</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 7	 <p><b>ABEJORRO</b> Los abejorros hacen vibrar sus alas rápidamente y son muy queridos por los agricultores. Pueden picar muchas veces porque no pierden el aguijón cuando pican.</p>	<p><b>Abeja bebé</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Sigue a las abejas</b> LLD 2 Comunicación</p> 
LECCIÓN 8	 <p><b>ABEJA CARPINTERA</b> Las abejas carpinteras utilizan sus mandíbulas (partes bucales) para hacer agujeros en la madera, construir túneles y hacer nidos para sus huevos.</p>	<p><b>Construyendo un túnel</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Letras de madera</b> ★ LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 9	 <p><b>AVISPA CHAQUETA AMARILLA</b> Las avispas amarillas pueden parecer abejas, pero son avispas. Se sabe que no son amigables con otras avispas y abejas. Pueden enojarse, especialmente cuando escuchan ruidos.</p>	<p><b>A las avispas amarillas les gusta picar</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Abejas especiales</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 10	 <p><b>AVISPÓN</b> Los avispones son avispas y hacen nidos en lugares altos. Sus nidos tienen una textura parecida al papel y se pueden encontrar en árboles o debajo de un techo.</p>	<p><b>Construyendo un nido</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Cartas punzantes</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 



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

## MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

## ARTES CREATIVAS

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

## LIBROS RECOMENDADOS

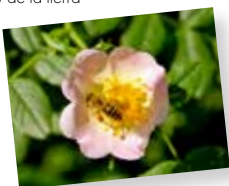
### Polinizar las flores

MR 1 Sentido numérico



### Pintura de néctar

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



### Miel pegajosa★

CA 2 Danza y movimiento



### ¿Abeja o avispa?

SCI 1 Investigación y averiguación



### ¿Eres una abeja?

LLD 6 Comprensión de lectura



### Juego de combinación de insectos que pican★

MR 6 Clasificación



### Pequeño libro de letras: Mm

PD 2 Motricidad fina



### Partes de la abeja agitadora

CA 2 Danza y movimiento

### Apicultores ocupados

SS 1 Cultura y comunidad



### Mae, la efímera

LLD 6 Comprensión de lectura



### Huevo en un agujero

MR 1 Sentido numérico



### Rompecabezas de abejas

MR 3 Formas



### Trabajadores bailando

CA 4 Drama

### Agujeros de abejas carpinteras

PD 2 Motricidad fina



### Amigos del bosque: abejas respetuosas

LLD 6 Comprensión de lectura



### ¿Quién robó la miel?

MR 2 Conciencia espacial



### Avispas chaqueta amarilla

PD 2 Motricidad fina



### Ritmos de abejas★

CA 1 Música

### Escondiendo avispas amarillas

SED 2 Autorregulación



### Mundo de los insectos: avispas

LLD 6 Comprensión de lectura



### Contando avispones

MR 4 Medición



### Escuchar y dibujar★

LLD 7 Escritura

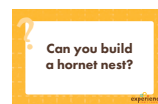


### Ataque de avispas

CA 4 Drama

### Nidos de avispas

MR 7 Lógica y razonamiento



### Avispa solitaria

LLD 6 Comprensión de lectura



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

## CIENCIA Y NATURALEZA

### ¿Abeja o avispa?

SCI 1 Investigación y averiguación SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

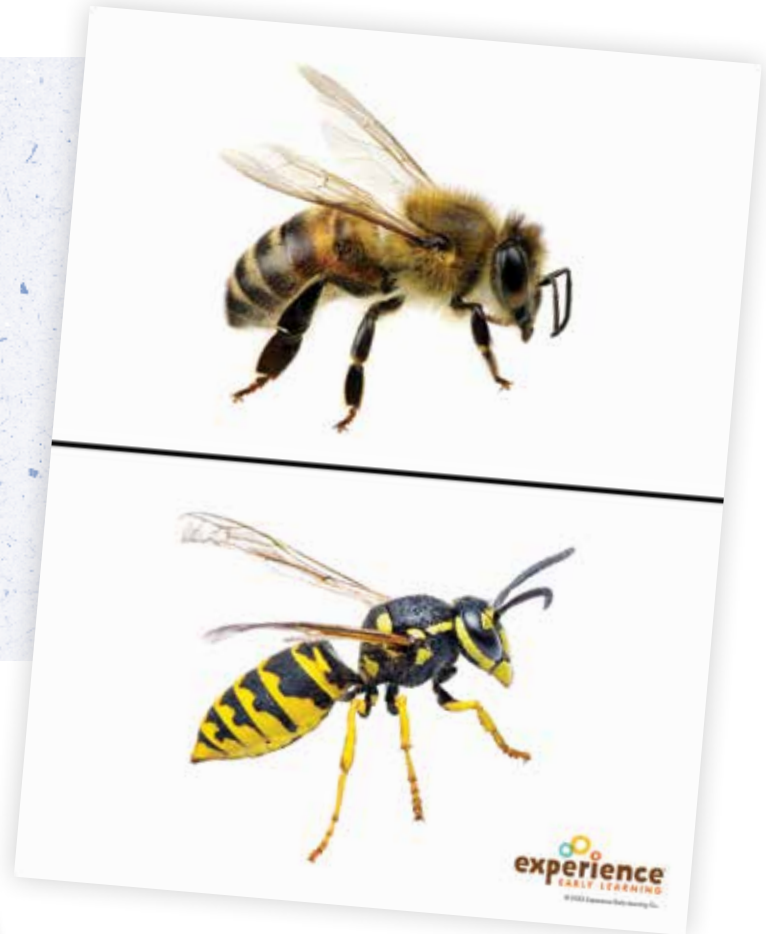


#### Configuración

- Estudie las diferencias entre abejas y avispas y luego dibuje su propio insecto. ¿Es una abeja o una avispa? ¿Por qué?

#### Grandes preguntas

- ¿Quién produce la miel: las abejas o las avispas?
- ¿Qué observas sobre la forma del cuerpo de una abeja?
- ¿Qué tipo de casa construye una avispa?



## BLOQUES

### Nidos de avispas

MR 7 Lógica y razonamiento SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



#### Configuración

- Coloque papel crepé, bloques y una variedad de cajas en el área de bloques. Incentive a los niños a envolver las cajas con papel crepé y simular que son nidos de avispas. Construya estructuras con los bloques y las cajas restantes para sostener los nidos.

#### Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías encontrar un nido de avispas?
- ¿Qué podría dañar el nido?
- ¿Cómo puedes proteger el nido?
- ¿Qué pasa si el nido está demasiado alto?

## JUEGO DRAMÁTICO

# Apicultores ocupados

SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama

### Configuración

- Reúna cartones de huevos y coloque pompones en las secciones. Colóquelos dentro de una caja o un recipiente. Coloque un material transparente en un sombrero para crear un sombrero de abeja. Prepare guantes y cualquier otro material relacionado. Anime a los niños a recolectar con cuidado la miel de los panales.

### Grandes preguntas

- ¿Qué hace un apicultor?
- ¿Cómo puede un apicultor proteger su cuerpo de las abejas?
- ¿Dónde guardarás la miel recolectada?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Agujeros de abejas carpinteras

PD 2 Motricidad fina SCI 1 Investigación y averiguación SCI 4 Historia y sentido del tiempo

### Configuración

- Coloque materiales blandos (bloques florales, poliestireno, plastilina, etc.) sobre una mesa. Prepare gafas de seguridad y herramientas (palos de golf, lápices, palos, etc.) e invite a los niños a experimentar haciendo agujeros y túneles como abejas carpinteras. Si lo desean, proporcione “huevos” (cuentas, etc.) para colocar en los agujeros.

### Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar en un túnel?
- ¿En qué se parecen o en qué se diferencian los agujeros realizados con cada herramienta?



## Descubrimiento exterior

# Escondiendo avispas chaqueta amarilla

SED 2 Autorregulación SED 4 Relaciones sociales

### Configuración

- Reúna una variedad de piedras de diferentes tamaños. Píntelas de amarillo. Esconda las “avispa chaqueta amarilla” (piedras) en el área exterior. Dé a los niños bolsas de papel o canastas y anímelos a que las usen para encontrar todas las avispas amarillas escondidas.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde podría esconderse una avispa chaqueta amarilla?
- ¿Cuántas avispas crees que viven en una colmena o nido?
- ¿Qué harías si encontraras una colmena de avispas chaqueta amarilla?



# 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!* ↷

# Abeja melífera



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabe sobre las abejas?". Explique que las abejas producen miel recolectando néctar de las flores.
- Pase un frasco de miel. Invite a los niños a oler la miel y a ofrecer una pequeña muestra, si así lo desean.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Apicultores

SS 1 Cultura y comunidad SED 1 Autoconciencia PD 2 Motricidad fina

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Frasco
- Marcador
- Papel de desecho amarillo
- Guantes

#### Configuración

- Etiquete un frasco transparente con la palabra "miel".

#### Todos juntos

- ¿Cómo crees que los apicultores extraen la miel del panal? Explique que los apicultores retiran con cuidado las abejas y luego quitan la cera para extraer la miel.
- Esparza "miel" (papel de descarte) e invite a los niños a turnarse usando guantes para recoger un trozo y colocarlo en el frasco.
- Discuta lo que les gustó o no les gustó de ser apicultor.

*Esta actividad crea conciencia social al comprender el trabajo de otra persona y hacer una representación de cómo podría sentirse ese trabajo.*

## RINCÓN CREATIVO

### Pintura de néctar

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra LLD 7 Escritura CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Cuentagotas (guardar para uso posterior)
- Documento de antecedentes
- Molde para cupcakes

#### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pintura acuosa
- Marcadores
- Pegamento
- Objetos de la naturaleza

#### Configuración

- Ayude a los niños a pegar el envoltorio para cupcakes en cualquier parte del papel como si fuera una flor. Invite a los niños a seleccionar un color de pintura y a rellenar el envoltorio para cupcakes con esa pintura. Coloque la foto de inspiración.

#### Indicaciones

- ¿Qué materiales utilizarás en tu arte?
- ¿Cómo puedes absorber el "néctar" (pintura) y arrojar diseños sobre el papel?
- ¿En qué crees que se parece el gotero a la probóscide (lengua) de una abeja?

**OBSERVAR:** ¿Explica el niño cómo una abeja transporta el néctar de una flor a una colmena utilizando la probóscide? ¿Sostiene el gotero con el pulgar y el índice?

Invitation  
to  
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Polinizar las flores

MR 1 Sentido numérico SED 4 Relaciones sociales MR 6 Clasificación

### MATERIALES

- Tarjetas con números y flores
- Círculos de flores
- Etiquetas con nombres (de la lección 1)

### SUS MATERIALES

- Bolsa
- Tijeras
- Cuenco de papel de desecho rasgado

### Discutir y explorar

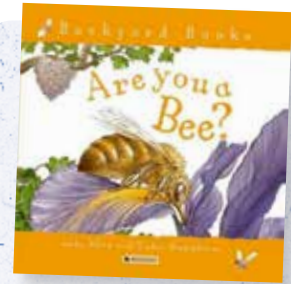
- Coloque etiquetas con nombres en el piso e invite a los niños a señalar su nombre. Coloque un recipiente con trozos de papel y anime a los niños a “polinizar” las etiquetas de nombre rociándoles “polen” (trozos de papel) en cada uno.

### Jugar juntos

- Coloque los círculos de flores en una bolsa. Coloque las tarjetas de flores con números boca arriba en el piso.
- Invite a un niño a seleccionar un círculo de la bolsa e identificar el número, luego coloque un trozo de papel sobre la tarjeta de flor con el número correspondiente para “polinizarla”.
- Incentive a los niños a copiar al niño y colocar los trozos de papel en esa tarjeta.
- Continúe hasta que todas las tarjetas estén “polinizadas”.
- **Simplificar:** Utilice únicamente los números del 1 al 6.
- **Desafío:** Escriba los números del 1 al 16 en forma de palabra e invite al niño a identificarlos.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 16?  
¿Encuentra los números correspondientes?

HISTORIA SUGERIDA



## ¿Eres una abeja?

Por Judy Allen

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada e invite a los niños a encontrar el signo de interrogación. Anímelos a hablar sobre las cosas familiares que ven en cada página.
- Escriba cualquiera de sus palabras (abejas, flores, colmenas, apicultores o miel) y péguelas en la pared.



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Letras de cera

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina MR 7 Lógica y razonamiento LLD 3 Conciencia fonológica

### MATERIALES

- Tapete de letras sueltas: Kk, Mm\*
- Barras de cera

### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Papel
- Lápices de colores

### Configuración

- Coloque las barras de cera y los tapetes de letras sobre la mesa.

### Juego independiente

- Anime al niño a explorar la flexión y a conectar las barras de cera.
- Muestre las tarjetas con las letras y diga la letra y el sonido. Incentive a los niños a repetir.
- Extensión: Hable sobre las palabras que comienzan con las letras y anime a los niños a inventar palabras adicionales.

**OBSERVAR:** ¿El niño forma las letras con las barritas de cera? ¿Intenta crear otras letras o formas?

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Qué te gusta comer que sea dulce?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Miel pegajosa

CA 2 Danza y movimiento SED 2 Autorregulación

- Reproducir “Sweet Honey”, pista 1 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a imaginar que sus pies están pegados al suelo y luego a bailar al son de la música sin mover los pies.

# Abejorro



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestra el Cartel para conversar y pregunte: “¿En qué se parecen los abejorros a los insectos? ¿En qué son diferentes de las abejas melíferas?”.
- Invite a los niños a fingir ser abejorros y zumbear fuerte, para luego batir sus “alas” (brazos) rápidamente. Explíqueles que a los agricultores les encantan los abejorros porque son muy buenos para polinizar los cultivos.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Abeja bebé

SED 4 Relaciones sociales SED 1 Autoconciencia

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Pompones o bolitas de algodón

#### Todos juntos

- ¿Un abejorro sería una buena mascota? ¿Por qué sí o por qué no?
- Coloque pompones e invite a los niños a fingir que son abejorros bebés. Incentive a los niños a explorar cómo cuidar a sus abejas y enseñarles a volar.
- Invite a los niños a demostrar cómo serían respetuosos si vieran un abejorro en la vida real.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al tener una discusión grupal sobre los seres vivos en la naturaleza y ser respetuoso.*



## RINCÓN CREATIVO

### Pequeño libro de letras: Mm

PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura LLD 3 Conciencia fonológica

#### MATERIALES

- Letras sueltas\*
- Tapete de letras sueltas: Mm\*

#### PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Mm

#### SUS MATERIALES

- Crayones (amarillos, negros)
- Grapadora
- Tijeras

#### Conversar

- ¿Cómo se mueve la boca al hacer el sonido /m/? Dirígete a un compañero y hagan el sonido juntos.

#### Hacer

- Coloque el tapete de letras y las letras sueltas. Invite a los niños a explorar la construcción de la letra Mm. Anime a los niños a decir la letra y el sonido.
- Entregue a cada niño un libro de letras.
- Anime a los niños a trazar las M con los crayones negros y amarillos.
- Explique que cada palabra comienza con el sonido /m/. Invite a los niños a pensar en más palabras que comiencen con el sonido /m/.
- Corte y use la grapadora para crear un libro.

**OBSERVAR:** ¿El niño sostiene los crayones con un agarre de trípode? ¿Adopta una mano dominante para escribir?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Sigue a las abejas

LLD 2 Comunicación SED 3 Atención y persistencia LLD 4 Conocimiento alfabético

Para niños que no hablan o tienen otros desafíos de comunicación, consulte "Adaptaciones"

HISTORIA SUGERIDA



## Mae, la efímera

Por Denise Brennan-Nelson

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿Qué ven en la portada?"
- Hable sobre palabras que riman, como "vuelo" y "luz" o "lugar" y "rostro". Lea la historia en voz alta y enfatice las palabras que riman. Invite a los niños a que aplaudan cuando escuchen palabras que riman en la historia.
- Después de leer, pregúntele: "¿A qué le has tenido miedo? ¿Qué haces cuando tienes miedo? ¿Qué te hace feliz?"

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Libro "Puedo leer"

**SUS MATERIALES**

- Cinta de enmascarar
- Flores de papel

**Configuración**

- Cree caminos con cinta adhesiva en el suelo, algunos que conduzcan a flores y otros no.

**Discutir y explorar**

- ¿Cómo crees que una abeja encuentra una flor?
- Explique que las abejas ven colores brillantes y patrones en los pétalos y huelen las flores.
- Invite a los niños a explorar caminando por los senderos y buscando flores.

**Jugar juntos**

- Entregue a cada niño un libro "Puedo leer".
- Léale a los niños y pídale que sigan la lectura pasando las páginas y aliéntelos a señalar imágenes, letras y palabras.
- **Simplificar:** Muestre las letras que están aprendiendo y pídale que digan la letra y el sonido en voz alta.
- **Desafío:** Muestre a los niños las palabras "go" y "to" y pronúncielas. Permita que los niños practiquen la combinación de estas palabras.



**OBSERVAR:** ¿El niño distingue entre imágenes y texto impreso?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## ★ Insectos que pican Juego de correspondencias

MR 6 Clasificación SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

- Tarjetas a juego

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Cinta
- Fichas (opcional)
- Crayones (opcional)

**Configuración**

- Pegue un juego de tarjetas a la pared con cinta adhesiva y apile el otro juego.

**Juego independiente**

- Invite a un niño a seleccionar una tarjeta y a dirigirse hacia el insecto correspondiente en la pared.
- Coloque la tarjeta detrás de su pareja de manera que ambas tarjetas queden pegadas a la pared.
- Continúe hasta que todos los insectos estén emparejados.
- Extensión: Anime a los niños a dibujar sus propias coincidencias en tarjetas de índice.

### Hora de cierre



**Reflexión**

- ¿En qué te pareces o en qué te diferencias de una abeja?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Partes de la abeja agitadora

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduce "Bee Body", pista 4 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Nombre una parte del cuerpo e invite a los niños a sacudirla o bailar sólo con esa parte.
- Nombre diferentes partes a lo largo de la canción.

**OBSERVAR:** ¿Encuentra el niño una pareja de insectos? ¿Crea más parejas en fichas?



# Abeja carpintera



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿De dónde crees que las abejas carpinteras obtuvieron su nombre?"
- Pase un trozo de madera o un bloque de madera para que los niños lo toquen o golpeen. Explique que las abejas carpinteras crean agujeros en la madera para poner sus huevos.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Construyendo un túnel

SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Tubos de cartón (o papel enrollado y pegado con cinta adhesiva)

#### Todos juntos

- ¿Te gustaría atravesar un túnel a rastras? ¿Por qué sí o por qué no?
- Explique que las abejas carpinteras mastican la madera y crean túneles para sus huevos.
- Coloque una variedad de tubos de cartón y anime a los niños a trabajar juntos para construir un túnel largo.
- Discuta qué problemas o desafíos tuvieron durante esta actividad.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al escuchar diferentes ideas y construir cooperativamente una estructura como grupo.*

**MAKE  
& PLAY**



## RINCÓN CREATIVO

### Rompecabezas de abejas

MR 3 Formas CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Rompecabezas de abejas
- Sobre

##### SUS MATERIALES

- Tijeras (aptas para niños)
- Crayones/marcadores

#### Conversar

- ¿Cuáles son las partes del cuerpo de una abeja?

#### Hacer

- Entregue a cada niño un sobre y ayúdelos a escribir su nombre en él.
- Invite a los niños a cortar secciones de abejas para crear piezas de rompecabezas.

#### Jugar

- Explore cómo volver a armar las abejas. Incentive a los niños a cambiar las secciones y crear una abeja divertida. Coloque todas las piezas en un sobre y llévelas a casa.

**OBSERVAR:** ¿El niño junta las piezas de la abeja? ¿Intercambia las secciones y crea un nuevo diseño de abeja?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Huevo en un agujero

MR 1 Sentido numérico MR 4 Medición SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

**MATERIALES**

- Cartas de cubo: 1-6
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Plastilina
- Guijarros o cuentas

**Discutir y explorar**

- ¿Dónde has visto agujeros?
- Explíqueles que las abejas carpinteras usan sus mandíbulas (partes bucales) para hacer agujeros en la madera, construir túneles y hacer nidos para sus huevos.
- Anime a los niños a explorar usando sus dedos para hacer una variedad de agujeros en la plastilina.

**Jugar juntos**

- Entregue a cada niño un poco de plastilina y piedras o cuentas.
- Por turnos, tire el cubo e invite a los niños a usar sus dedos para hacer la misma cantidad de agujeros en el masa, luego coloque un “huevo” (piedra o cuenta) en cada uno.
- **Simplificar:** Haga un agujero y luego coloque un “huevo”. Incentive al niño a repetir sus acciones.
- **Desafío:** Invite al niño a colocar dos “huevos” en cada agujero. ¿Cuántos “huevos” hay en total?



**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño sus agujeros y huevos?  
¿Compara su cantidad con la de otro niño?

**A**  
Para niños con desafíos de atención, ver “Adaptaciones”

HISTORIA SUGERIDA



## Amigos del bosque: abejas respetuosas

Por Leslie Falconer

LLD 6 Comprensión de lectura  
SS 1 Cultura y comunidad

- ¿Te pareces exactamente a tus amigos? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?
- Lea la historia de Amigos del bosque y compare las abejas. Recuerde a los niños que es importante respetar las diferencias entre nosotros y los demás para crear un mundo amable en el que vivir.
- Anime a los niños a utilizar las piezas de la historia para volver a contar la historia.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# ★ Letras de madera

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

- Tarjetas con letras: Kk, Mm\*

**SUS MATERIALES**

- Cinta de enmascarar
- Bloques de madera

**Configuración**

- Forme las letras K y M en el piso con cinta adhesiva. Coloque cada tarjeta con letra junto a la letra que tiene pegada.

**Juego independiente**

- Muestre a los niños las letras y diga las letras y los sonidos. Anímelos a repetir.
- Explore la construcción de k y m minúsculas u otras letras familiares con los bloques.
- Si lo desea, construya caminos hacia cada tarjeta de letra con los bloques y simule que son túneles de abejas carpinteras.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce las letras K y M?  
¿Construyen las letras con los materiales?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Dónde has visto agujeros o túneles?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Trabajadores bailando

CA 4 Drama

- Reproducir “Beekeeper”, pista 6 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a construir una colmena con bloques.
- Anímelos a bailar, un bloque a la vez, hacia el otro lado de la habitación. Reconstruya la colmena allí.

# Avispa chaqueta amarilla



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿En qué se diferencian y en qué se parecen las avispas chaqueta amarilla y las abejas?”.
- Explique que las avispas no son abejas, sino avispas. No son amigables y pueden picar varias veces. Invite a los niños a mostrar su “aguijón” (dedo).

## DESAFÍO COMUNITARIO

### A las avispas amarillas les gusta picar

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

#### Todos juntos

- Anime a los niños a cantar “Yellow Jackets Like to Sting” con la melodía de “Mary Had a Little Lamb”, pista 8 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Reemplace la palabra “correr” por otra palabra (gatear, saltar, caminar de puntillas, etc.) e invite a los niños a moverse hacia atrás alejándose del círculo.

A LAS AVISPAS AMARILLAS LES GUSTA PICAR

**A las avispas amarillas les gusta picar,**

**Me gusta picar, me gusta picar.**

**A las avispas amarillas les gusta picar,**

**Entonces a correr... ¡lejos!**

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y la práctica del control corporal.*

Invitación  
to  
create

## RINCÓN CREATIVO

### Avispas chaqueta amarilla

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Foto de inspiración
- Título de visualización

#### PARA CADA NIÑO

- Confeti circular
- Documento de antecedentes

#### SUS MATERIALES

- Objetos de la naturaleza
- Pintar
- Brocha
- Tijeras
- Pegamento

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y todos los demás materiales.

#### Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la avispa chaqueta amarilla?
- ¿Cómo puedes utilizar el confeti?
- ¿Qué usarás para hacer una flor?
- ¿Dónde colocarás tus avispas chaqueta amarilla en tu collage?
- ¿Cómo puedes utilizar los elementos de la naturaleza?

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño usando sus manos para pegar, rasgar y dibujar un diseño intencional? ¿Usa los materiales proporcionados para crear arte?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Abejas especiales

LLD 7 Escritura SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama

## MATERIALES

- Fragmentos de cuentos y libro: Abeja respetuosa (de la lección 8)

## SUS MATERIALES

- Óvalos de papel
- Crayones o marcadores

## Discutir y explorar

- Muestre las partes de la historia. Incentive a los niños a hablar sobre sus diferencias y similitudes.

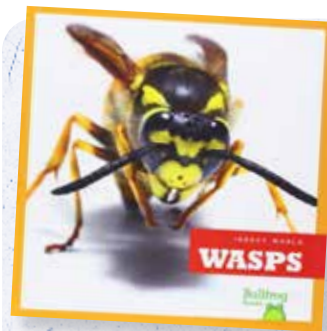
## Jugar juntos

- Entregue a cada niño una forma ovalada, luego anímelo a dibujar diseños y a decorar su “abeja” como quieran.
- Ayude a los niños a escribir la palabra “Abeja” en el frente o en el dorso.
- Invite a los niños a turnarse para mostrar su abeja y decir por qué es especial y única.
- Coloque todas las abejas de papel y las piezas de la historia en el suelo y anime a los niños a realizar juegos de roles con los materiales.
- **Simplificar:** Escriba la palabra “Abeja” y anime al niño a trazar las letras.
- **Desafío:** Escriba una oración sobre su abeja. Por ejemplo: “Mi abeja es amable”.

**OBSERVAR:** ¿Intenta el niño escribir alguna letra o palabra en esta abeja? ¿Utiliza alguna ortografía ingeniosa?



HISTORIA SUGERIDA



## Mundo de los insectos: Avispas

por Mari Schuh

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Invite a los niños a señalar la letra W y a hacer juntos el sonido de la letra. Pregunte: “¿Qué otras palabras comienzan con la letra W?”.
- Mientras lee el libro, anime a los niños a aplaudir y luego a decir la palabra cada vez que escuchen “avispa”.
- Tómese el tiempo, si lo desea, para revisar las partes del cuerpo y las imágenes del glosario al final del libro.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ¿Quién robó la miel?

MR 2 Conciencia espacial PD 2 Matricidad fina MR 7 Lógica y razonamiento

## MATERIALES

- Bloques de atributos\*
- Tapete con diseño de formas

## SUS MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores

## Configuración

- Coloque los tapetes de diseño de formas, los bloques de atributos, el papel y los crayones.

## Juego independiente

- Trabajen juntos como una colonia para construir uno de los diseños en un tapete de diseño de formas.
- Explique que las avispas chaqueta amarilla no son amigables con las avispas o abejas fuera de su colonia y roban miel y destruyen las colmenas.
- Si lo desea, organice los bloques de atributos en papel, luego trace el contorno del diseño. Decore el interior del diseño.



**OBSERVAR:** ¿El niño gira y rota los bloques para que encajen en la imagen? ¿Reconoce cuando la forma no encaja?

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Qué te hace sentir enojado o asustado?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Ritmos de abejas

CA 1 Música LLD 1 Escucha

- Reproduce “Bee Buzz (Instrumental)”, pista 5 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Marque distintos ritmos mientras suena la música. Invite a los niños a copiar los ritmos con sus matracas.
- Anime a un niño a ser el líder, si así lo desea.

# Avispón



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué colores ves en un avispón?".
- Explique que los avispones son negros y amarillos. Coloque los bloques de atributos e invite a los niños a hacer un patrón.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Construyendo un nido

SED 4 Relaciones sociales PD 2 Matricidad fina SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

A

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Papel
- Pegamento
- Cartulina o cartón de forma ovalada
- Tijeras

### Todos juntos

- ¿Cómo hacen los avispones su nido? Explíqueles que los avispones mastican madera, luego forman una pulpa parecida al papel y la usan para construir su nido.
- Coloque algunos papeles para que los niños los rompan en pedazos.
- Invite a uno o dos niños a la vez a fingir que son avispones y a pegar el papel borrador en el "nido" de cartón. Continúe hasta que todos hayan tenido un turno y el cartón esté cubierto.
- Una vez que el nido esté seco, busque un lugar especial para colgarlo.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al trabajar junto con compañeros y lograr un objetivo juntos.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Escuchar y dibujar

LLD7 Escritura CA 3 Artes visuales SED 1 Autoconciencia

### MATERIALES

- Libro: *Abeja respetuosa* (de la lección 8)

### PARA CADA NIÑO

- Dibujar y dictar
- Marioneta
- Palillo de manualidades

### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Lápidas de colores
- Variedad de materiales de arte (ojos móviles, lentejuelas, plumas, etc.)
- Cinta o pegamento

### Conversar

- ¿Qué te hace especial y único? Muestre el libro y recuerde en qué se diferenciaban las abejas.

### Hacer

- Entregue a cada niño una hoja de papel para dibujar y dictar y anímelo a dibujar y decorar una abeja. ¡Recuérdelos que sean creativos y la hagan especial!
- Invite a los niños a comentar su dibujo. Anímelos a escribir lo que dicen o a tomar notas mientras los niños comentan.
- Ayude a los niños a recortar su títere y pegarlo a un palillo de manualidades.

### Jugar

- Invite a los niños a usar su títere para pedirle a un amigo que juegue.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza los materiales para dibujar su propia abeja? ¿Le explica qué es y por qué es especial?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Contando avispones

MR 4 Medición PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Fichas de bingo (de la lección 2)
- Tapetes para contar: 15, 16
- Bolsa de papel

**SUS MATERIALES**

- Cuchara grande

**Discutir y explorar**

- ¿Cuántos avispones pueden vivir en un nido?
- Coloque las fichas de bingo en una bolsa de papel y doble la parte superior hacia abajo. Invite a los niños para turnarse para sacudir el “avispero”. ¿Oyes las avispas?

**Jugar juntos**

- Coloque el tapete de conteo número 15 sobre la mesa.
- Invite a un niño a sacar una cucharada de “avispones” (papas fritas) de la bolsa y a adivinar si tienen más o menos de 15. Verifique colocándolos en la tarjeta.
- Repita con otro niño y el tapete de conteo número 16.
- **Simplificar:** Invite al niño a tomar un puñado de fichas y luego coloque una ficha a la vez en una línea.
- **Desafío:** Invite al niño a tomar dos cucharadas y a adivinar el número que hay en cada una, luego adivine el total.



**OBSERVAR:** ¿El niño intenta adivinar la cantidad de avispones? ¿Entiende los conceptos de “más que” y “menos que”?

HISTORIA SUGERIDA



## Avispa solitaria

Por Charles Fuge

LLD 6 Comprensión de lectura  
SED 4 Relaciones sociales

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: “¿Por qué alguien podría sentirse solo?”. Invite a los niños a compartir sus ideas.
- Muéstrelas la portada nuevamente y pídale que hagan predicciones sobre por qué la avispa se siente sola.
- Lea la historia en voz alta, haciendo preguntas sencillas de recordar a medida que avanza.
- Cuando termine la historia, pregunte a los niños sobre formas de hacer un nuevo amigo.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Cartas punzantes

LLD 4 Conocimiento alfabético CA 4 Drama

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Variedad de libros
- Palillos de manualidades
- Cinta
- Tijeras
- Marcador

**Configuración**

- Escriba las letras K y M en los extremos de palillos de manualidades y úselos como punteros para las letras. Prepare varios libros.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a seleccionar un puntero y pregúnteles qué letra eligieron y qué sonido produce.
- Cada vez que un niño encuentre la letra en un libro, anímelo a usar el puntero para “pinchar” la letra.
- Camine por la habitación y busque letras para picar.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce las letras y pretende picarlas?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Preferirías ser una avispa o una abeja? ¿Por qué?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Ataque de avispas

CA 4 Drama CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca “Bee Body”, pista 4 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Anime a los niños a fingir que una avispa quedó atrapada en algún lugar de su ropa.
- Baile al ritmo de la música e intente moverse. Haga una pausa y descanse, luego vuelva a empezar.



# 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:**

- Ofrezcale 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

<b>SED1 Autoconciencia</b>  <b>SED2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar. Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.	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. Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales. Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.	Asume 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 juegan, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.	
	<b>PD 1</b> Motricidad gruesa <b>PD 2</b> Motricidad fina <b>PD 3</b> Seguridad <b>PD 4</b> Cuidado personal <b>PD 5</b> Nutrición	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro. Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas. Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o paldea 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.	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.
	<b>LLD1</b> Escucha  <b>LLD2</b> Comunicación  <b>LLD3</b> Conciencia fonológica  <b>LLD4</b> Conocimiento Alfabético  <b>LLD5</b> Conceptos de Impresión  <b>LLD6</b> Comprensión de lectura  <b>LLD7</b> Escritura	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 rima 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. Identifica la parte delantera/nasera y superior/inferior 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 propias palabras. Corralates o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	Escucha y juega responsable adecuadamente. Demuestra comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones, cuando no entienda. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos. Identifica letras, palabras, espacios y algunos signos de puntuación. Sigue la dirección del texto. Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia. Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios. Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa.	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. 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. 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.	

Físico Desarrollo

Desarrollo del lenguaje y la alfabetización

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 2

**polen**



**avispón**



**cera de  
abejas**



**mariposa**



**avispa**



**túnel**



**picadura**



**nido**





PENSAR EN

# METAMORFOSIS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

## Del huevo a la mariposa

Explorar  
los ciclos  
de la vida

Investigando  
las alas  
y la simetría

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Juego de huevos ocultos • Escultura de oruga • Juego de comer letras  
Desafío de envolver a un amigo • Medición de orugas



# CONTENIDO

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 11: Huevo .....	10
Lección 12: Oruga .....	12
Lección 13: Crisálida .....	14
Lección 14: Mariposa .....	16
Lección 15: Polilla .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: METAMORFOSIS

La idea de que una oruga se transforme en una hermosa mariposa resulta fascinante para los estudiantes más pequeños. Aprender sobre el ciclo de vida de una mariposa durante los primeros años es un concepto importante y básico de las ciencias de la vida. El ciclo de vida es una forma maravillosa de mostrarles a los niños cómo crecen las cosas y se transforman en algo diferente. Desde el huevo hasta la oruga, la crisálida y la mariposa, los niños comienzan a ver cómo funciona un ciclo de vida. Este simple ejemplo de un concepto complejo permite a los niños explorar la idea de principio, medio y fin. A medida que los niños aprenden y exploran la metamorfosis, también pueden comenzar a relacionarla con ellos mismos. Pueden reflexionar sobre cómo nacieron, qué cambios han visto y cómo crecerán y cambiarán en el futuro.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
huevo, oruga, crisálida, polilla, paja, hoja, hexágono, metamorfosis	Xx	x-ray fish, xylophone, (Pez de rayos x, xilofón)	blanco, hexágono, respetuoso



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b>	<b>LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN</b>
LECCIÓN 11	 <p><b>HUEVO</b> Las mariposas ponen huevos sobre y debajo de las hojas para mantenerlas seguras y ocultas.</p>	<p><b>Comunidad de huevos</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Abre tu huevo</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 12	 <p><b>ORUGA</b> Las orugas son insectos de cuerpo blando que pertenecen a la orden Lepidoptera. A las orugas les gusta permanecer en las hojas para mantenerse alejadas de los pájaros y otros animales que podrían comérselas.</p>	<p><b>Muévete como una oruga</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Comer a través de las letras</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 13	 <p><b>CRISÁLIDA</b> Cuando una mariposa está encerrada en una crisálida, pasa por una metamorfosis. Cuando la mariposa sale, su cuerpo se contrae y libera líquido, lo que ayuda a que las alas se sequen.</p>	<p><b>Envolviendo amigos</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Dibujando el ciclo de la vida</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 14	 <p><b>MARIPOSA</b> Esta es la última etapa del ciclo de vida. Las alas de una mariposa tienen simetría, lo que significa que ambas alas tienen el mismo diseño. Existen 17.500 especies de mariposas en el mundo.</p>	<p><b>Mariposa comunitaria</b> SED 1 Autoconciencia</p>	<p><b>Vuela a las letras</b> ★ LLD 1 Escucha</p> 
LECCIÓN 15	 <p><b>POLILLA</b> Las polillas son similares a las mariposas. Ambas tienen un cuerpo peludo, alas y antenas. Las polillas se ven más de noche y, a veces, dejan agujeros en la ropa.</p>	<p><b>Desafío de la probóscide</b> SED 1 Autoconciencia</p>	<p><b>Ritmos zumbantes</b> LLD 3 Conciencia fonológica</p>



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

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO**

**ARTES CREATIVAS**

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

**LIBROS RECOMENDADOS**

**Huevos escondidos**  
MR 4 Medición



**Huevos en una hoja** ★  
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Danza del ciclo de la vida**  
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Huevos rodantes**  
SCI 3 Ciencia física



**El mosquito con una nariz muy fuerte**  
LLD6 Comprensión de lectura



**La oruga más larga** ★  
MR 4 Medición



**Escultura de oruga**  
CA 3 Artes visuales

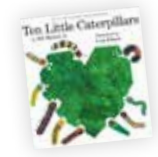


**Máquina de masticar**  
PD 1 Motricidad gruesa

**Construyendo orugas**  
PD 2 Motricidad fina



**Diez pequeñas orugas**  
LLD 6 Comprensión de lectura



**Patrones del ciclo de vida**  
MR 5 Patrones

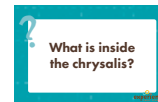


**Pequeño libro de cartas: Xx**  
LLD 7 Escritura



**Cambio** ★  
SED 4 Relaciones sociales

**Haciendo una crisálida**  
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Esperando alas**  
LLD 6 Comprensión de lectura



**Simetría de la mariposa**  
MR 2 Conciencia espacial

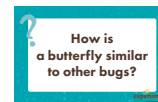


**Placa de ciclo de vida**  
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Cambios de espejo**  
SED 4 Relaciones sociales

**Errores de construcción**  
CA 3 Artes visuales



**Cómo ser una mariposa**  
LLD 6 Comprensión de lectura



**Rompecabezas en la naturaleza**  
SED 4 Relaciones sociales

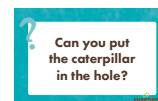


**Collage de agujeros de polilla** ★  
PD 2 Motricidad fina



**Alimento para polillas**  
CA 4 Drama

**Agujeros de oruga**  
SCI 1 Investigación y averiguación



**Una polilla extraordinaria y ordinaria**  
LLD 6 Comprensión de lectura



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

## OBRA DRAMÁTICA

# Haciendo una crisálida

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SED 2 Autorregulación

### Configuración

- Prepare una variedad de materiales (tela, cinta, papel crepé, etc.) y objetos para que los niños exploren cómo envolverlos. Incluya objetos de diferentes formas y tamaños, como un bloque, una pelota y un animal de peluche.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo hacen las orugas su crisálida?
- ¿De qué crees que está hecha?
- ¿Qué pasa si el material está demasiado suelto?
- ¿Cómo puedes asegurarte de que la crisálida esté firme y segura?



A

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

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Construyendo orugas

PD 2 Motricidad fina SED 1 Autoconciencia

### Configuración

- Prepare cuencos con cuentas y otros elementos con agujeros (tuercas, tubos, etc.). Prepare limpiapiipas y cualquier otro material para encordar y crear diferentes orugas. Si lo desea, muestre fotografías de varias orugas para que los niños las investiguen.

### Grandes preguntas

- ¿Cuáles son las partes de una oruga?
- ¿Cómo podría lucir una oruga bebé?
- ¿Las orugas tienen patrones?



## BLOQUES

# Agujeros de oruga

SCI 1 Investigación y averiguación MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Perfore pequeños agujeros en la parte superior y los costados de una caja de cartón (asegúrese de que los sorbetes quepan dentro de los agujeros). Coloque la caja, los sorbetes y los palillos y anime a los niños a experimentar con la construcción de una estructura usando los materiales.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde viven las orugas?
- ¿Cómo se mueven?
- ¿Qué más sabes sobre las orugas?

Can you put the caterpillar in the hole?

How is a butterfly similar to other bugs?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Errores de construcción

CA 3 Artes visuales PD 2 Motricidad fina

### Configuración

- Coloque imágenes o libros que tengan fotos de insectos y mariposas. Coloque una bandeja y cuencos con diferentes elementos de la naturaleza (piedras, ramas, hojas, bellotas, etc.). Anime a los niños a explorar la construcción de un insecto en la bandeja usando elementos de la naturaleza.

### Grandes preguntas

- ¿Cuáles son las partes de un insecto?
- ¿Qué formas observas?
- ¿Cuál es tu insecto favorito?
- ¿Cómo podrías hacer una mariposa?

## Descubrimiento exterior

# Huevos rodantes

SCI 3 Ciencia física SED 4 Relaciones sociales  
SCI 4 Tecnología

### Configuración

- Reúna una variedad de pelotas pequeñas (de ping pong, de rebote, de golf, etc.) y algunos baldes. Anime a los niños a explorar haciendo rodar, dejar caer y rebotar los "huevos" (pelotas).

### Grandes preguntas

- ¿Qué forma tienen los huevos?
- ¿Qué podría pasar si se te cae un huevo?
- ¿Los huevos ruedan? ¿Rebotan?
- ¿A quién le puedes lanzar o rebotar un huevo?

How many ways can you move a ball?

# 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!* ↷

# Huevo

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué proviene de un huevo?".
- Pase un huevo de juguete e invite a los niños a explorar cómo abrirlo y cerrarlo. Explíqueles que las mariposas ponen sus huevos en las hojas.
- Guarde los carteles de conversación 11-20 para usarlos más adelante.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Comunidad de huevos

SED 2 Autorregulación PD 2 Motricidad fina SS 1 Cultura y comunidad

#### MATERIALES

- Tapete de colores y formas

#### SUS MATERIALES

- Papel (verde)
- Tijeras
- Pintura (blanca)
- Plato de papel

#### Configuración

- Corte el papel verde en forma de hoja grande. Aplique un poco de pintura blanca sobre el plato de papel.

#### Todos juntos

- ¿De qué color pueden ser los huevos?
- Muestre el tapete de colores y formas y anime a los niños a identificar el color. Explíqueles que vamos a hacer nuestros propios huevos blancos.
- Por turnos, sumerjan un dedo en la pintura blanca y luego presiónenlo sobre la hoja.
- Anime a los niños a contar cuántos huevos hay en la hoja.
- Cuélguelo en la pared y escriba un título, si lo desea.

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

A

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones"



### RINCÓN CREATIVO

## ★ Huevos en una hoja

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

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Rosario
- Forma de la hoja

#### SUS MATERIALES

- Pegamento
- Marcadores
- Tijeras
- Objetos de la naturaleza
- Documento de antecedentes (opcional)

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto?
- ¿Por qué una hoja es un buen lugar para poner un huevo? Explíqueles que las mariposas ponen sus huevos sobre las hojas y debajo de ellas para mantenerlos a salvo y escondidos.
- ¿Cómo crearás la forma de tu hoja?
- ¿Qué podrías usar para los huevos?
- ¿Pondrás tus huevos encima de la hoja o debajo de ella?

**OBSERVAR:** ¿El niño usa las cuentas para representar huevos de mariposa en una hoja?

Invitación a create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Abre tu huevo

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura LLD 3 Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas con letras: M, X, K\*
- Afiche de hoja grande
- Huevos de juguete

**SUS MATERIALES**

- Hojas reales
- Papel de desecho
- Lápices de colores

**Configuración**

- Escriba las letras Kk, Mm y Xx en el papel borrador. Pegue cada una de ellas en cada huevo de juguete.

**Discutir y explorar**

- Muestre las tarjetas de letras y diga las letras y sus sonidos en voz alta. Anime a los niños a que repitan los sonidos.

**Jugar juntos**

- Coloque los huevos e invite a un niño a abrir uno e identificar la letra que está dentro.
- Entregue a los niños crayones y túrnense para escribir esa carta en el cartel.
- Continúe hasta que todos hayan abierto un huevo.
- Invite a los niños a decir palabras que comiencen o terminen con ese sonido.
- **Simplificar:** Coloque las tarjetas de letras y haga coincidir la letra en el huevo con su tarjeta de letras.
- **Desafío:** Utilice la ortografía inventiva para escribir una palabra que comience con la letra seleccionada.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce las tres letras? ¿Distingue entre una letra mayúscula y una minúscula?

HISTORIA SUGERIDA



## El mosquito con una nariz muy fuerte

Por Irina Goundortseva

LLD 6 Comprensión de lectura  
SED 4 Relaciones sociales

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta. Pregunte: “¿Qué creen que es un mosquito? ¿Alguna vez han visto un mosquito?”.
- Lea la historia en voz alta. Hable sobre cómo todos nuestros amigos tienen diferencias pero nuestras diferencias nos hacen ser especiales. Pregúntate: “¿Qué es especial en ti? ¿Qué es especial en tu amigo?”.
- Entregue a los niños papel y marcadores o crayones e invítelos para que ellos hagan dibujos que ilustren lo que ellos piensan que los hace especiales y únicos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Huevos escondidos

MR 4 Medición PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Hojas de tamaño adecuado
- Óvalos de espuma

**SUS MATERIALES**

- Contenedor de artículos de la naturaleza
- Tijeras

**Configuración**

- Oculte los óvalos de espuma debajo de los elementos de la naturaleza. Coloque las hojas pequeñas, medianas y grandes.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a explorar mirando los elementos de la naturaleza y a encontrar los “huevos” (óvalos).
- Decida si el “huevo” es de tamaño pequeño, mediano o grande. Coloque ese “huevo” sobre la hoja del mismo tamaño.
- Continúe hasta que todos los “huevos” estén en las hojas.

**OBSERVAR:** ¿El niño compara los tamaños de los “huevos” y luego los clasifica en consecuencia?

## Hora de cierre

**Reflexión**

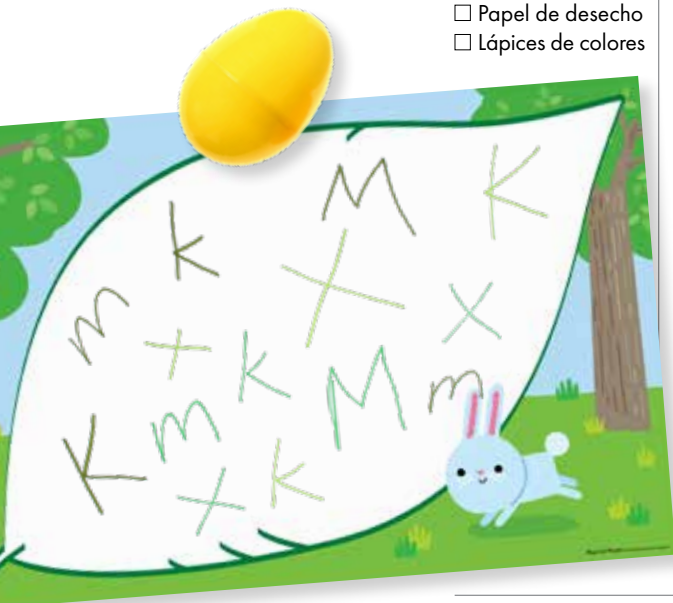
- ¿Dónde has visto huevos?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Danza del ciclo de la vida

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir “Egg to Butterfly”, pista 7 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a escuchar la letra y a elegir un movimiento para cada etapa del ciclo de vida de la mariposa.
- Reproduzca la canción nuevamente y baile la historia.



# Oruga



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre una oruga?".
- Invite a los niños a señalar con el dedo índice y simular que su dedo es una oruga. Muévanlos por el suelo y junto a su vecino.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Muévete como una oruga

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

#### Todos juntos

- ¿Cómo se mueven las orugas?
- Anime a los niños a recostarse boca abajo e intentar moverse por la habitación.
- Invite a los niños a chocar los cinco con otra "oruga" cuando se crucen.
- Piense en otras formas de mostrar amabilidad, como saludar con la mano, sonreír o estrecharle la mano a alguien. Practique esos gestos mientras se mueve, si lo desea.

*Esta actividad desarrolla la conciencia social al practicar una variedad de gestos amables hacia los demás y reconocer su presencia.*

**MAKE  
& PLAY**



## RINCÓN CREATIVO

### Escultura de oruga

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

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Fideos de almidón
- Bridas retorcidas

##### SUS MATERIALES

- Paño húmedo
- Tijeras
- Marcadores

#### Conversar

- ¿Cuándo puede tener miedo una oruga? Explíqueles que las orugas son presas de pájaros, avispas y mamíferos.

#### Hacer

- Invite a cada niño a construir una escultura de oruga con fideos. Coloree los fideos con un marcador, si lo desea.
- Coloque un extremo del fideo sobre el paño húmedo y luego presiónelo contra otro fideo para pegarlos.
- Corte las ataduras en pedazos para hacer antenas o patas.

#### Jugar

- Explíqueles que las orugas se quedan en las hojas para mantenerse alejadas de los depredadores. Busque lugares seguros en la habitación y túrnense para esconderse y encontrar las orugas.

**OBSERVAR:** ¿El niño usa el paño para pegar los fideos y luego presiona los lazos retorcidos?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ La oruga más larga

MR 4 Medición MR 3 Formas

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: bloques de atributos
- Bloques de atributos\*
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Tijeras

**Discutir y explorar**

- Invite a los niños a caminar y comparar su altura con otros objetos y personas. ¿Cuál es el objeto más alto? ¿Quién es la persona más alta?

**Jugar juntos**

- Invite a los niños a que le ayuden a clasificar los bloques de atributos por forma (hay cinco diferentes formas). Colóquelos en pilas.
- Lance el cubo e identifique la forma. Coloque un bloque de la misma forma en el piso. Explique que van a crear una oruga larga.
- Continúen haciendo girar y alineando los bloques por turnos. Una vez que hayan terminado, invite a los niños a recostarse junto a los bloques “oruga” y medir quién es más largo.
- **Simplificar:** Utilice sólo dos formas.
- **Desafío:** Invite al niño a encontrar objetos que sean más largos/más cortos que la oruga.

**OBSERVAR:** ¿Compara el niño la longitud de la oruga con la suya? ¿Utiliza palabras como “más corto” o “más largo”?



HISTORIA SUGERIDA

**Diez pequeñas orugas**  
por Bill Martin, Jr.

LLD 6 Comprensión de lectura  
MR 1 Sentido numérico

- Muestre la portada y lea el título en voz alta. Señale cada oruga e invite a los niños a contarlas en voz alta junto con usted.
- Mientras lee la historia en voz alta, invite a los niños a levantar un dedo para la primera oruga pequeña, dos dedos para la segunda oruga pequeña y así sucesivamente.
- Cuente hasta diez en voz alta al final de la historia y examine el color y el nombre técnico de cada pequeña oruga.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## Comer a través de las letras

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3 Conciencia fonológica LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

- Hojas de letras
- Tarjetas fonéticas: M, X, K

**SUS MATERIALES**

- Perforadora
- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las hojas con letras boca arriba sobre la mesa. Coloque las tarjetas con las tarjetas fonéticas boca abajo en una pila.

**Juego independiente**

- Invite a un niño a dar vuelta una tarjeta y decidir con qué letra comienza la foto o la palabra.
- Invite a los niños a turnarse para trazar con el dedo cada forma de letra.
- Encuentre la hoja con la letra correspondiente y hágale un agujero.
- Continúe hasta que todas las hojas tengan agujeros.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica el sonido inicial de cada palabra o foto? ¿Encuentra la letra que corresponde a ese sonido?



### Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué tipos de alimentos vegetales consumes?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Máquina de masticar

PD 1 Motricidad gruesa MR 7 Lógica y razonamiento

- Reproducir “Caterpillar”, pista 8 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Coloque las esculturas de orugas por toda la habitación.
- Invite a los niños a arrastrarse y moverse al ritmo de la música. Haga una pausa en la canción y anime a cada niño a usar su cuerpo para crear la forma de la oruga más cercana.

# Crisálida



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué crees que hay dentro de una crisálida?”.
- Explique que las orugas forman un recipiente para transformarse en mariposa. Invite a los niños a envolver sus brazos en una “crisálida”.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Envolviendo amigos

SED 4 Relaciones sociales SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra CA 4 Drama

### MATERIALES

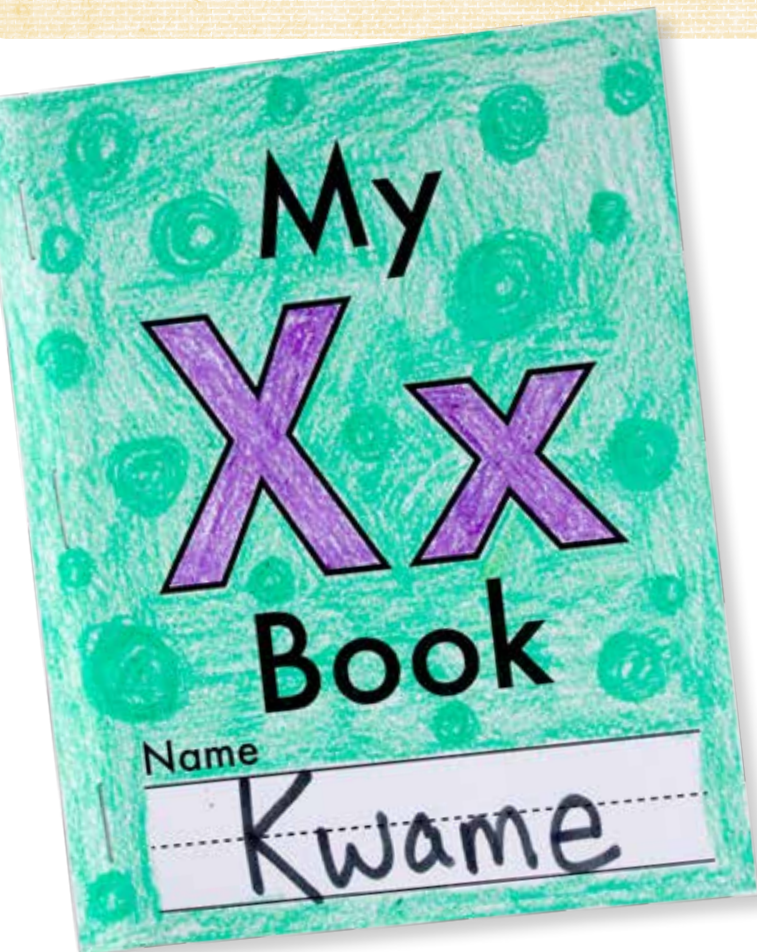
#### SUS MATERIALES

- Sábanas/toallas

### Todos juntos

- ¿Qué se sentiría estar en una crisálida?
- Coloque sábanas o toallas e invite a los niños a envolverse.
- Anime a los niños a ayudar a la persona que está a su lado a envolver los materiales firmemente alrededor de su cuerpo para que estén cubiertos y seguros.
- Agite y trate de desenredar los materiales. Anime a los niños a que imaginen que son mariposas y agiten sus alas.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al participar en un grupo, hacer ejercicio y ofrecer ayuda a los demás.*



### RINCÓN CREATIVO

## Pequeño libro de letras: Xx

LLD 7 Escritura MR 7 Lógica y razonamiento LLD 4 Conocimiento alfabético

### MATERIALES

- Partes sueltas de letras\*
- Tapete de letras sueltas: Xx\*

#### PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Xx

#### SUS MATERIALES

- Pedazos largos de material (tela, papel de seda, papel crepé, etc.)
- Lápices de colores
- Grapadora
- Tijeras

### Conversar

- Muestre la letra Xx y diga la letra y el sonido en voz alta. Incentive a los niños a repetir los sonidos.
- ¿Cómo puedes hacer una X con los brazos? ¿Con los dedos? ¿Con las piernas?

### Hacer

- Coloque el tapete de letras y las letras sueltas. Incentive a los niños a explorar la construcción de la letra Xx.
- Entregue a cada niño un libro de letras e invítelos a encontrar y trazar todas las X.
- Coloree las imágenes como desee. Recorte y use la grapadora para crear un libro.

### Jugar

- Anime a los niños a envolver su libro con algún material y hacer una crisálida. Desenvuélvalo y léalo más tarde durante el día.

**OBSERVAR:** ¿El niño traza sobre la letra X? ¿Traza sobre la letra restante de cada palabra?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Dibujando el ciclo de la vida

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

**MATERIALES**

- Carteles para conversar (de las lecciones 11, 12, 13 y 14)

**PARA CADA NIÑO**

- Tira del ciclo de vida

**SUS MATERIALES**

- Lápices de colores
- Tijeras

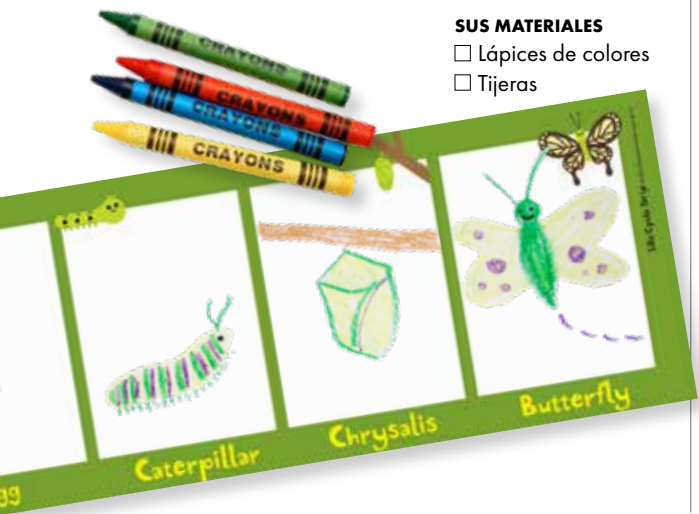
**Discutir y explorar**

- Coloque los Carteles para conversar en el suelo. Invite a los niños a ordenarlos, comenzando por el huevo. Anímelos a compartir lo que saben sobre cada foto. Si lo desea, cambie el orden e invite a los niños a explicar por qué no tiene sentido.

**Jugar juntos**

- Entregue a cada niño una tira del ciclo de vida. Señalen juntos cada palabra de la tira.
- Invite a los niños a seleccionar un crayón y dibujar un huevo. Continúe dibujando las imágenes restantes para cada etapa, consultando los carteles de conversación según sea necesario.
- **Simplificar:** Incentive al niño a dibujar y garabatear. Escriba lo que dice en cada sección.
- **Desafío:** Anime al niño a escribir las palabras en cada sección.

**OBSERVAR:** ¿El niño dibuja en cada sección para representar cada paso? ¿Explica sus dibujos?



HISTORIA SUGERIDA



## Esperando alas

Por Lois Ehlert

LLD 6 Comprensión de lectura  
SS 4 Historia y sentido del tiempo

- Muestre la portada y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿Cómo crees que una mariposa obtiene sus alas?".
- Mientras lee el libro en voz alta, invite a los niños a escuchar cada etapa mencionada: huevo, oruga, crisálida y mariposa.
- En las páginas adecuadas, pregunte: "¿Tiene alas un huevo? ¿Tiene alas una oruga? ¿Tiene alas una crisálida?".
- Cuando haya terminado de leer, anime a los niños a volver a contar la secuencia de eventos que llevaron a la formación de una mariposa con alas.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Patrones del ciclo de vida

MR 5 Patrones SCI 1 Investigación y averiguación SS 4 Historia y sentido del tiempo

**MATERIALES**

- Guía de patrones y tarjetas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Palos
- Hojas
- Rocas

**Configuración**

- Coloque los palitos, las hojas y las piedras en montones individuales. Coloque la guía de patrones y las tarjetas sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a explorar los elementos de la naturaleza y luego cree un patrón ABC con ellos.
- Invite a un niño a ampliar el patrón de la Guía de patrones con las tarjetas de patrones.
- **Ampliación:** Utilice las tarjetas y los elementos de la naturaleza para crear un patrón largo.



**OBSERVAR:** ¿El niño copia y amplía el patrón ABC "oruga, crisálida, mariposa"?



## Hora de cierre

A

Para niños retraídos, ver "Adaptaciones"

**Reflexión**

- ¿Te gustaría estar envuelto en una crisálida? ¿Por qué sí o por qué no?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ Cambio

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir "Changed", pista 9 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a bailar lentamente y a mover los brazos por encima de la cabeza.
- Gire un brazo sobre el otro cada vez que escuche la palabra "cambio".

# Mariposa



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre las mariposas?".
- Anime a los niños a hacer una mariposa con las manos. ¿Qué otras partes de su cuerpo pueden mover hacia arriba y hacia abajo?

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Mariposa comunitaria

SED 1 Autoconciencia CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Marcador
- Hoja grande de papel
- Pinturas
- Cinta

#### Configuración

- Dibuje el contorno de una mariposa grande en el papel. Trace una línea en el centro.

#### Todos juntos

- ¿Qué sabes sobre las alas de las mariposas? Explica por qué tienen simetría y ambas alas tienen el mismo diseño.
- Invite a los niños a turnarse para pintar un diseño en un lado de la mariposa.
- A continuación, doble el papel por la mitad y presione sobre él.
- Ábralo y muestre la simetría de la mariposa. Túrnense para comentar qué les gusta de la mariposa.
- Etiquételo como "Mariposa comunitaria" y cuélguelo en la pared.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al trabajar en grupo y lograr un objetivo.*



## RINCÓN CREATIVO

### Placa de ciclo de vida

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra PD 2 Motricidad fina LLD1 Escucha

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Lámina
- Papel de seda
- Fideos de almidón
- Etiquetas

##### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Pegamento
- Tijeras (aptas para niños)
- Marcadores

#### Conversar

- ¿Preferirías ser huevo, oruga, crisálida o mariposa? ¿Por qué?

#### Hacer

- Invite a cada niño a recortar sus etiquetas.
- Divida el plato en cuatro secciones y pegue una etiqueta en cada sección.
- Anime a los niños a seguir instrucciones. Para cada etapa: pegue un fideo de almidón en la etapa del huevo. Pegue un par de fideos de almidón en la etapa de la oruga. Envuelva un fideo de almidón en papel de seda. Péguelo en la etapa de la crisálida. Dibuje una mariposa en la etapa de la mariposa. Coloree los fideos de almidón con marcadores, si lo desea.

#### Jugar

- Invite a los niños a turnarse para describir su plato y cómo lo prepararon.

**OBSERVAR:** ¿Recuerda el niño el orden del ciclo de vida de la mariposa?

ESTACIÓN DE VAPOR CIENCIA Y NATURALEZA  
VER PÁG. 8 PARA MÁS DETALLES

## GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Simetría de la mariposa

MR 2 Conciencia espacial CA 3 Artes visuales

## MATERIALES

- Póster de simetría de la mariposa
- Bloques de atributos\*

## SUS MATERIALES

- Espejos
- Papel
- Pompones (opcional)
- Marcadores

## Discutir y explorar

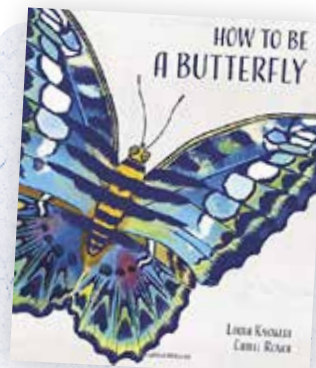
- ¿Puedes copiar mis movimientos?
- Dibuje distintas formas en papel, pero dibuje solo la mitad de cada forma. Invite a los niños a colocar un espejo junto a los dibujos para ver cómo aparecen las otras mitades.

## Jugar juntos

- Coloque el póster de simetría de la mariposa en el piso y coloque algunos bloques de atributos en un ala.
- Invite a un niño a hacer coincidir el diseño de la otra ala (sin tener en cuenta el grosor de los bloques). Continúen turnándose.
- **Simplificar:** Coloque un bloque sobre la mariposa e invite al niño a encontrar su pareja.
- **Desafío:** Cree un diseño más complejo utilizando los bloques o añada más elementos como pompones.

**OBSERVAR:** ¿El niño voltea y rota los bloques para crear la imagen reflejada del ala?

## HISTORIA SUGERIDA



## Cómo ser una mariposa

Por Laura Knowles

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 2 Comunicación

- Muestre la portada y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿Qué necesitarías para ser una mariposa? Invite a los niños a pensar en términos de partes del cuerpo y fuentes de alimentos, hábitats y comportamientos.
- Mientras lee la historia, invite a los niños a turnarse para nombrar en voz alta las partes/etapas de la mariposa en una página: alas, antenas, probóscide, pupa y crisálida.

## TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## ★ Vuela a las letras

LLD 1 Escucha LLD 4 Conocimiento alfabético

## MATERIALES

- Tarjetas con letras: K, M, X\*
- Letras de flores y mariposas (guardar para usar más adelante)
- Cubo de bolsillo

## SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bol

## Configuración

- Coloque las flores con letras sobre la mesa o el suelo. Coloque las mariposas en el recipiente.
- Coloque las tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas K, M, X en el cubo.

## Juego independiente

- Invite a los niños a tirar el dado y luego a decir la letra y el sonido.
- Haga volar una mariposa hacia esa misma letra-flor.
- Siga rodando y volando hacia las flores con letras. Haga como si bebiera el néctar.
- **Extensión:** "Polinizar" la letra volando de ida y vuelta entre sus flores minúsculas y mayúsculas.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las letras? ¿Distingue entre una letra mayúscula y una minúscula?



## Hora de cierre

## Reflexión

- ¿Te gustaría transformarte en mariposa?
- ¿Por qué sí o por qué no?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Cambios de espejo

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir "My Little Butterfly", pista 10 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a formar parejas. Elija un líder para que comience a moverse mientras el otro imita sus movimientos. Cambie de líder a mitad de la canción.

# Polilla



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestres el Cartel para conversar y pregunte: “¿En qué se parecen una polilla y una mariposa?”.
- Explique que las polillas se ven principalmente de noche. Apague las luces e invite a los niños a fingir que sus manos son polillas voladoras.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Desafío de la probóscide

SED 1 Autoconciencia MR 7 Lógica y razonamiento

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Sorbetes
- Trozos de papel (o cualquier objeto liviano)

### Todos juntos

- ¿Cómo crees que se podría usar un sorbete? Explique que una polilla usa una parte de la boca similar a un sorbete (probóscide) para comer.
- Invite a los niños a practicar inhalar y exhalar a través de su sorbete.
- Anímelos a intentar succionar a través del sorbete para recoger un trozo de papel u otro objeto liviano.
- Anime a los niños a que vean hasta dónde pueden llevar el objeto antes de dejarlo caer. Recuérdeles que no deben darse por vencidos y que deben hacer lo mejor que puedan.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al enfrentar un desafío y practicar la perseverancia.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Collage de agujeros de polilla

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

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

### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Perforadoras
- Tijeras
- Pegamento

### Configuración

- Prepare la fotografía de inspiración y los materiales adicionales. Corte tiras de papel de colores.

### Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto?
- ¿Cómo puedes crear agujeros? Imagina que eres una polilla que hace agujeros en el papel.
- ¿Cómo puedes usar los agujeros para crear un diseño de collage? ¿Agregarás las tiras de papel perforadas a tu collage?
- ¿Qué otras cosas tienen agujeros?

**OBSERVAR:** ¿El niño presiona la perforadora?  
¿Continúa perforando o deja de hacerlo después de varios intentos?

Invitación a  
**create**





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Ritmos zumbantes

LLD 3 Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Afiche temático

**SUS MATERIALES**

- Baquetas (opcional)

**Discutir y explorar**

- Describa las sílabas como los ritmos de las palabras.
- Muestre el cartel temático, diga una palabra y aplauda las sílabas que escuche, como “flor-a”.

**Jugar juntos**

- Anime a los niños a decir palabras del cartel temático y a aplaudir las sílabas que escuchan.
- Proporcione baquetas para que los niños golpeen las sílabas o agiten sus brazos como una polilla al ritmo de las sílabas que escuchan.
- **Simplificar:** Señale una imagen y aplauda las sílabas. Invite a los niños a repetirlas después de usted.
- **Desafío:** Proporcione más palabras y anime a los niños a aplaudir las sílabas.



**A**

Para niños que no hablan o tienen otros desafíos de comunicación, consulte “Adaptaciones”

**OBSERVAR:** ¿Los niños aplauden las sílabas en cada palabra?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Rompecabezas en la naturaleza

SED4 Relaciones sociales MR 3 Formas MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Rompecabezas

**SUS MATERIALES**

- Caja
- Objetos de la naturaleza (hojas, flores, rocas)
- Tijeras

**Configuración**

- Prepare una caja y corte una abertura en la parte superior. Coloque dentro piezas de rompecabezas y elementos de la naturaleza.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a turnarse para sacar un objeto de la caja.
- Ordene los elementos como desee y cree una pila para las piezas del rompecabezas.
- Trabajen juntos para completar el rompecabezas.

**OBSERVAR:** ¿El niño ayuda a juntar las piezas del rompecabezas? ¿Reconoce cuando una pieza no encaja?



HISTORIA SUGERIDA



## Un extraordinaria Polilla ordinaria

Por Karlin Gray

LLD 6 Comprensión de lectura

LLD 7 Escritura

- Muestre la portada y lea el título en voz alta mientras señala las palabras. Pregunte: “¿Qué creen que significa 'extraordinaria'?”.
- Invite a los niños a compartir ideas sobre lo que los hace especiales. Anímelos a compartir lo que los distingue de sus compañeros y choque las manos con un amigo después de que cada niño comparta sus ideas.
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a hacer la letra O en el aire cuando ellos escuchan la palabra “ordinario”. Anímelos a hacer la letra X en el aire cuando escuchan la palabra “extraordinario”.

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Preferirías ser una mariposa o una polilla? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Alimento para polillas

CA 4 Drama CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca “Bee Buzz (Instrumental)”, pista 5 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Coloque una pila de ropa para disfrazarse y anime a los niños a bailar alrededor de ella.
- Pause la música cada pocos segundos. Invite a los niños a ponerse una prenda de ropa cada vez que la música se detenga, hasta que toda la ropa se salve de las polillas.

# 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:**

- Ofrezcale 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

 <p><b>SED1 Autoconciencia</b></p> <p><b>SED2 Autorregulación</b></p> <p><b>Atención y persistencia</b></p> <p><b>SED3</b></p> <p><b>Relaciones sociales</b></p> <p><b>SED4</b></p>	<p><b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza.</p> <p><b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa.</p> <p><b>SED 2a</b> Identifica emociones.</p> <p><b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos.</p> <p><b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.</p> <p><b>SED 3a</b> Asiste y participa.</p> <p><b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva.</p> <p><b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros.</p> <p><b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos.</p> <p><b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.</p>	<p>Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda.</p> <p>Expresa gustos y disgustos.</p> <p>Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones.</p> <p>Imita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno.</p> <p>Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda.</p> <p>Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto.</p> <p>Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita.</p> <p>Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.</p> <p>Ayuda o participa en una actividad cuando se le pide.</p> <p>Identifica las emociones de los demás. Demuestra preocupación por los demás.</p>	<p>Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades.</p> <p>Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta.</p> <p>Reconoce y nombra algunos sentimientos personales.</p> <p>Controla los impulsos con recordatorios.</p> <p>Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.</p> <p>Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso.</p> <p>Inicia una actividad y busca ayuda para completarla.</p> <p>Se une a un grupo y participa en juegos grupales.</p> <p>Juega en forma cooperativa con otros y comienza a compartir. Pide ayuda a los adultos para resolver problemas sociales.</p> <p>Explica cómo y por qué alguien puede estar sintiendo una determinada emoción. Participa en juegos grupales con personas distintas a él.</p>	<p>Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente.</p> <p>Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás.</p> <p>Identifica y describe sentimientos personales.</p> <p>Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada.</p> <p>Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.</p> <p>Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones.</p> <p>Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea.</p> <p>Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas.</p> <p>Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás.</p> <p>Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que juegan, aprenden, crean o se mueven de manera diferente.</p>
	<p><b>PD 1</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>PD 2</b> Motricidad fina</p> <p><b>PD 3</b> Seguridad</p> <p><b>PD 4</b> Cuidado personal</p> <p><b>PD 5</b> Nutrición</p>	<p>Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo.</p> <p>Abre, cierra, hueca y tira de objetos con una o ambas manos.</p> <p>Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.</p> <p>Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas.</p> <p>Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.</p>	<p>Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento.</p> <p>Mantiene objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes.</p> <p>Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda.</p> <p>Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales.</p> <p>Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.</p>	<p>Salta de un pie al otro. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples.</p> <p>Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones.</p> <p>Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos.</p> <p>Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos.</p> <p>Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.</p>
 <p><b>LLD1 Escucha</b></p> <p><b>LLD2 Comunicación</b></p> <p><b>LLD3 Conciencia fonológica</b></p> <p><b>LLD4 Conocimiento Alfabético</b></p> <p><b>LLD5 Conceptos de Impresión</b></p> <p><b>LLD6 Comprensión de lectura</b></p> <p><b>LLD7 Escritura</b></p>	<p><b>LLD1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos).</p> <p><b>LLD1b</b> Sigue instrucciones.</p> <p><b>LLD2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas.</p> <p><b>LLD2b</b> Utiliza habilidades de conversación.</p> <p><b>LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos)</b> Utiliza y amplía vocabulario.</p> <p><b>LLD3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido.</p> <p><b>LLD4a</b> Identifica letras y palabras.</p> <p><b>LLD4b (Línea de tiempo 4b)</b> Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras.</p> <p><b>LLD5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos.</p> <p><b>LLD6a</b> Responde al texto.</p> <p><b>LLD6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia.</p> <p><b>LLD7</b> Utiliza la escritura para representar significado.</p>	<p>Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.</p> <p>Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente.</p> <p>Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas.</p> <p>Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas.</p> <p>Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico.</p> <p>Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que imita que lea en un poema o canción.</p> <p>Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos.</p> <p>Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.</p> <p>Identifica la parte del cuerpo/número y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.</p> <p>Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares.</p> <p>Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal.</p> <p>Escribe formas simples o letras y crea sus propias palabras. Corralates o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.</p>	<p>Escucha y comprende las solicitudes inferidas.</p> <p>Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente.</p> <p>Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios.</p> <p>Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar.</p> <p>Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas.</p> <p>Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra.</p> <p>Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa.</p> <p>Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.</p> <p>Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (puede no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente.</p> <p>Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida.</p> <p>Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo.</p> <p>Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o una idea.</p>	

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

**o**ruqa



**c**risálida



**s**orbete



**h**uevo



**m**etamorfosis



**p**olilla



**h**exágono



**h**oja





PENSAR EN

# MARIPOSAS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

**Ver el  
crecimiento  
y el cambio**

Tipos de mariposas:  
monarca,  
cola de  
golondrina,  
morfo azul,  
pavo real

**Diseña una  
casa de las  
mariposas**

## **ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO**

Matemáticas de las mariposas  
Bingo de polinizadores con alas pintadas  
¿Qué preferirías? Juego de esconder a las monarcas  
Canción del néctar danzante



# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planificación de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 16: Mariposa monarca .....	10
Lección 17: Mariposa cola de golondrina .....	12
Lección 18: Mariposa morfo azul .....	14
Lección 19: Mariposa pavo real .....	16
Lección 20: Casa de las mariposas .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: MARIPOSAS









Las mariposas son amadas y admiradas por niños y adultos. Su belleza y capacidad para polinizar las convierte en animales deseables para aprender sobre ellas. Las mariposas tienen diseños iguales en sus alas, lo que es una forma maravillosa de introducir la simetría. Esta habilidad matemática es importante porque ayuda a los niños a aprender sobre patrones, correspondencias, conciencia espacial y resolución de problemas en general. Las mariposas también demuestran la diversidad que se encuentra en nuestro mundo. Hay alrededor de 20.000 especies de mariposas; se ven diferentes, viven en una variedad de lugares y tienen características distintivas que las ayudan a sobrevivir. Esto se puede relacionar con la diversidad humana y el hecho de que hay miles de millones de nosotros con similitudes y diferencias interesantes para celebrar y explorar.





# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b>	<b>LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN</b>
LECCIÓN 16	 <p><b>MARIPOSA MONARCA</b> Las mariposas monarca son conocidas por migrar a climas más cálidos. Son de color naranja para advertir a los demás que no es seguro comerlas.</p>	<p><b>Moviéndonos como monarcas</b> SS 3 Geografía</p>	<p><b>Butter + Fly = ¡Butterfly!</b> LLD 3 Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 17	 <p><b>MARIPOSA COLA DE GOLONDRINA</b> Las mariposas más grandes pertenecen a la familia de las colas de golondrina. Tienen rayas y colas que les ayudan a ocultarse en la hierba alta y en los árboles.</p>	<p><b>Mariposas cola de golondrina escondidas</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>¿Qué preferirías?</b> LLD 1 Escucha</p> 
LECCIÓN 18	 <p><b>MARIPOSA MORFO AZUL</b> Las mariposas morfo azul viven en la selva tropical y son conocidas por sus brillantes colores azules.</p>	<p><b>Una morfo azul</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Letras en la selva tropical</b> SED 3 Atención y persistencia</p> 
LECCIÓN 19	 <p><b>MARIPOSA PAVO REAL</b> Las alas de la mariposa pavo real son especiales porque parecen tener ojos, lo que ayuda a ahuyentar a los depredadores.</p>	<p><b>Sé valiente</b> SED 1 Autoconciencia</p>	<p><b>Palabras de mariposa</b> SED 4 Relaciones sociales</p> 
LECCIÓN 20	 <p><b>CASA DE LAS MARIPOSAS</b> Un mariposario es un edificio donde las mariposas viven, vuelan y crecen. Como en un museo, la gente paga dinero para ver lo que hay dentro del mariposario.</p>	<p><b>Entradas para la Casa de las mariposas</b> SS 2 Educación cívica y economía</p>	<p><b>Salven a las mariposas</b> ★ LLD 2 Comunicación</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**

**Matemáticas de las mariposas**

MR 1 Sentido numérico



**Mariposa migratoria**

CA 2 Danza y movimiento



**Alas de mariposa ★**

LLD1 Escucha



**Monarcas escondidas**

SED 2 Autorregulación



**Libro del alfabeto de las mariposas**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Ojos aterradores**

MR 1 Sentido numérico



**Collage de mariposas ★**

CA 3 Artes visuales



**Etapas de la mariposa**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

**Piezas sueltas de mariposa**

CA 3 Artes visuales



**Donde crecen las mariposas**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Partido de polinizadores ★**

SED 4 Relaciones sociales



**Postal de mariposa**

LLD 7 Escritura



**Néctar danzante**

MR 6 Clasificación

**Mariposas en la selva tropical**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**Una mariposa es paciente**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Caza de mariposas**

MR 6 Clasificación



**Tinte de goteo de mariposa**

PD 2 Motricidad fina



**Alas oscilantes ★**

CA 2 Danza y movimiento

**Mariposas con huellas de manos**

CA 3 Artes visuales



**Explora mi mundo: mariposas**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Sé una mariposa**

MR 6 Clasificación



**Mi portafolio**

SED 1 Autoconciencia



**Dueto de mariposas**

SED 4 Relaciones sociales

**Identificación de mariposas**

LLD 7 Escritura



**Flora: un libro botánico desplegable**

LLD 6 Comprensión de lectura



15  
16

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.

## ESCRITURA

# Identificación de mariposas

LLD 7 Escritura SED 3 Atención y persistencia

### Configuración

- Muestre el cuadro de mariposas y deje a la vista los portapapeles y los crayones. Mientras los niños dibujan diferentes mariposas, pídale que identifiquen el tipo de mariposa. ¿Está inspirada en el cuadro o es una mariposa nueva que inventaron? Guarde todos los dibujos y engrápelos para crear un libro sobre las clases de mariposas.

### Grandes preguntas

- ¿Cuál es tu mariposa favorita?
- ¿Qué mariposa es más colorida?
- ¿Qué observas sobre la forma de las alas de una mariposa?
- ¿Qué forma o tamaño tendrá la casa?

Can you design a butterfly?



## OBRA DRAMÁTICA

# Mariposas en la selva tropical

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

How high can your butterfly go?

### Configuración

- Cuelgue y coloque serpentinas verdes en el área de juego dramático. Coloque medias hojas de papel azules y tijeras aptas para niños para que los niños creen sus propias mariposas morfo azules. Anime a los niños a esconder sus mariposas en la selva tropical.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde crees que viven las mariposas morfo azul?
- ¿Qué formas y tamaños tienen las mariposas?
- ¿Cómo se pueden camuflar?
- ¿Crees que tienen una casa de mariposas en la selva tropical?

## ARTE

# Mariposas con huellas de manos

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

### Configuración

- Rocíe diferentes colores de pintura en platos de papel. Ayude a los niños a agregar un color de pintura diferente a cada mano. Anímelos a juntar sus manos y a explorar la mezcla de colores. Ayúdelos a agregar las huellas de sus manos a un collage comunitario de alas de mariposa. Use marcadores para agregar detalles.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tipos de diseños tienen las alas de la mariposa?
- ¿Qué colores puedes crear mezclando colores de pintura?
- ¿Qué más puedes agregar para que tu arte parezca una mariposa?



## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Piezas sueltas de mariposa

CA 3 Artes visuales SED 4 Relaciones sociales

### Configuración

- Reúna una variedad de piedras de diferentes tamaños y formas. Trate de encontrar las que sean más planas. Pinte las piedras de diferentes colores. Anime a los niños a ordenar las piedras de colores para crear una mariposa o una oruga.

### Grandes preguntas

- ¿Puedes crear una mariposa simétrica?
- ¿Cómo sería una familia de mariposas?
- ¿Qué colores y patrones tienen las alas de las mariposas?



## Descubrimiento exterior

# Escondiendo mariposas monarca

SED 2 Autorregulación MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Reúna trozos de papel de color naranja, negro y amarillo. Dóblelos por la mitad para que parezcan mariposas. Escóndalos en el área exterior. Incentive a los niños a buscar mariposas monarca y luego colóquelas en una canasta.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde podrían esconderse las mariposas monarca?
- ¿Qué harías si vieras una mariposa?
- ¿Cómo puedes llevar con cuidado las mariposas hasta la cesta?
- ¿Por qué querría un monarca esconderse?



# 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!* ↷

# Monarca



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué colores ves en una mariposa monarca?”.
- Invite a los niños a que observen si llevan alguno de esos colores. Señálelos y muéstrelos a su vecino.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Moviéndonos como monarcas

SS 3 Geografía MR 6 Clasificación CA 4 Drama

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Fichas de índice
- Marcador
- Cinta

### Configuración

- Dibuje símbolos para las distintas áreas de la habitación en fichas (libro=biblioteca, etc.). Haga dos juegos y pegue uno de ellos en esas áreas.

### Todos juntos

- ¿A dónde crees que vuelan las mariposas monarca? Explique que se sabe que las mariposas monarca migran (vuelan muchos kilómetros) hacia climas más cálidos.
- Muestre una tarjeta y analice qué área podría ser.
- Anime a los niños a volar hasta esa zona y localizar la tarjeta correspondiente. Repita el proceso con otra tarjeta.
- Analicen si disfrutaron de “migrar” en grupo. ¿Hubo algún desafío?

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación moviéndose juntos como grupo y practicando el espacio personal.*

### RINCÓN CREATIVO

## Mariposa migratoria

CA 2 Danza y movimiento PD 1 Motricidad gruesa CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

- Álbum *Bailando con abejas y mariposas\**

### PARA CADA NIÑO

- Forma de mariposa
- Palillo de manualidades
- Cinta

### SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores o pintura

### Conversar

- ¿A dónde te gustaría volar?

### Hacer

- Invite a cada niño a decorar una mariposa de papel, según su gusto.
- Como opción, coloque pintura en un ala y luego doble la mariposa por la mitad para crear una impresión simétrica en el ala opuesta.
- Coloque una cinta en cada palillo de manualidades. Pegue cada mariposa a una cinta para crear un cometa con forma de mariposa.

### Jugar

- Reproduzca “Honeycomb Harmony (Instrumental)”, pista 2 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*. Invite a los niños a bailar con el cometa de un lado a otro de la habitación. Imagine que las mariposas están migrando.

**OBSERVAR:** ¿El niño demuestra distintos niveles de energía (exagerada, suave, rápida y lenta) mientras baila con la cometa mariposa?

**MAKE  
& PLAY**





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Matemáticas de las mariposas

MR 1 Sentido numérico SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

- Tarjetas con historias de matemáticas
- Mariposas (de la lección 14)

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Trozos de hilo (20)

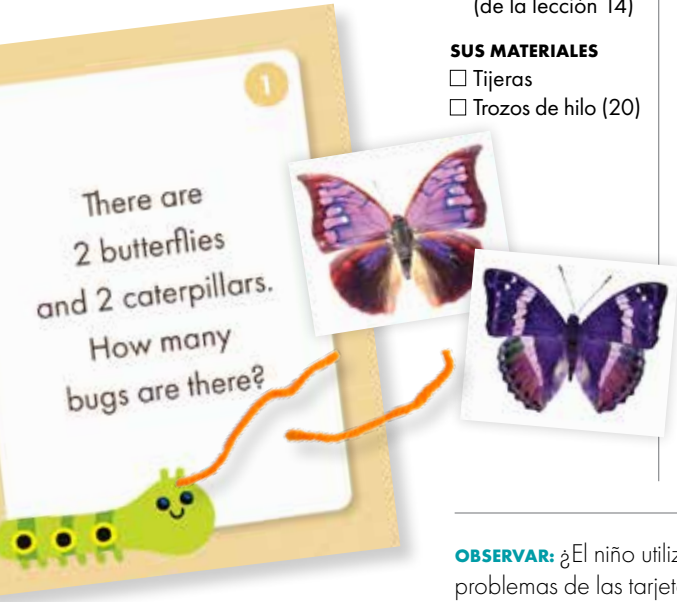
**Discutir y explorar**

- Colocar “orugas” (20 piezas de hilo) y mariposas para que los niños puedan explorar. Anime a los niños a clasificar los materiales o a organizarlos en un patrón.

**Jugar juntos**

- Lea la primera tarjeta de historia de matemáticas e invite a un niño a usar los materiales para ayudar a resolver el problema.
- Anime a los niños a turnarse o cooperar para resolver los problemas juntos.
- Invite a un niño a inventar su propia historia de matemáticas utilizando los materiales.
- **Simplificar:** Resuelva únicamente los problemas matemáticos simples.
- **Desafío:** Anime al niño a explicar sus estrategias de resolución de problemas.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza los materiales para ayudar a resolver los problemas de las tarjetas de historias de matemáticas?



HISTORIA SUGERIDA



## Libro del alfabeto de las mariposas

Por Jerry Pallotta y Brian Cassie

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 4 Conocimiento alfabético

- Lea el título y comente qué colores ven en las alas de la mariposa. ¿Ve una mariposa monarca?
- Lea la historia y anime a los niños a decir qué letra aparecerá a continuación. Si lo desea, haga punteros con palillos de manualidades e invite a los niños a turnarse para señalar las letras K, M y X.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Butter + Fly = ¡Butterfly!

LLD 3 Conciencia fonológica

**MATERIALES**

- Tarjetas de palabras compuestas

**SUS MATERIALES**

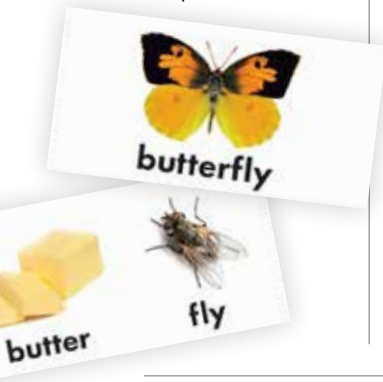
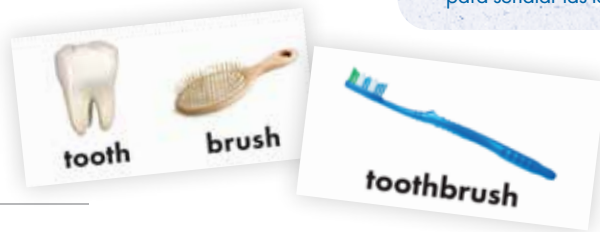
- Tijeras

**Configuración**

- Recorte y prepare las tarjetas de palabras compuestas.

**Juego independiente**

- Describa palabras compuestas como dos palabras unidas para formar una nueva palabra. Muestre a los niños las Tarjetas de palabras compuestas para mariposas. ¡Las palabras "Butter" y "Fly" forman la palabra "Butterfly" (mariposa) en inglés!
- Muestre a los niños el otro conjunto de palabras compuestas. Anímelos a encontrar dos palabras que formen una nueva palabra y vea si van juntos mirando la imagen en la parte posterior de las piezas.



**OBSERVAR:** ¿El niño junta dos palabras para formar una palabra compuesta usando imágenes?"

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿A dónde irías si fueras una mariposa?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Alas de mariposa

LLD 1 Escucha CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir "Butterfly Wings", pista 12 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Entregue a cada niño uno o dos pañuelos para bailar. Imagine que los pañuelos son alas de mariposa.

# Mariposa cola de golondrina



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué tiene de especial la mariposa cola de golondrina?”.
- Explique que las mariposas más grandes pertenecen a la familia de las colas de golondrina. Anime a los niños a agitar los brazos para crear grandes movimientos de mariposa.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Mariposas cola de golondrina escondidas

SED 4 Relaciones sociales MR 7 Lógica y razonamiento

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Trozos de hilo

#### Todos juntos

- ¿Cuál sería un buen lugar para que una mariposa se escondiera? Explíqueles que las mariposas cola de golondrina tienen rayas y colas para esconderse en la hierba alta y los árboles.
- Invite a la mitad de la clase a esconder las “colas” (trozos de hilo) mientras la otra mitad las encuentra.
- Cambien los roles para que los niños que encontraron las “colas” ahora puedan esconderlas de los demás niños.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación practicando la paciencia y turnándose para participar en un rol específico.*

## RINCÓN CREATIVO

### ★ Collage de mariposas

CA 3 Artes visuales SED 1 Autoconciencia

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Formas de papel

#### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Pegamento
- Lápices de colores

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué formas o colores ves en la foto?
- ¿Qué tipo de mariposa es tu favorita?
- ¿Cómo utilizarás las formas para hacer una mariposa?
- ¿Dónde ves simetría en tu diseño?

**OBSERVAR:** ¿El niño expresa preferencias al utilizar los materiales? ¿Toma decisiones durante este proceso?

Invitación  
to  
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ¿Qué preferirías?

LLD 1 Escucha SED 1 Autoconciencia SS 2 Educación cívica y economía

**MATERIALES**

- Tarjetas “¿Qué preferirías?”
- Bloques de atributos\*

**SUS MATERIALES**

- Tijeras



Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”

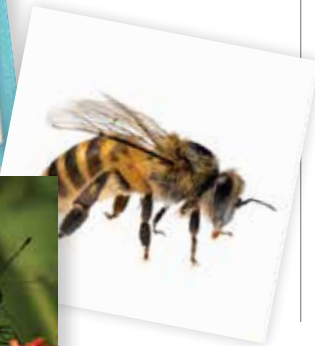
**Discutir y explorar**

- ¿Preferirías ser una abeja o una mariposa?
  - Reúna fotos de “¿Qué preferirías?”.
- Pídales a los niños que digan cuál es su foto favorita y por qué.

**Jugar juntos**

- Invite a cada niño a elegir un bloque de atributo.
- Lea una tarjeta con la pregunta “¿Qué preferirías?” y coloque las dos fotos correspondientes.
- Invite a los niños a colocar un bloque debajo de la foto para marcar sus votos.
- Cunte los bloques y decida qué opción tuvo más votos.
- Continúen votando sobre cada pregunta.
- **Simplificar:** Coloque las fotografías y pídales al niño que las nombre.
- **Desafío:** Invente una historia usando cualquier foto que desee.

**OBSERVAR:** ¿Responde el niño cuando se le hace una pregunta? ¿Explica sus pensamientos y explica su respuesta?



HISTORIA SUGERIDA



## Dónde crecen las mariposas

LLD 6 Comprensión de lectura LLD 7 Escritura

- Lea el título en voz alta e invite a los niños a identificar las flores, animales e insectos que puedan reconocer.
- Antes de leer el libro, dele a cada niño una hoja de papel e invítelos a dibujar o garabatear mientras escuchan la historia.
- A mitad del libro, anime a los niños a dar vuelta sus hojas y a seguir dibujando en el reverso mientras usted continúa leyendo. Cuando terminen, invítelos a que se turnen para explicar su primer y segundo dibujo.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Ojos aterradores

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Troquel de espuma (de la lección 2)
- Ojos que se mueven

**SUS MATERIALES**

- Plastilina

**Configuración**

- Coloque plastilina, el troquel de espuma y los ojos móviles.

**Juego independiente**

- Invite al niño a formar “orugas” con la plastilina.
- Explique que la oruga cola de golondrina tiene diseños de ojos en su cuerpo para parecerse a una serpiente y así poder asustar a los depredadores.
- Invite al niño a tirar el dado y luego poner tantos ojos en su oruga según los puntos del dado.
- Repita y luego compare qué oruga tiene más ojos.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce el número de puntos que tiene el dado o los cuenta? ¿Identifica qué oruga tiene más ojos?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué colores querrías en tus alas si fueras una mariposa?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Etapas de la mariposa

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra LLD 1 Escucha

- Reproducir “Egg to Butterfly”, pista 7 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Presente fotografías de cada etapa del ciclo de vida de la mariposa en la canción.
- Invite a los niños a escuchar la letra y bailar cerca de la foto que corresponde a cada verso.

# Mariposa morfo azul



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestra el Cartel para conversar y pregunte: “¿En qué se diferencia una mariposa morfo azul de otras mariposas?”.
- Anime a los niños a que encuentren algo azul en la habitación y lo señalen. ¿Alguien señaló el mismo objeto?

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Una morfo azul

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

#### MATERIALES

- Álbum instrumental *Hora del círculo*
- Etiquetas con nombres (de la lección 1)

#### SUS MATERIALES

- Objetos azules

#### Todos juntos

- Anime a los niños a cantar “A Blue Morpho” con la melodía de “London Bridge”, pista 3 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Coloque una variedad de objetos azules cerca del círculo.
- Seleccione una etiqueta con el nombre e invite al niño a elegir un objeto azul. Imagine que es una morfo azul y luego regrese al círculo.

#### UNA MORFO AZUL

**Holly encuentra una morfo azul,**

**Morfo azul, morfo azul,**

**Holly encuentra una morfo azul,**

**¡Y luego vuelven!**

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo instrucciones de un juego grupal y esperando pacientemente su turno.*



### RINCÓN CREATIVO

## Postal de mariposa

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

##### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Libros de abejas y mariposas (o Carteles para conversar)

#### Configuración

- Prepare postales, crayones y cualquier libro o fotografía que desee que se relacione con el tema del mes.

#### Indicaciones

- ¿Cuáles mariposas o abejas fueron tus favoritas?
- ¿Dibujarás flores o mariposas en tu postal?
- ¿Qué palabras quieres intentar escribir?
- ¿A quién quieres enviar esta postal?

**OBSERVAR:** ¿El niño dibuja formas y líneas en la postal para representar una mariposa? ¿Intenta escribir letras o palabras?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Partido de polinizadores

SED 4 Relaciones sociales LLD 2 Comunicación MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Tapetes para jugar al bingo y tarjetas de presentación
- Fichas de bingo (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Pelota
- Tijeras

**Discutir y explorar**

- ¿Qué insectos conoces que polinizan?
- Siéntense en círculo y hagan rodar una pelota de un lado a otro. Imaginen que los niños son flores y que la pelota es una mariposa que visita las flores y las poliniza.

**Jugar juntos**

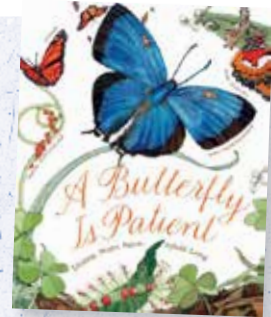
- Entregue a cada niño un tapete de juego.
- Coloque las tarjetas de presentación en una pila e invite a un niño a tomar la tarjeta superior e identificar la imagen.
- Señale cada letra y diga el sonido que la letra hace, luego diga la palabra.
- Coloque una ficha de bingo en el espacio identificado en su tapete. Continúe hasta que todos los espacios estén cubiertos.
- **Simplificar:** Señalen cada letra juntos y diga los sonidos que hacen las letras.
- **Desafío:** Invite al niño a hacer sonidos y a pronunciar la palabra y combinar los sonidos. Cambie los sonidos iniciales y repita.

**OBSERVAR:** ¿El niño encuentra la imagen que corresponde en su tapete y le pone una ficha? ¿Ayuda a otros a encontrar la imagen que corresponde?

**A**

Para los niños que Se retiran, ver "Adaptaciones"

HISTORIA SUGERIDA



## Una mariposa es paciente

Por Dianna Hutts Aston

LLD 6 Comprensión de lectura  
SS 4 Historia y sentido del tiempo

- Levante el libro e invite a un niño a acercarse y señalar el título. Anímelo a señalar cada palabra a medida que lo lee.
- Lea la historia en voz alta y luego analice lo que los niños aprendieron sobre las mariposas. Pregúnteles: "¿Qué aprendieron primero en este libro? ¿Qué aprendieron después?"



TABLERO DE LA MESA ALFABETIZACIÓN

# Letras en la selva tropical

SED 3 Atención y persistencia LLD 4 Conocimiento alfabético MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Letras morfo azules
- Tarjetas con letras: Kk, Mm, Xx\*

**SUS MATERIALES**

- Papel de desecho verde u hojas reales
- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las letras morfo azules sobre la mesa y cúbralas con papel de desecho u hojas. Coloque las tarjetas con las letras sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a explorar la "selva tropical" y a encontrar una mariposa morfo azul.
- Identifique la letra y colóquela en la tarjeta de letra correspondiente.
- Continúe buscando morfo azules y ordenando por letra.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las tres letras? ¿Las clasifica después de encontrarlas?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Mariposa de qué color te gustaría ser? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Néctar danzante

MR 6 Clasificación CA 4 Drama

- Reproduce "Land on My Flower", pista 11 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Coloque flores de papel de colores en el suelo y disponga una pila de bloques de colores.
- Invite a los niños a bailar con los bloques hacia las flores del mismo color.



# Mariposa pavo real



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué ves en las alas de una mariposa pavo real?”.
- Explique que en la mariposa pavo real las alas parecen tener ojos. Anime a los niños a explorar los movimientos de los ojos (parpadear, girar, etc.).

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Sé valiente

SED 1 Autoconciencia MR 7 Lógica y razonamiento

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Fotografía de una mariposa pavo real
- Bochas

#### Todos juntos

- ¿Qué te da miedo? Explique que algunos animales le tienen miedo a la mariposa pavo real porque parece tener ojos grandes en las alas.
- Coloque los cuencos boca abajo y coloque en secreto una foto de una mariposa pavo real debajo de uno de ellos.
- Tomen turnos para “ser valientes” y miren debajo de un recipiente. Continúen hasta que todos hayan tenido su turno.
- Discuta si tenían miedo de dar vuelta el recipiente sin saber qué había debajo.

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia al hablar sobre qué cosas pueden dar miedo y practicar cómo ser valiente.*

## RINCÓN CREATIVO

### Tinte de goteo de mariposa

PD 2 Motricidad fina SCI 4 Tecnología CA 3 Artes visuales CA 4 Drama



#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Filtro de café
- Brida giratoria
- Helado cuchara
- Cuentagotas (de la lección 6)

##### SUS MATERIALES

- Pintura acuosa
- Marcadores delgados
- Tijeras
- Cuencos de agua (opcional)
- Cinta

#### Conversar

- ¿Te gustaría tener alas? ¿Por qué sí o por qué no?

#### Hacer

- Invite a cada niño a exprimir pintura acuosa en su filtro de café.
- Mientras se seca el filtro de café, anime a los niños a decorar su “cuerpo de mariposa” (bola de helado).
- Coloque la cuchara para helado en el centro del filtro con cinta adhesiva. Coloque las “antenas” con bridas.

#### Jugar

- Coloque cuencos con agua alrededor del área de juegos al aire libre. Invite a los niños a usar goteros para “beber” el agua como una mariposa y luego exprimirla sobre las plantas.

**OBSERVAR:** ¿El niño controla y aprieta el gotero para rociar pintura en el filtro de café?

ESTACIÓN DE VAPOR ARTE



VER PÁG. 8 PARA MÁS DETALLES

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Palabras de mariposa

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

**MATERIALES**

- Juego de familia de palabras: -ug

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bufandas

**Discutir y explorar**

- ¿Qué insectos tienen alas?
- Invite a los niños a usar las bufandas mientras se mueven libremente por el salón simulando ser mariposas.

**Jugar juntos**

- Coloque el tablero de familias de palabras, las tarjetas y las piezas de letras en el suelo.
- Invite a un niño a seleccionar una tarjeta de oruga.
- Ayúdelos a leer la palabra en la tarjeta. Señale la letra inicial.
- Anímelos a ayudar a esa oruga. Conviértase en una mariposa haciendo lo siguiente: haga coincidir la palabra con las piezas de la letra.
- **Simplificar:** Coloque una tarjeta con forma de oruga en el suelo y déle al niño la letra inicial correspondiente para que la coloque sobre ella. Digan la palabra juntos.
- **Desafío:** Invite al niño a leer la palabra y luego nombrar algo que comience con el mismo sonido inicial.



**OBSERVAR:** ¿El niño identifica el sonido inicial de la palabra?  
¿Identifica el sonido final de la palabra?

HISTORIA SUGERIDA



## Explorar mi mundo: mariposas

Por Marfé Ferguson Delano

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 5 Conceptos de impresión

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: “¿Qué crees que podría ver una mariposa durante el día?”.
- Anime a los niños a compartir sus ideas sobre dónde podrían ir las mariposas para encontrar comida, amigos, agua o refugio.
- Utilice una nota adhesiva en cada página para tapar una imagen o una palabra. Mientras lee el texto de no ficción en voz alta, invite a los niños a turnarse y predecir lo que hay debajo de cada nota adhesiva antes de quitarla.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Casa de mariposas

MR 6 Clasificación PD 1 Motricidad gruesa



**MATERIALES**

- Fotos de la casa de mariposas

**PARA CADA NIÑO**

- Guía de casa de mariposas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Cinta
- Hilo
- Crayones o marcadores

**Configuración**

- Pegue las fotos de la casa de mariposas al hilo y cuélguelas debajo de las mesas.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a llevar una guía de casa de mariposas.
- Invítelos a arrastrarse debajo de las mesas y entrar a la “casa de las mariposas”.
- Toque suavemente las fotos de las mariposas y luego marque la mariposa correspondiente en sus guías.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace coincidir las mariposas que están debajo de las mesas con las mariposas de su guía?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué tipo de diseño de alas te gustaría si fueras una mariposa? ¿Rayas? ¿Lunares?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## ★ Alas oscilantes

CA 2 Danza y movimiento LLD 1 Escucha LLD 7 Escritura

- Reproducir “Butterfly Wings”, pista 12 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Anime a los niños a explorar diferentes formas de balancear los brazos.
- Pregunte: “¿Puedes escribir la letra M en el aire?”. Digan juntos: “¡M es por mariposa!”.
- Pause la canción e invítelos a correr y a esconderse en algún lugar de la habitación.

# Casa de las mariposas



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que hay dentro de una casa de mariposas?".
- Coloque algunos bloques y anime a los niños a trabajar juntos para construir una casa de mariposas.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Entradas para la Casa de las mariposas

SS 2 Educación cívica y economía SED 1 Autoconciencia

### MATERIALES

- Carteles para conversar (de las lecciones 14 a 20)

### SUS MATERIALES

- Papel de desecho (verde)
- Sello y tampón de tinta o pegatinas

### Configuración

- Extienda los Carteles para conversar en el suelo.

### Todos juntos

- ¿Qué se hace en un mariposario? Explíqueles que un mariposario es un edificio donde las mariposas crecen, vuelan y viven.
- Entregue a cada niño un dólar en forma de papel borrador.
- Cambien por turnos sus dólares por un sello o una pegatina. Esta es su entrada para visitar la casa de las mariposas.
- Visite y analice cada cartel. Recuerde a los niños que deben caminar con cuidado alrededor de las mariposas.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión practicando el autocontrol y la paciencia durante un juego grupal.*



A

Para niños que no hablan o tienen otros desafíos de comunicación, consulte "Adaptaciones"

### RINCÓN CREATIVO

## Mi portafolio

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

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Diario de abejas y mariposas

#### SUS MATERIALES

- Carpeta (1 por niño)
- Marcadores/ crayones

### Configuración

- Añadir el *Diario de abejas y mariposas* para 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 en la página, si lo desea.
- Tomen turnos para mostrar y contar sus recuerdos y experiencias favoritas del *Diario de abejas y mariposas*.

**OBSERVAR:** ¿El niño elige una muestra de trabajo preferida? ¿Explica por qué le gusta?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Sé una mariposa

MR 6 Clasificación LLD 1 Escucha SS 4 Historia y sentido del tiempo

**MATERIALES**

- Tarjetas de cubo: movimiento
- Números prácticos: 15, 16\*
- Tarjetas con letras: Kk, Mm, Xx\*
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Flores de papel
- Tiras de papel verde o papel crepé
- Tijeras

**Discutir y explorar**

- ¿De qué color de flores beberías si fueras una mariposa?
- Invite a los niños a usar flores de papel y tiras de papel para decorar un área que parezca una casa de mariposas.

**Jugar juntos**

- Coloque tarjetas con letras y números prácticos por toda la habitación. Invite a un niño a hacer rodar el cubo de bolsillo con las tarjetas de movimiento en su interior.
- Lea la instrucción y anime a los niños a seguirla.
- Tomen turnos para tirar el cubo y seguir las indicaciones de movimiento.
- **Simplificar:** Demuestre cómo moverse y hacia dónde ir, luego anime al niño a imitarlo.
- **Desafío:** Tire el dado 2 o 3 veces y siga las indicaciones una tras otra.

**OBSERVAR:** ¿El niño escucha la indicación y luego encuentra la letra, el número o el color correspondiente? ¿Alguno de los conceptos le resulta desconocido?



HISTORIA SUGERIDA



## Flora: un libro botánico desplegable

por Yoojin Kim

LLD 6 Comprensión de lectura  
CA 3 Artes visuales

- Muestre la portada del libro y lean juntos el título en voz alta. Pregúnteles: “¿Qué tipo de flores creen que veremos adentro? ¿Tienen algún tipo de flor favorita?”
- Lea la historia en voz alta, moviendo el libro para que las ilustraciones se muevan a medida que avanza. ¡No olvides buscar textos y elementos emergentes debajo de algunas de las flores! Mientras lees, pregunta a los niños qué colores ven.
- Después de leer, entregue a los niños papel y marcadores o crayones para dibujar ramos coloridos flores e insectos, o para ilustrar su página favorita del libro.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# ★ Salven las mariposas

LLD 2 Comunicación CA 3 Artes visuales



**MATERIALES**

- Juego de salvar a las mariposas

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Caja
- Marcadores

**Configuración**

- Haga un corte en la parte superior de la caja y etiquételo como “Casa de las mariposas”. Coloque las tarjetas boca abajo sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a turnarse para dar vuelta una tarjeta.
- Decida si es una mariposa o un depredador. Deje caer las mariposas en el mariposario.
- Continúe hasta que todas las mariposas estén a salvo en su casa.
- Si lo desea, invite a los niños a dibujar detalles de la casa de las mariposas.



**OBSERVAR:** ¿Nombra el niño la imagen de cada tarjeta?  
¿Reconoce una mariposa cuando la ve?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Dónde has visto mariposas?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Dueto de mariposas

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproducir “My Little Butterfly”, pista 10 del álbum *Bailando con abejas y mariposas*.
- Invite a los niños a formar parejas y elegir un movimiento favorito para mostrar a los demás.
- Dele a cada dúo la oportunidad de demostrar su baile al grupo.

# 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:**

- Ofrezcale 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 del lenguaje y la alfabetización			
<b>SED1 Autoconciencia</b>  <b>SED2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio. Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla. Se une a un grupo y participa en juegos grupales.	Asume 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.	
	<b>SED 3a</b> Asiste y participa. <b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva. <b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. <b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos. <b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, hueca 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.	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. Comienza a dar saltos. Coordina múltiples movimientos en secuencias simples. Sigue una línea recta al cortar y dibujar. Botones, cremalleras, hebillas y cordones. Describe las razones de las reglas de seguridad y recuerda a los demás que deben seguirlos. Explica cómo se propagan los gérmenes y describe estrategias sencillas para prevenir su propagación. Distingue entre las necesidades básicas y los deseos de los seres vivos. Identifica grupos de alimentos y clasifica los alimentos. Elige entre dos alimentos apropiados.	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.
	<b>PD 1</b> Motricidad gruesa <b>PD 2</b> Motricidad fina <b>PD 3</b> Seguridad <b>PD 4</b> Cuidado personal <b>PD 5</b> Nutrición	<b>PD 1</b> Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes. <b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos. <b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras. <b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir. <b>PD 5</b> 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. Pregunta y responde 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 rima 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 juega responsable adecuadamente. Demuestra comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones, cuando no entienda. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	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.
	<b>LLD1</b> Escucha <b>LLD2</b> Comunicación <b>LLD3</b> Conciencia fonológica <b>LLD4</b> Conocimiento Alfabético <b>LLD5</b> Conceptos de Impresión <b>LLD6</b> Comprensión de lectura <b>LLD7</b> Escritura	<b>LLD1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). <b>LLD1b</b> Sigue instrucciones. <b>LLD2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas. <b>LLD2b</b> Utiliza habilidades de conversación. <b>LLD2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos)</b> Utiliza y amplía vocabulario. <b>LLD3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal. Escribe formas simples o letras y crea sus propias palabras. Corralitas o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	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.	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.
	<b>LLD5</b> Conceptos de Impresión <b>LLD6</b> Comprensión de lectura <b>LLD7</b> Escritura	<b>LLD5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos. <b>LLD6a</b> Responde al texto. <b>LLD6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia. <b>LLD7</b> Utiliza la escritura para representar significado.	Habla sobre imágenes e ideas en historias familiares. Responde preguntas de "qué" sobre historias y libros. Recuerda el nombre del personaje principal. Escribe formas simples o letras y crea sus propias palabras. Corralitas o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.	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.	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.

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

© 2022 Experience Early Learning Co.

**Antenas**



**bicho**



**ojos**



**mariposa  
monarca**



**casa**



**sol**



**mariposa cola  
de golondrina**



**a | a**



