

EXPERIENCIA

DISFRACES DE SUPERHÉROES

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

Explorar disfraces y accesorios

Capas, máscaras,
cinturones
y anteojos

Hacer disfraces
de superhéroe
¡Y lanzarse a la acción!



ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Diseña un escudo • Tienda de disfraces • Baile con capa
Crea máscaras de la naturaleza • Juego de superhéroes

CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lección	12
Lección 1: Símbolo de superhéroe	12
Lección 2: Anteojos	14
Lección 3: Capa	16
Lección 4: Máscara	18
Lección 5: Cinturón	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: DISFRACES DE SUPERHÉROES

Los niños se desarrollan plenamente con el juego imaginativo. Disfrazarse y fingir ser superhéroes les permite explorar diferentes roles y expresar sus ideas de forma creativa. Los disfraces y accesorios, como máscaras, capas, gafas y cinturones, les ayudan a sumergirse en el juego dramático y a dar vida a sus personajes de superhéroes. Al diseñar sus propios símbolos, usar disfraces y representar aventuras de superhéroes, desarrollan confianza, creatividad y cooperación con sus compañeros. Los maestros pueden apoyar este aprendizaje proporcionando una variedad de accesorios y animando a los niños a usarlos en el juego imaginativo.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
superhéroe, anteojos, capa, máscara, cinturón, escudo, espía, formas, ángulo, igual	Reseña de AZ	Revisar	Revisar



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>SÍMBOLO DE SUPERHÉROE El símbolo de un superhéroe representa una identidad mediante un diseño o una letra sencilla. Por ejemplo, Superman lleva una letra S en el pecho.</p>	<p>Necesitamos un héroe SED 1a Autoconciencia CA 4a Drama</p>	<p>Etiqueta de identificación de superhéroe LLD 2a Comunicación PD 2 Motricidad fina</p> 
LECCIÓN 2	 <p>ANTEOJOS Los anteojos de superhéroe pueden usarse como parte de un disfraz o pueden proporcionar superpoderes, como visión de rayos X. Superman es un buen ejemplo de ello.</p>	<p>Si eres súper y lo sabes SED 2a Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa</p>	<p>Superespía LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 3	 <p>CAPA Los superhéroes tienen equipamiento personalizado y visten trajes mientras combaten el crimen. Superman lleva una icónica capa roja y la capa con forma de alas de Batman le permite planear con seguridad desde las alturas.</p>	<p>Capas de colores SED 3c Relaciones sociales LLD 1a Escucha</p>	<p>Diario de superhéroes LLD 7a & LLD 7b Escritura</p> 
LECCIÓN 4	 <p>MÁSCARA La mayoría de los superhéroes ocultan su identidad usando máscaras o cascos. Esto se debe a que no quieren que los villanos descubran quiénes son en realidad.</p>	<p>Equipo de superhéroe SED 3c Relaciones sociales PD 4b Cuidado personal</p>	<p>¿Quién lleva la máscara? LLD 7a & LLD 7b Escritura</p>
LECCIÓN 5	 <p>CINTURÓN Los cinturones de los superhéroes pueden tener poderes o funciones especiales. El cinturón de herramientas de Batman contiene muchas herramientas que le ayudan a combatir el crimen.</p>	<p>Desafío del cinturón SED 3c Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina</p>	<p>Juego de memoria poderoso LLD 3c 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

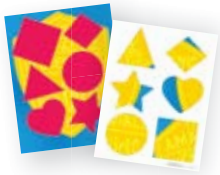


LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Símbolos de formas

M 2a Conciencia espacial
SED 3c Relaciones sociales



Escudo

CA 4a Drama
CA 3a Artes visuales

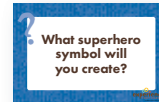


Baile del Supernombre

CA 2a Danza y movimiento

Superbloques

M 2a Conciencia espacial
PD 2 Motricidad fina



Conoce las superformas

LLD 6a & LLD 6b
Comprensión lectora



Grupo de búsqueda

M 6 Clasificación

Supervisión

SCI 3b Ciencias físicas
CA 3a Artes visuales



Despedida de superhéroe ★

CA 1c Música
CA 4a Drama

Tienda de disfraces ★

SS 1c Cultura y comunidad
SED 1d Autoconciencia



Incluso los superhéroes tienen malos días

SED 1d Autoconciencia
LLD 2a Comunicación



Números voladores

M 1b Sentido numérico



Súper capa ★

ATL 1a & ATL 1b
Atención y persistencia
CA 3a Artes visuales

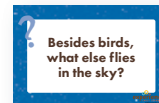


Danza de la capa

CA 2b Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Volando alto

SCI 1b Investigación e indagación
SCI 3a Ciencias físicas



Capitán Bondad

SED 1d Autoconciencia
LLD 2a Comunicación



Máscaras de formas

M 3 Formas



Supermáscara ★

CA 4b Drama
LLD 1b Escucha



Detrás de la máscara

CA 2b Danza y movimiento
LLD 2a Comunicación

Máscaras de la naturaleza

CA 3a Artes visuales
PD 2 Motricidad fina



Súper Caperucita Roja

LLD 6b Comprensión lectora



Juego de superhéroes ★

M 1a Sentido numérico
SED 3d Relaciones sociales



Supercinturón

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



Cinturones de aro

PD 1 Motricidad gruesa
LLD 1a Escucha

Enhebrar cinturones

ATL 1b Atención y persistencia
PD 2 Motricidad fina



La niña catarina

LLD 2d Comunicación
SED 1a Autoconciencia



Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

OBRA DRAMÁTICA

★ Tienda de disfraces

SED 1d Autoconciencia SS 1c Cultura y comunidad



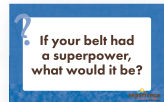
Configuración

- Prepare la ropa y los accesorios. Anime a los niños a probarse diferentes disfraces y a mirarse en el espejo. Invítelos a buscar similitudes y diferencias entre ellos mientras usan los disfraces.

Grandes preguntas

- ¿Qué es un disfraz?
- ¿Cómo te sientes al usar tu disfraz? ¿Te sientes valiente?
- ¿Dónde se pueden ver disfraces?
- ¿Qué notas en ti mismo/a cuando te miras al espejo?
- ¿Qué observas en el disfraz de tu amigo?

OBSERVAR: SED 1d ¿El niño identifica y describe sus sentimientos mientras lleva un disfraz? SS 1c ¿Participa respetuosamente en actividades con personas diferentes a ellos mismos?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Enhebrar cinturones

ATL 1b Atención y persistencia PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Reúna diversos objetos que tengan agujeros o hágales agujeros con una perforadora. Extienda un cordel y anime a los niños a ensartar los objetos que deseen para crear cinturones de superhéroes.

Grandes preguntas

- ¿Conoces a alguien que use cinturón?
- ¿Por qué la gente usa cinturones?
- ¿Por qué un superhéroe podría usar un cinturón?
- ¿Qué puedes intentar a continuación? ¿Qué te ayudó aquella vez?

OBSERVAR: ATL 1b ¿El niño repite el proceso de ensartar los objetos hasta lograrlo? ¿Expresa alegría al finalizar un proyecto con éxito?



A
Para niños con dificultades en la motricidad fina, consulte la sección "Adaptaciones".

Descubrimiento exterior

Volando alto

SCI 1b Investigación e indagación
SCI 3a Ciencias físicas

Configuración

- Lleven fundas de almohada y peluches al exterior. Animen a los niños a sujetar las esquinas de una funda de almohada con uno o más compañeros y lanzar un peluche al aire, para luego intentar atraparlo dentro de la funda.

Grandes preguntas

- ¿Qué hizo que el peluche se elevara en el aire?
- ¿Por qué el animal volvió a caer?
- ¿Qué podría pasar si lo lanzamos más alto?

OBSERVAR: SCI 3a ¿Describe el niño cómo se mueve y cambia de dirección el animal de peluche cuando se le lanza con diferentes cantidades de fuerza?



BLOQUES

Superbloques

M 2a Conciencia espacial PD 2 Motricidad fina



Configuración

- Prepara varios bloques, papel y crayones. Invita a los niños a colocar los bloques sobre el papel formando un diseño o símbolo. Dibuja el contorno para revelar el diseño. Si lo desean, pueden volver a colocar los bloques sobre el contorno.

Grandes preguntas

- ¿Qué símbolos podría usar un superhéroe?
- ¿Dónde ves símbolos?
- ¿Cómo podrías crear tu figura favorita con bloques?
- ¿Necesitas girar o voltear el bloque?
- ¿Qué sucede si lo giras?

OBSERVAR: M 2a ¿El niño ordena los bloques para crear formas o símbolos y los ajusta girándolos o volteándolos para que se ajusten al contorno?



A

Para niños con dificultades en la motricidad fina, consulte la sección "Adaptaciones".



OBSERVAR: CA 3a ¿El niño elige los materiales y decide dónde colocarlos al crear su obra de arte?

CIENCIA Y NATURALEZA

Máscaras de la naturaleza

CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina



Configuración

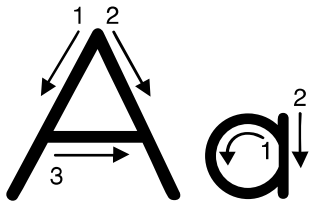
- Recolecte hojas y otros elementos de la naturaleza o invite a los niños a buscar elementos de la naturaleza al aire libre. Coloque todos los elementos recolectados en una bandeja. Corte platos de papel por la mitad y coloca un poco de pegamento. Anime a los niños a pegar elementos de la naturaleza en los platos de papel para crear máscaras.

Grandes preguntas

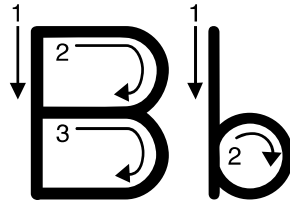
- ¿Cuándo podrías usar una máscara?
- ¿Qué objetos podrías encontrar en la naturaleza?
- ¿Qué puedes hacer con una máscara?
- ¿Cómo puedes disfrazarte?

AVENTURA DEL ALFABETO

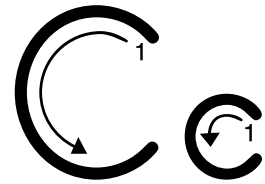
Aa



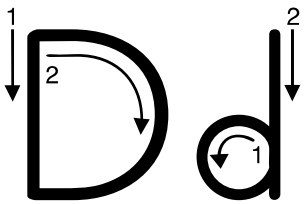
Bb



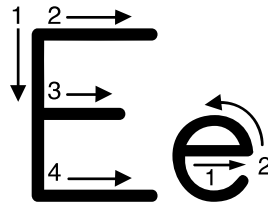
Cc



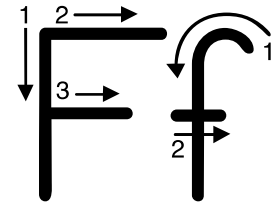
Dd



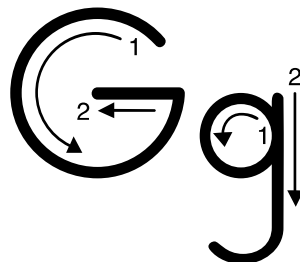
Ee



Ff



Gg



CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

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



Conoce las Superformas

Por Chris Lensch

Primera lectura

M 3 Formas

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Explique que la historia trata sobre figuras geométricas con superpoderes. Señale y nombre cada figura en la portada.

Leer y participar

- Lean el libro. Definan las palabras “ángulo”, “punto”, “pulso” e “igual”. Mientras leen, señalen una figura y pídale a los niños que la identifiquen.

Conversar

- Abra la página con una figura geométrica relevante, como un rectángulo. Señale y nombre los lados y los ángulos o vértices. Repita el proceso con cada figura. Explique que un círculo no tiene lados ni ángulos.

Segunda lectura

LLD 2a Comunicación M 3 Formas

Introducción

- Muestre la portada y lee el título.

Leer y participar

- Lean el libro. Mientras leen, hagan pausas e inviten a los niños a resolver cada desafío en grupo.

Conversar

- Salgan a la búsqueda de formas. Muestren una forma del libro. Inviten a los niños a caminar por la habitación, encontrar la forma y señalarla.

Tercera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Introducción

- Muestre la portada y pregunte: “¿Cuál es el título de este libro? ¿Te gusta este libro? ¿Por qué sí o por qué no?”

Leer y participar

- Lea el libro. Pregúntate: “¿Cuántas puntas tiene una estrella? ¿En qué se parece un óvalo a un círculo? ¿En qué se diferencian?”

Conversar

- Extienda los elementos de la historia y la escena. Invita a los niños a usarlos para hablar sobre la historia y las formas. Pregúntales: “¿En qué sentido tu forma es un superhéroe?”

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que sucederá a continuación en la historia?
¿Expresa lo que le gusta o lo que no le gusta? LLD 6b ¿Relatan fragmentos de la historia?

PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO

ángulo: donde se encuentran dos líneas
legumbres: saber lo que está sucediendo
igual: lo mismo
punto: un punto en una figura donde se encuentran dos líneas.

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

¡Empecemos! ↷

Símbolo de superhéroe



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: "¿Qué crees que hace un superhéroe? ¿Cómo has ayudado a alguien hoy?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba una letra objetivo en una hoja de papel grande. Invita a los niños a decorarla con crayones, marcadores o pegatinas. Anímalos a decir el nombre y el sonido de la letra mientras trabajan.

DESAFÍO COMUNITARIO

Necesitamos un héroe

SED 1a Autoconciencia CA 4a Drama

Todos juntos

- Anime a cada niño a compartir una palabra de acción (por ejemplo, vuela, corre, salta) y a usarla en la rima con el nombre de ese niño.
- Pregunte: "¿Qué te hace un superhéroe especial?" Luego, invita al niño a fingir que es un superhéroe. Dile: "Muéstranos qué hace tu superhéroe para ayudar a alguien". Anima a los demás niños a aplaudir cuando termine.

Alguien está en apuros; necesitamos un héroe urgentemente.

¿Quién puede ayudarnos? ¿A quién podemos acudir?

Aquí viene un héroe; ¿no? ella ¿excelente?

Jessie vuela ¡Actuemos antes de que sea demasiado tarde!

Esta actividad desarrolla la autoconciencia al invitar a los niños a identificar y compartir una característica especial entre sí.

RINCÓN CREATIVO

Escudo

CA 4a Drama CA 3a Artes visuales

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Escudo de papel

SUS MATERIALES

- Tijeras (seguras para niños)
- Rotuladores o ceras
- Pegamento
- Cinta

Conversar

- Pregunte: "¿Por qué un superhéroe podría necesitar un escudo?"

Hacer

- Invite a cada niño a planificar y decorar su escudo con la inicial de su nombre.
- Anímelos a recortar el escudo y luego a dibujar formas u otros diseños.
- Pegue la tira de papel formando un bucle en la parte posterior para crear un asa.

Jugar

- Anime a los niños a que sostengan sus escudos y adopten una pose. Invítelos a fingir que son superhéroes mientras "vuelan" por la habitación con sus escudos.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño finge ser un superhéroe e imita lo que hace su personaje?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Etiqueta de identificación de superhéroe

LLD 2a Comunicación PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Póster temático *

POR CADA NIÑO

- Etiqueta de identificación (guardar para usarla más tarde)

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Papel



Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué tipo de superhéroe serías?”
- Invita a los niños a encontrar superhéroes en el póster temático.

Jueguen juntos

- Escriba la palabra “Súper” en un papel. Invita a cada niño a copiar la palabra en su etiqueta antes de escribir su nombre. Por ejemplo: Super Ben.
- Distribuya las etiquetas de identificación por todo el lugar. Habitación e invitar a cada niño a fingir “volar” (saltar) sobre su nombre.
- **Simplificar:** Invite a los niños a señalar y nombrar algo que vean en el póster temático.
- **Desafío:** Pídales a los niños que utilicen el póster temático para contar una historia sobre un superhéroe antes de escribir sus nombres.

OBSERVAR: LLD 2a ¿El niño utiliza descripciones y observaciones para responder a las preguntas?
PD 2 ¿Utilizan las manos y los dedos para controlar el rotulador mientras escriben?

HISTORIA SUGERIDA



Conoce las Súper Formas

Por Chris Lensch

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Consulte la sección Conexiones de la historia en la página 9.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Símbolos de formas

M 2a Conciencia espacial SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Palillos de manualidades (2)
- Cinta magnética
- Tablero de rompecabezas de formas
- Piezas de rompecabezas con formas

SUS MATERIALES

- Caja
- Clips metálicos para papel
- Tijeras

Configuración

- Recorte las piezas del rompecabezas de formas. Sujeta cada pieza con un clip y colócalas todas en una caja. Cree dos varitas magnéticas con cinta magnética y palitos de manualidades.

Juego independiente

- Anime al niño a sumergir una varita magnética en la caja y “atrapar” una pieza con forma. Añádela al rompecabezas.
- Tórnense para atrapar piezas y agregarlas. Los guían al rompecabezas para revelar el diseño.
- Anime a los niños a crear su propio símbolo de superhéroe con las piezas.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve las piezas del rompecabezas para armarlo completo?

* Nota: Un asterisco (*) indica que este material se encuentra en su Kit de bienvenida, Bolsa de herramientas para el profesor o Bolsa de conceptos básicos.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Cómo te verías con tu disfraz de superhéroe?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile del supernombre

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduce “Save the Day (Instrumental)”, pista 1 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invita a los niños a volar lentamente como un superhéroe silencioso, y luego a volar rápidamente como un superhéroe veloz.
- Anímalos a dar pequeños saltos de superhéroe, y luego grandes saltos de superhéroe mientras se mueven alrededor de las etiquetas con los nombres.
- Haz una pausa en la canción e invita a los niños a correr hacia donde dicen sus nombres.

Anteojos



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el cartel de conversación y pregunte: "¿Qué puede usar para que le ayude a ver?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque las letras mayúsculas en el suelo. Deles a los niños una tarjeta con una letra minúscula. Anímelos a mirar a través de sus "gafas" (haciendo un círculo con los dedos) para encontrar la letra correspondiente. Invítalos a nombrar la letra y a pronunciar su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Si eres súper y lo sabes

SED 2a Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregunte: "¿Cómo podría un movimiento de superhéroe?"
- Anime a los niños a cantar con la melodía de "Happy and You Know It", pista 6 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invite a los niños a incluir en la rima cosas que hacen los superhéroes (por ejemplo, volar, alcanzar objetos altos, dar vueltas) y luego representelas en grupo.

- Dígalos a los niños que cuando la música se detenga, los superhéroes deberán quedarse inmóviles como estatuas y esperar el siguiente movimiento.

**Si eres súper y lo sabes,
Salta alto.**

**Si eres súper y lo sabes,
Salta alto.**

**Si eres súper y lo sabes,
Entonces tus acciones sin
duda lo demuestran,
Si eres súper y lo sabes,
Salta alto.**

Esta actividad desarrolla habilidades de autorregulación al alentar a los niños. para regular su comportamiento mientras juegan a un juego de instrucciones.

RINCÓN CREATIVO

Supervisión

SCI 3b Ciencias físicas CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Tarjetas de patrones de prueba

POR CADA NIÑO

- Paletas de colores
- Celofán

SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: "¿Qué podrías ver si tuvieras supervisión?"

Hacer

- Invite a los niños a colorear o decorar sus paletas.
- Pegue el celofán en la parte interior de la paleta, luego dóblalo y pégalo para armarlo.

Jugar

- Invite a cada niño a mirar las tarjetas de patrones de prueba a través de las paletas y a comentar cómo cambian las imágenes.

OBSERVAR: sci 3b ¿El niño describe cómo cambian los colores o las imágenes al observar los objetos a través de la paleta?

**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Grupo de búsqueda

M6 Clasificación



MATERIALES

- Enlaces pequeños*

SUS MATERIALES

- Papel de desecho (variedad de colores)
- Máscaras, gafas o sombreros

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Por qué crees que algunos superhéroes usan disfraces?”
- Explíqueles que los niños llevarán un disfraz mientras buscan y clasifican los mini eslabones.

Juegan juntos

- Ponte una máscara y demuestra cómo buscar y recoger pequeños eslabones y trozos de papel. Di: “Voy a clasificarlos por color”. Mezcla los elementos y vuelve a clasificarlos según otra característica.
- Invite a los niños a disfrazarse, buscar enlaces y papel y clasificarlos según una característica. Repita el proceso con otra característica.
- **Simplificar:** Ordenar por una característica.
- **Desafío:** Invite a los niños a explicar a qué grupos pertenecen.

OBSERVAR: M6 ¿El niño ordena por una característica y luego por otra diferente?

HISTORIA SUGERIDA



Incluso los superhéroes tienen malos días

Por Shelly Becker

SED 1d Autoconciencia
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lee el título. Pregúntales: “¿Qué pasa cuando tienes un mal día?” Anima a los niños a usar palabras que describan emociones, como “triste”, “enojado” o “frustrado”.
- Lea el libro y defina las palabras “grito”, “bumerán”, “hazaña” y “talento”. Mientras lee, haga preguntas sencillas sobre las reacciones destructivas y positivas de los superhéroes.
- Si vuelve a leer este libro, concéntrate en las emociones positivas. Pregúntate: “Cuando tienes un mal día, ¿qué te hace sentir feliz?”.



Para niños con dificultades de atención, consulte la sección “Adaptaciones”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Superespía

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Póster de Superespía
- Tarjetas del alfabeto (guardar para usar más tarde)

SUS MATERIALES

- Papel de desecho
- Bol
- Gafas (opcional)

Configuración

- Extiende el póster de Superespía y un juego de tarjetas del alfabeto. Coloca un recipiente con trozos de papel rasgado sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a que elijan un par de gafas para usar, si las tienen disponibles.
- Voltee una tarjeta, identifique la letra y di su sonido. Encuentra esa letra en el y luego cúbrelo con papel de desecho.
- Continúa hasta que todas las letras estén cubiertas.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras mayúsculas y minúsculas y sus sonidos?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Cómo ayudarías a los demás si tuvieras supervisión?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Despedida de superhéroe

CA 1c Música CA 4a Drama

- Reproduce la pista 2 de “Superhero, Go!” en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invite a los niños a cantar la canción y seguir las indicaciones de movimiento mientras... Fingir ser superhéroes salvando el día. Preguntar, “¿Qué superhéroe pretendes ser?”

OBSERVAR: CA 1c ¿El niño controla su voz para imitar la melodía mientras canta? CA 4a ¿Participan en juegos de rol fingiendo ser superhéroes?

Capa



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿Por qué un superhéroe podría usar una capa?” Anime a los niños a responder con una oración completa.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Pegue letras objetivo en la pared. Diga el sonido de una letra e invite a un niño a “volar” hacia ella. Repite el ejercicio para que todos los niños tengan su turno.

DESAFÍO COMUNITARIO

Capas de colores

SED 3c Relaciones sociales LLD 1a Escucha

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Tiras de papel de colores

Todos juntos

- Coloca tiras de papel de diferentes colores en el suelo.
- Canta con la melodía de “Mary Had a Little Lamb”, pista 8 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invita al niño o niña mencionado a elegir un color y decirlo. Agita la tira de papel (capa) en el aire y simula volar alrededor del círculo.

Chelsea encontró una **capa morada**,
capa morada, **capa morada**.
Chelsea encontró un **púrpura** cabo,
Ella me la prestó y volé.

A

Para niños retraídos,
consulte la sección
“Adaptaciones”.

Esta actividad fomenta las habilidades sociales al animar a los niños a escuchar y esperar a que los demás miembros del grupo terminen sus turnos.

RINCÓN CREATIVO

★ Supercapa

ATL 1a & ATL 1b Atención y persistencia CA 3a Artes visuales

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Papel
- Cinta

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Tijeras
- Perforadora

Conversar

- Pregunte: “¿Qué tipo de capa te gustaría tener?”

Hacer

- Si se desea, recorte el papel dándole forma de capa para cada niño.
- Invita a los niños a decorar las capas con rotuladores.
- Haz agujeros y pasa la cinta por la parte superior de la capa.

Jugar

- Anima a los niños a ponerse sus capas y a buscar un lugar seguro desde donde saltar mientras simulan volar.

OBSERVAR: ATL 1a ¿El niño se concentra de forma independiente en hacer una capa durante un breve período de tiempo?

ATL 1b ¿Practican la creación de sus obras de arte hasta lograr el éxito y expresar su satisfacción?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Diario de superhéroes

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Mi pequeño diario
- Etiqueta de identificación (de la Lección 1)

SUS MATERIALES

- Lápices de color

Debatir y explorar

- Pregunta: “¿Qué superpoder te gustaría tener?”
- Coloca la etiqueta con el nombre de cada niño dentro de un cuaderno y esconde los cuadernos en la habitación. Invítalos a volar por la habitación, y busquen la revista donde aparece su nombre.

Juegan juntos

- Invite a los niños a dibujarse a sí mismos como superhéroes y a escribir su nombre o el nombre de su superhéroe en la portada del cuaderno.
- Anímelos a que se turnen para describir los detalles de su trabajo.
- **Simplificar:** Invite a los niños a dibujar y describir a su superhéroe.
- **Desafío:** Invite a los niños a dibujar y escribir el nombre y el poder de su superhéroe.



OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe su nombre o intenta escribir letras en la portada del cuaderno?
LLD 7b ¿Dibujan y describen a su superhéroe?

HISTORIA SUGERIDA



Capitán Bondad

Por V Moua
SED 1d Autoconciencia
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a señalar el capa. Pregunta: “¿Cómo crees que la ¿El pájaro mostrará amabilidad?”
- Lea el libro y pídale a los niños que compartan cómo demuestran amabilidad a lo largo del día. Pregúntales: “¿Cómo te sientes cuando alguien es amable contigo?”
- Si vuelves a leer esta historia, ve a las páginas correspondientes e invita a los niños a compartir lo que ven. Anímalos a hablar sobre qué tipo de superhéroe les gustaría ser.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Números voladores

M 1b Sentido numérico



MATERIALES

- Tarjetas de capa
- Tarjeta giratoria y ruleta

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Trozos de tela o papel tisú

Configuración

- Recorte las tarjetas de capa y colócalas boca abajo sobre la mesa. Arma la ruleta.

Juego independiente

- Anime a los niños a que se turnen para girar la ruleta y luego identifiquen el número.
- Túrnense para voltear las cartas y encontrar el mismo número.
 - Una vez que se encuentre una coincidencia, cúbrela con una “capa” (tela o papel tisú). Continuar hasta que todas las cartas lleven capas.

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



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunta: “¿Cómo ayudarías a los demás si pudieras volar?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de la capa

CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproduce “Fly Fast, Step Slow”, pista 5 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invita a un niño a la vez a hacer un solo de superhéroe. Baila mientras sostienes una bufanda o toalla. Anima. Los demás aplauden y luego cambian de bailarín.

Máscara



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el cartel de conversación y pregunte: “¿Cuándo podría usar una máscara?”.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque en el suelo boca abajo tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas iguales. Juega a un juego de parejas. Invita a un niño a voltear dos tarjetas y decir el nombre y el sonido de la letra. Si las letras coinciden, quédate con la pareja.

DESAFÍO COMUNITARIO

Equipo de superhéroe

SED 3c Relaciones sociales PD 4b Cuidado personal

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

Todos juntos

- Anime a los niños a cantar con la melodía de “Las ruedas del autobús”, pista 14 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invítalos a nombrar un tipo diferente de equipo de superhéroe para cada verso y a tocar la parte del cuerpo donde corresponde.

El superhéroe lleva un máscara

Lleva un máscara, lleva un máscara.

El superhéroe lleva un máscara,

En su rostro.

... capa ... en su espalda.

... cinturón ... alrededor de su cintura.

Esta actividad fomenta las habilidades sociales al animar a los niños a participar en una actividad grupal.



**MAKE
& PLAY**

RINCÓN CREATIVO

★ Supermáscara

CA 4b Drama LLD 1b Escucha

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Máscara
- Elástico

SUS MATERIALES

- Pintura o marcadores
- Obstáculos: conos, cajas, bloques

Conversar

- Pregunte: “¿Dónde te gusta esconderte?”

Hacer

- Invite a los niños a decorar sus máscaras con pintura o rotuladores.
- Ayúdales a enhebrar y atar el elástico.

Jugar

- Invite a los niños a usar sus máscaras y a fingir que les dan superpoderes mientras recorren una pista de obstáculos. Dele instrucciones de dos pasos para la pista de obstáculos, como: “Ponte la máscara y luego rodea el cono”.

OBSERVAR: CA 4b ¿El niño usa una máscara o algún accesorio para representar a un superhéroe durante el juego? LLD 1b ¿Siguen instrucciones de dos pasos que no guardan relación entre sí?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Máscaras de formas

M 3 Formas

MATERIALES

- Tarjetas con formas
- Tarjetas cúbicas:
Formas
- Cubo de bolsillo *

SUS MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores
- Tijeras



Debatir y explorar

- Repase cada una de las figuras en las tarjetas de cubos.

Jueguen juntos

- Introduzca las tarjetas del cubo en el cubo de bolsillo. Dibuje una cara grande y sencilla en una hoja de papel.
- Invite a un niño a lanzar el cubo y a nombrar la figura que salga.
- Anime a los niños a encontrar la forma que coincida y colocarla en la cara.
- Repita el procedimiento con otro niño hasta que la cara quede cubierta con una “máscara con forma”.
- **Simplificar:** Después de que los niños lancen el cubo, ofrézcales dos opciones para que hagan coincidir la forma.
- **Desafío:** Después de que los niños identifiquen la forma, pídale que señalen un lado o una esquina.

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica hasta seis formas?

HISTORIA SUGERIDA



Súper Caperucita Roja

Por Claudia Dávila

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lee el título. Pídeles a los niños que describan a quién o qué ven en la portada.
- Lee el libro y define las palabras “capa”, “misión”, “peligroso” y “valiente”. Mientras lees, anima a los niños a hacer predicciones sobre lo que creen que podría suceder. Por ejemplo: “¿Qué pasará entre la maleza oscura?”
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a recordar todas las maneras en que Ruby era “super”.

A

Para niños que no hablan o que tienen otras dificultades de comunicación, consulte la sección “Adaptaciones”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

¿Quién lleva la máscara?

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario *

POR CADA NIÑO

- Página del diario de superhéroes

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Marcadores

Configuración

- Entregue a cada niño una página del diario de superhéroes y coloque los demás materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Pregunte: “¿Cómo sería tu disfraz de superhéroe?” Invita a los niños a dibujarse a sí mismos como superhéroes.
- Invítelos a usar las tarjetas de vocabulario para ayudar a escribir palabras como “gafas”, “capa”, “máscara”, “cinturón” o “escudo”.
- Anímelos a que describan su disfraz a un amigo.

OBSERVAR: LLD 7a & LLD 7b ¿El niño escribe palabras para describir su disfraz de superhéroe?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué te pondrías si fueras un superhéroe?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Detrás de la máscara

CA 2b Danza y movimiento LLD 2a Comunicación

- Reproduzca “Behind the Mask (Instrumental)”, pista 3 en el *Bailando con un superhéroe* su álbum.
- Anime a los niños a cerrar los ojos y a que, por turnos, describan lo que la música les hace ver en su mente.
- Reproduzca la canción de nuevo e invita a los niños a moverse como lo imaginaron.

Cinturón



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestres el cartel de conversación y pregunte: "¿Qué herramientas podría necesitar un superhéroe?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque las tarjetas de letras alrededor la habitación. Dele a cada niño un recipiente o bolsa. Invítelos a recoger una letra, nombrarla y decir su sonido antes de colocarla en la bolsa.

DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío del cinturón

SED 3c Relaciones sociales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Animales rellenos
- Cinta o hilo
- Tijeras

Todos juntos

- Corte la cinta en trozos para atarla alrededor de los animales de peluche.
- Prepare suficientes materiales para que 2 o 3 niños trabajen juntos e intenten atar un "cinturón de superhéroe" (una cinta) alrededor del animal de peluche.
- Analicen cómo trabajó cada grupo en conjunto. Pregunten: "¿Todos colaboraron?"

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños a cooperar con sus compañeros para completar una tarea.



RINCÓN CREATIVO

Supercinturón

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

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Tiras y hebilla del cinturón
- Cierres de velcro
- Pegatinas de papel metalizado

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Marcadores
- Cinta

Conversar

- Pregunte: "¿Qué colores usarías si fueras un superhéroe?"

Hacer

- Coloque los sujetadores en los extremos de dos tiras de papel para cada niño.
- Anime a los niños a decorar las hebillas y las tiras de sus cinturones.
- Ayude a cada niño a armar el cinturón con cinta adhesiva.

Jugar

- Invite a los niños a investigar el entorno que les rodea en busca de otras cosas a las que puedan adherirse los sujetadores.

OBSERVAR: sci 4 ¿El niño explora herramientas sencillas como los cierres de velcro?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Partidos superpoderosos

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas ilustradas
- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Bolsas transparentes con cierre de cremallera

Debatir y explorar

- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que escuchamos en una palabra. Muestra la tarjeta con la letra “sombrero”. Diga: “En la palabra ‘sombrero’, /h/ es el primer sonido”. Diga otra palabra que empiece con /h/. Encuentre la letra H y coloque la tarjeta con la letra “sombrero” dentro de la bolsa con cierre.
- Dígales a los niños que van a reproducir un sonido. juego para crear “partidos superpoderosos”.

Jueguen juntos

- Invite a un niño a elegir una tarjeta con una imagen. Di la palabra. Invítalo a identificar el sonido inicial. Pregúntale: “¿Qué otra palabra empieza con ese sonido?”. Anímalo a encontrar la letra correspondiente y a añadir ambas a la bolsa con cierre. Juega hasta que todas las tarjetas estén emparejadas.
- **Simplificar:** Invite al niño a identificar el primer sonido que escucha en una palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a identificar el sonido final.

HISTORIA SUGERIDA



La niña Catarina

Por David Soman

LLD 2d Comunicación

SED 1a Autoconciencia

- Pregunte: “¿Qué bicho o insecto es el ¿Niña disfrazada de? Muestra la portada y lee el título.
- Lean el libro y definan las palabras “patio trasero”, “charco” y “resplandor”. Mientras leen, inviten a los niños a señalar y nombrar todos los elementos relacionados con la naturaleza que vean.
- Si vuelves a leer este libro, explique que el hermano de Lulu dice que es “pequeña”, pero ella sabe que puede hacer muchas cosas. Invite a cada niño a compartir algo sobre sí mismo que pueda hacer.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica el sonido inicial de una palabra? ¿Dice otra palabra que empiece con el mismo sonido?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Juego de superhéroes

M 1a Sentido numérico SED 3d Relaciones sociales

MATERIALES

- Tablero y piezas del juego
- Molde de espuma (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Coloque el dado de espuma, el tablero de juego y las piezas sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a tirar el dado y anime al grupo a contar juntos del 1 al 10.
- Mueva la ficha el número de casillas correspondiente y anime a sus amigos a medida que avanzan por el edificio.
- Túrnense hasta que todos los superhéroes lleguen a la cima.

OBSERVAR: M 1a ¿El niño cuenta verbalmente hasta diez?

SED 1d ¿Explica cómo y por qué alguien puede sentir cierta emoción?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué llevarías en un cinturón súper cómodo?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Cinturones de aro

PD 1 Matricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Reproduzca “Superpowers (Instrumental)”, pista 6 en el *Baile con superhéroes* álbum.
- Coloque aros en el suelo (uno por niño). Invita a los niños a bailar al ritmo de la canción y luego pausa la música.
- Anime a los niños a saltar dentro del más cercano. Intenta hacer hula hoop con el “super cinturón”.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

ATL 2a Flexibilidad y juego



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MÚSICA Y MOVIMIENTO Etiqueta de identificación de superhéroe	LLD 2a Comunicación PD 2 Motricidad fina
2	MÚSICA Y MOVIMIENTO Despedida de superhéroe	CA 4a Drama CA 1c Música
3	RINCÓN CREATIVO Supercapa	ATL 1a & ATL 1b Atención y persistencia
4	RINCÓN CREATIVO Supermáscara	LLD 1b Escucha CA 4b Drama
5	MATEMÁTICAS DE MESA Juego de superhéroes	M 1a Sentido numérico SED 3d Relaciones sociales
STEAM	Tienda de disfraces	SS 1c Cultura y comunidad SED 1d Autoconciencia

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 2b Autorregulación



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	MATEMÁTICAS DE MESA Rompecabezas ocultos	SED 1b Autoconciencia
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Baile veloz	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
8	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de vuelo	M 5 Patrones
9	RINCÓN CREATIVO Barra con pesas	PD 4b Cuidado personal SS 2a Educación cívica y economía
10	MATEMÁTICAS DE MESA Estructuras robustas	M 4b Medición SCI 3a Ciencias físicas

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 3a Geografía



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Héroe de la sílaba	LLD 3b Conciencia fonológica
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Reutilizar matemáticas	M 1e Sentido numérico
13	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de clasificación	M 6 Clasificación LLD 1a Escucha
14	RINCÓN CREATIVO Mi libro sobre la Tierra	LLD 7a & LLD 7b Escritura
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Súper rimas	LLD 3a Conciencia fonológica
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El superpoder del ratón	LLD 5 Conceptos de impresión LLD 2c Comunicación

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 4a Resolución de problemas



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	MATEMÁTICAS DE MESA Subiendo la escalera	M 1b Sentido numérico SED 3a Relaciones sociales
17	ALFABETIZACIÓN EN LA MESA Mensajes de seguridad	LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica
18	RINCÓN CREATIVO Símbolo de la paz	CA 3b Artes visuales
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Comida para amigos	SS 2b Educación cívica y economía M 2a Conciencia espacial
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	LLD 2d Comunicación SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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

EXPERIENCIA

SUPERPODERES

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

Juego de rol con velocidad y fuerza

Invisibilidad,
velocidad del rayo,
campos magnéticos

Crear mensajes
secretos y descifrar
símbolos ocultos

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Truco de desaparición • Relevos de superhéroes • Vuelo sobre ciudades
Construye una barra • Danza del viento



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lección	12
Lección 6: Invisibilidad	12
Lección 7: Supervelocidad	14
Lección 8: Vuelo	16
Lección 9: Superfuerza	18
Lección 10: Superaliento	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: SUPERPODERES

Aprender sobre los superpoderes anima a los niños a pensar de forma creativa y a explorar nuevas ideas. Al imaginar que tienen poderes como supervelocidad, volar, tener superfuerza o superaliento, participan en juegos y experimentos prácticos. Por ejemplo, pueden intentar soplar objetos con su "superaliento" o superar un reto rápidamente usando su "supervelocidad". Estas experiencias los animan a experimentar, resolver problemas y compartir sus ideas con los demás. Los maestros desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de estas habilidades, proporcionando materiales atractivos, retos abiertos y un entusiasmo que inspire a los niños a explorar su propia creatividad.

Superhéroes

SEMANA 1
Disfraces de superhéroes

SEMANA 2
Superpoderes

SEMANA 3
Salvar el planeta

SEMANA 4
Superhéroes cotidianos



INVISIBILIDAD



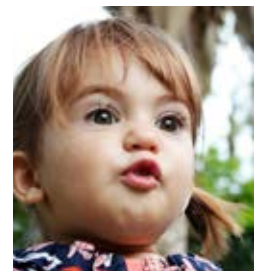
SUPERVELOCIDAD



VUELO



SUPERFUERZA



SUPERALIENTO

VOCABULARIO CLAVE

velocidad, vuelo, fuerza, respiración, metal, zapato, cronómetro, barra

LETRAS

Reseña de AZ

PALABRAS FONÉTICAS

Revisar

CONCEPTOS BÁSICOS

Revisar



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>INVISIBILIDAD La invisibilidad es un superpoder que hace que el usuario sea visualmente imperceptible.</p>	<p>Truco de desaparición SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Mensaje invisible LLD 7a Escritura</p> 
LECCIÓN 7	 <p>SUPERVELOCIDAD La supervelocidad permite a un superhéroe moverse más rápido de lo que un humano podría. Flash es un ejemplo de un superhéroe que usa la supervelocidad.</p>	<p>Si eres rápido CA 2a Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Partido rápido LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 8	 <p>VUELO Algunos superhéroes tienen la habilidad de volar o saltar desde edificios. Superhéroes como Superman y el Capitán Marvel pueden volar por los aires.</p>	<p>Allá arriba en el cielo SED 3b Relaciones sociales CA 4a Drama</p>	<p>¡Yo vuelo! LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 9	 <p>SUPERFUERZA Ser superfuerte es un poder común entre muchos superhéroes. Por ejemplo, el Hombre araña tiene superfuerte y habilidades arácnidas.</p>	<p>Mi poder de superhéroe LLD 2a Comunicación SED 1a Autoconciencia</p>	<p>Torres fuertes LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica</p>
LECCIÓN 10	 <p>SUPERALIENTO El superaliento permite a los superhéroes expulsar enormes ráfagas de aire, incluso a temperaturas bajo cero. Entre los poderes de Superman se encuentra el superaliento.</p>	<p>Desafío de respiración SCI 1a Investigación e indagación ATL 1b Atención y persistencia</p>	<p>Súper sílabas LLD 3b 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

Rompecabezas ocultos ★

SED 1b Autoconciencia
M 2a Conciencia espacial



Mensaje secreto

CA 3a Artes visuales
PD 2 Motricidad fina



Invisible

LLD 1a Escucha
CA 2a Danza y movimiento

Impresiones que desaparecen

SCI 3b Ciencias físicas
PD 2 Motricidad fina



¡Cuenta a los superhéroes!

M 1c Sentido numérico
LLD 2a Comunicación



Relevos de superhéroes

M 1b Sentido numérico



Zapato

CA 3a Artes visuales
PD 2 Motricidad fina

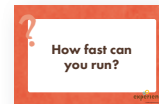


Baile veloz ★

CA 2a & CA 2b
Danza y movimiento

Velocidad del rayo

ATL 1b Atención y persistencia
PD 1 Motricidad gruesa



Diez reglas para ser un superhéroe

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación



Patrones de vuelo ★

M 5 Patrones



Héroe volador

CA 4a Drama
PD 2 Motricidad fina



Vuela rápido, camina despacio

LLD 1a Escucha
CA 2a Danza y movimiento

Sobrevuelo de ciudades

SS 3a Geografía
CA 4a Drama



¡Hoy volaré!

LLD 6b Comprensión lectora
PD 1 Motricidad gruesa



Levantamiento de objetos pesados

M 1b & M 1c Sentido numérico

Barra con pesas ★

PD 4b Cuidado personal
SS 2a Educación cívica y economía



Posturas fuertes

LLD 1a Escucha
CA 2a Danza y movimiento

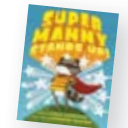
Metales pesados

SCI 1a Investigación e indagación
SCI 3b Ciencias físicas



¡Super Manny se pone de pie!

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación



Estructuras robustas ★

M 4b Medición
SCI 3a Ciencias físicas

Pintura de viento

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



Danza del viento

CA 1a Música
LLD 1a Escucha

Símbolos borrosos

SCI 3b Ciencias físicas
LLD 7a Escritura



Los tipos duros también tienen sentimientos

SED 1d Autoconciencia
LLD 2a Comunicación



Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Impresiones que desaparecen

SCI 3b Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina

What kind of prints will you make?

Configuración

- Coloque plastilina y objetos pequeños sobre la mesa. Invite a los niños a explorar presionando los objetos sobre la plastilina y luego haciéndolos desaparecer amasándolos o frotándolos.

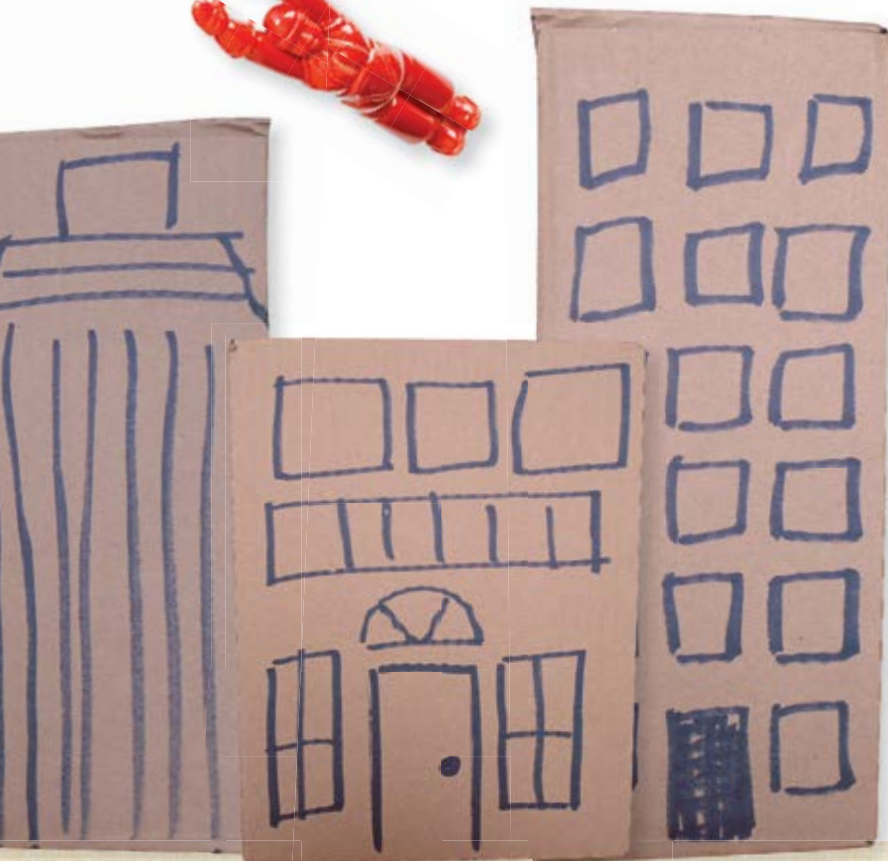
Grandes preguntas

- ¿Qué huellas crees que dejarán los objetos en la masa?
- ¿Cómo se pueden hacer desaparecer las huellas dactilares?
- ¿Qué otros objetos darían lugar a estampados interesantes?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño manipula la plastilina y observa algún cambio físico que se produzca?



A
Para niños con dificultades táctiles, consulte la sección "Adaptaciones".



BLOQUES

Sobrevuelo de ciudades

SS 3a Geografía CA 4a Drama

What is the tallest building you've ever seen?

Configuración

- Reúna varias cajas para crear edificios de juguete y dibuja pequeñas "ventanas" en cada una. Anime a los niños a construir una ciudad. Coloque figuras de personas o peluches y anime a los niños a hacerlos volar de edificio en edificio.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías ver en una ciudad?
- ¿Por qué las ciudades tienen edificios altos?
- ¿Dónde suele vivir o trabajar la gente en la ciudad?
- ¿Cómo se puede construir un edificio alto o un rascacielos?
- ¿Por qué querría un superhéroe volar?

OBSERVAR: SS 3a ¿El niño explica para qué se utilizan los diferentes edificios de una ciudad?

Velocidad del rayo

ATL 1b Atención y persistencia
PD 1 Motricidad gruesa

Configuración

- Coloque cubos o recipientes en un área exterior. Pon una cesta con pelotas o saquitos de arena en un lugar accesible. Pon un temporizador y anima a los niños a correr hacia cada recipiente y dejar caer una pelota. Anímalos a meter una pelota en cada recipiente antes de que suene el temporizador.

OBSERVAR: ATL 1b ¿El niño persiste en colocar las pelotas en los recipientes hasta completar la tarea?

Grandes preguntas

- ¿Qué es algo que conoces que sea rápido?
- ¿Preferirías tener el poder de la velocidad del rayo o un poder diferente?
- ¿Por qué querría un superhéroe ser rápido?
- ¿Qué te gustaría hacer rápido?

How fast can you run?

CIENCIA Y NATURALEZA

Metales pesados

SCI 1a Investigación e indagación SCI 3b Ciencias físicas

What are other ways to move heavy items?

Configuración

- Coloque objetos metálicos junto con las varitas magnéticas. Invite a los niños a explorar usando la herramienta para levantar los objetos metálicos. Si lo desea, también puedes colocar objetos no magnéticos.

Grandes preguntas

- ¿Qué crees que sucederá cuando el imán toque este objeto?
- ¿Qué objetos crees que atraerá el imán? ¿Por qué?
- ¿Qué observas en los objetos que el imán puede levantar?
- ¿Por qué crees que algunos objetos no se adhieren al imán?

OBSERVAR: SCI 1a ¿El niño describe qué sucede cuando el imán toca diferentes objetos?



OBRA DE TEATRO DRAMÁTICA

Símbolos borrosos

SCI 3b Ciencias físicas LLD 7a Escritura

What letters or symbols will you write?

Configuración

- Coloque espejos en el área de juegos de rol. Invite a los niños a experimentar soplando sobre los espejos para empañarlos, y luego a explorar la escritura de letras, números o formas en el vaho.

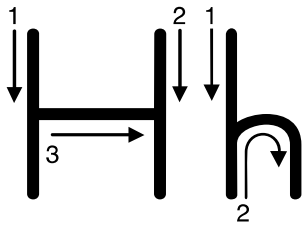
Grandes preguntas

- ¿Qué observas en el espejo después de exhalar sobre él?
- ¿Qué le ocurre a la niebla cuando la tocas?
- ¿Preferirías tener un aliento de superhéroe ardiente o helado? ¿Por qué?

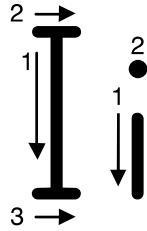
OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño describe qué le ocurre al espejo cuando le echa el aliento?

AVENTURA DEL ALFABETO

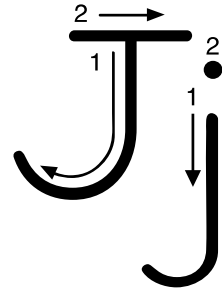
Hh



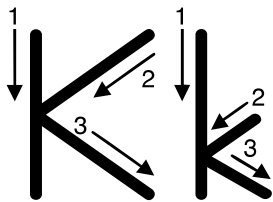
Ii



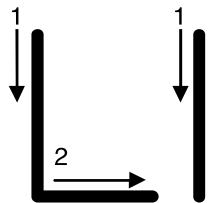
Jj



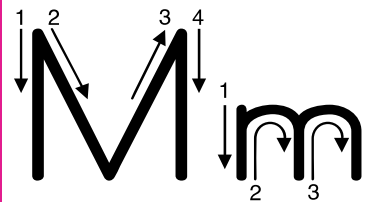
Kk



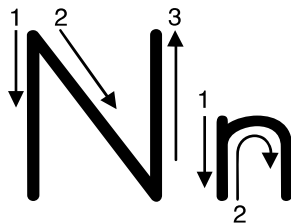
Ll



Mm



Nn





CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

¡Empecemos! ↷

Invisibilidad



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2b Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: "¿Qué te gustaría de ser invisible? ¿Qué no te gustaría?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba las letras objetivo en una hoja grande de papel con un marcador amarillo. Invite a un niño a repasar la letra "invisible" para que aparezca. Anímelo a decir el nombre y el sonido de la letra. Repita el proceso con otras letras y niños.

DESAFÍO COMUNITARIO

Truco de desaparición

SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Pompones

Todos juntos

- Pregunte: "¿Cómo crees que desaparecen las cosas?"
- Enséñeles a los niños un sencillo truco para hacer desaparecer un pompón (o cualquier objeto pequeño) colocando una mano en la tuya y luego poniendo ambas manos detrás de la espalda.
- Deje caer el pompón detrás de ti y luego muestra a los niños tus manos vacías.
- Anime a los niños a que prueben el truco con la persona que tienen al lado y luego cambien de papeles.

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al invitar a los niños a completar un reto con un compañero y luego intercambien roles.

RINCÓN CREATIVO

Mensaje secreto

CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Bastoncillo de algodón
- Arena

SUS MATERIALES

- Papel
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué pintarás con el pegamento? ¿Qué diseño o palabras pintarás con el pegamento?
- ¿Cómo crees que quedará el papel una vez que se haya secado el pegamento?
- ¿Qué ocurre cuando un amigo esparce arena sobre tu pegamento?

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño planifica y crea un diseño o palabras utilizando pegamento?

Invitación *to* create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mensaje invisible

LLD 7a Escritura

MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

POR CADA NIÑO

- Lápiz blanco

SUS MATERIALES

- Papel
- Pintura de acuarela
- Pinceles

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué te gusta dibujar?”
- Anime a los niños a usar sus dedos para dibujar algo en el suelo. Invítelos a explicar sus dibujos invisibles.

Jueguen juntos

- Entregue a cada niño una hoja de papel, un crayón blanco y su etiqueta con su nombre.
- Invítelos a intentar escribir su nombre con el crayón. Recuérdales que al principio no podrán verlo.
- Invite a los niños a pintar sobre las marcas de crayón con acuarela. Pregúnteles: “¿Qué ven?”. Si lo desean, pueden colgarlos en la pared.
- **Simplificar:** Escriba el nombre del niño suavemente con lápiz y anímale a que lo repase.
- **Desafío:** Invite a los niños a escribir su nombre y apellido.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe su nombre?

HISTORIA SUGERIDA



¡Cuenta a los superhéroes!

Por Libros para los más pequeños

M 1c Sentido numérico
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué tipo de superhéroe te gustaría ser? ¿Por qué?”
- Lean el libro. Anime a los niños a que ayuden a encontrar y contar a los superhéroes en cada página.
- Si vuelves a leer este libro, anime a los niños a que, por turnos, recuerden a su superhéroe favorito. Pregúnteles: “¿Puedes contarnos más sobre cómo es tu superhéroe? ¿Por qué es tu favorito?”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Rompecabezas ocultos

SED 1b Autoconciencia M 2a Conciencia espacial



MATERIALES

- Rompecabezas: Conoce las superformas

SUS MATERIALES

- Contenedores
- Rompecabezas (opcional)

Configuración

- Coloque una variedad de recipientes (por ejemplo, cajas, bolsas de papel, recipientes para alimentos) y coloque una pieza de rompecabezas dentro de cada una.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir qué recipiente quieren abrir primero. Pregúnteles: “¿Qué recipiente te gustaría probar?”.
- Anímelos a completar el rompecabezas de superhéroes.
- Vuelva a colocar las piezas en los recipientes. y vuelve a jugar.

OBSERVAR: SED 1b ¿El niño elige la opción que más desea cuando se le dan varias opciones?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué harías para ayudar a los demás si tuvieras el poder de la invisibilidad?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Invisible

LLD 1a Escuchando CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Invisible”, pista 4 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Anime a los niños a fingir ser invisibles y moverse sigilosamente al ritmo de la canción.

Supervelocidad



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿Quién es la persona más rápida que conoce?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque las tarjetas con las letras objetivo en el suelo. Diga el nombre o el sonido de una letra. Invite a un niño a correr rápidamente hacia la letra. Anímelo a que nombre la letra y diga su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Si eres rápido

CA 2a Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregunte: “¿Te gusta moverte rápido o despacio? ¿Por qué?”
- Anime a los niños a cantar con la melodía de “Happy and You Know It”, pista 6 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a que, por turnos, sugieran una parte del cuerpo para que todos se muevan rápidamente al ritmo de la canción mientras los demás esperan su turno.

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte la sección “Adaptaciones”.

Si eres rápido y lo sabes, mueve tus pies.

Si eres rápido y lo sabes, mueve tus pies.

Si eres rápido y lo sabes, Entonces tu pies seguramente lo demostrará.

Si eres rápido y lo sabes, mueve tus pies.

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al invitar a los niños a esperar y respetar los turnos durante una canción.

RINCÓN CREATIVO

Zapato

CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Hilo
- Papel

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Pinturas
- Lápices de colores
- Marcadores
- Tijeras
- Perforadora

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.
- Ayude a cada niño a dibujar el contorno de un pie en el papel blanco y luego a recortarlo.
- Invite al niño a decorar su zapato como desee y luego pégalo en el papel de color.

Indicaciones

- ¿Cómo utilizarás el cordón y la perforadora?
- ¿Cuál es tu zapato favorito de la foto? ¿Por qué?

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño planifica y decora el diseño de sus zapatos?

Invitación a
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Relevos de superhéroes

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Banda numerada
- Tarjetas numéricas (guárdelas para usarlas más tarde)

SUS MATERIALES

- Minutero
- Tijeras

Debatir y explorar

- Repase los números del 1 al 10.
- Explíqueles que usarán su supervelocidad para emparejar números. Invite a los niños a calentarse corriendo en el sitio lo más rápido que puedan.

Juegan juntos

- Extienda las tarjetas numéricas en el suelo. Reúna y coloque las tarjetas numéricas.
- Ponga el temporizador. Anime a un niño a correr hacia las tarjetas numéricas y tomar una, luego corra al lugar correspondiente en la tira numérica y colócala allí.
- Continúen turnándose hasta que todos los niños hayan colocado tarjetas con números en la tira numérica.
- Intente conseguir todas las cartas en el Tíre de números antes de que suene el temporizador.
- **Simplificar:** Juega utilizando únicamente los números del 1 al 5.
- **Desafío:** Juegue usando los números del 1 al 20. Crea más tarjetas numéricas con papel de desecho.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el 10?

HISTORIA SUGERIDA



Diez reglas para ser un superhéroe

Por Deb Pilutti

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Pregunta: “¿Qué reglas crees que siguen todos los superhéroes?” Anime a los niños a compartir sus ideas.
- Lea el libro y defina las palabras “regla”, “desordenado”, “visión”, “villano”, “valiente” y “compañero”. Mientras lees, pregúntate: “¿Cómo ayudan los superhéroes a otras personas? ¿Alguna vez has ayudado a alguien como un superhéroe? ¿Qué hiciste?”.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a inventar sus propias reglas de superhéroes para seguir.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Partido rápido

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Minutero

Configuración

- Coloque ambos juegos de tarjetas del alfabeto boca abajo sobre la mesa.

Juego independiente

- Ponga en marcha el temporizador y anime a los niños a dar la vuelta rápidamente a las tarjetas para encontrar las letras que coincidan.
- Coloque cada fósforo en una pila.
- Continúe hasta que suene el temporizador. Anime a los niños a jugar de nuevo e intente conseguir todas las parejas.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras mayúsculas y minúsculas?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunta: “¿Qué harías para ayudar a los demás si tuvieras superpoderes de velocidad?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile veloz

CA 2a & CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca “Fly Fast, Step Slow”, pista 5 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Diga “rápido” y luego “mueva los brazos rápido”. Después diga “lento” y luego “mueva los pies lento”.
- Repita el ejercicio con otras partes del cuerpo y a diferentes velocidades.

OBSERVAR: CA 2a ¿El niño muestra diferentes niveles de energía al bailar? CA 2b ¿Demuestra diversas maneras de mover las partes de su cuerpo al ritmo de la música?

Vuelo



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿Qué saben que puede volar?” Anime a los niños a responder con una oración completa.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Dele a un niño una letra minúscula. Un niño elige una letra mayúscula y el otro una mayúscula. Invítelos a “volar” y tratar de encontrar a su compañero con la letra correspondiente. Anime a un niño de la pareja a nombrar la letra y al otro a decir su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Allá arriba en el cielo

SED 3b Relaciones sociales CA 4a Drama

MATERIALES

- Álbum instrumental *Hora del círculo*
- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

Todos juntos

- Anime a los niños a cantar con la melodía de “Row Your Boat”, pista 2 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite al niño mencionado a elegir un amigo y a fingir que vuelan juntos alrededor del círculo.

Arriba, arriba, en el cielo
Jaime está pasando volando.
Él ayudará a salvar el día,
¡Superhéroe, Sí!

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al invitar a los niños a elegir y participar en una actividad con un amigo.



RINCÓN CREATIVO

Héroe volador

CA 4a Drama PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Bolsa de papel
- Cuchara de helado
- Servilleta

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Cinta
- Pinturas
- Periódico

Conversar

- Pregunte: “¿Adónde irías si pudieras volar?”

Hacer

- Invite a los niños a decorar sus bolsas de papel para que parezcan edificios o montañas.
- Decore las cucharas para que parezcan superhéroes y usa la tela para hacer capas.
- Rellene las bolsas con papel de periódico y ciérrelas con cinta adhesiva.

Jugar

- Anime a los niños a crear diferentes historias sobre sus superhéroes voladores y a utilizar los accesorios para representarlas.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño utiliza los accesorios para representar una historia sobre un superhéroe?

A

Para niños con dificultades de atención, consulte la sección "Adaptaciones".



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¡Yo vuelo!

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES POR CADA NIÑO

- Libro Puedo leer

Debatir y explorar

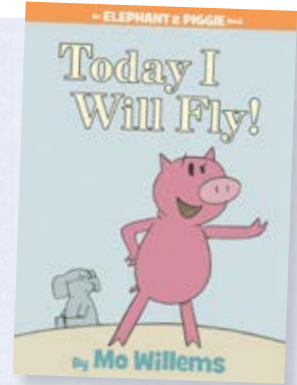
- ¿Qué ve en la portada? Anime a los niños a describir lo que observan.
- Explíqueles que los libros tienen oraciones formadas por palabras. Diles a los niños que escucharán y darán golpecitos por cada palabra que oigan.

Jueguen juntos

- Invite a los niños a abrir el libro en la primera página. Lea la oración y anímelos a golpear la mesa por cada palabra que escuchen.
- Repita el procedimiento con las páginas restantes del libro.
- **Simplificar:** Lea las frases de cada página y anime a los niños a repetir las.
- **Desafío:** Repase las sílabas. Después de leer, diga una palabra e invite a los niños a aplaudir las sílabas.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño da golpecitos al oír cada palabra?

HISTORIA SUGERIDA



¡Hoy volaré!

Por Mo Willems

LLD 6b Comprensión lectora

PD 1 Matricidad gruesa

- Muestre la portada y lea el título. Pregunta: "¿Qué tipo de cosas vuelan?"
- Lee el libro. Mientras lees, pregúntate: "¿Los cerdos vuelan? ¿Quién ayudó a Piggy a volar?"
- Si vuelves a leer este libro, dales a los niños bufandas para que finjan que tienen alas. Invítalos a moverse por la habitación volando alto, bajo, rápido y despacio.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Patrones de vuelo

M 5 Patrones

MATERIALES

- Guía de patrones y tarjetas: ABC

SUS MATERIALES

- Artículos pequeños (3 tipos)

Configuración

- Extienda la Guía de patrones. Esparza las tarjetas sobre la mesa y el suelo.

Juego independiente

- Invite a los niños a utilizar las tarjetas de patrones para copiar y ampliar el patrón ABC.
- Anímelos a usar otros objetos, como bloques, crayones o pegatinas, para crear sus propios patrones del abecedario.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia, crea y amplía patrones complejos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunta: "¿Qué harías para ayudar a los demás si pudieras volar?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Vuela rápido, camina despacio

LLD 1a Escucha CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca "Fly Fast, Step Slow", pista 5 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Anime a los niños a tumbarse boca arriba con sus accesorios de superhéroes de las actividades de creación y juego. Haga volar a los superhéroes al ritmo de la música.
- A mitad de la canción, invite a los niños a ponerse boca abajo y fingir que vuelan.

Superfuerza



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el cartel de conversación y pregunte: "¿Quién es la persona más fuerte que conoces?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre una tarjeta con la letra objetivo. Invite a los niños a nombrar la letra y decir su sonido. Anímelos a usar su "superfuerza" para doblar un limpiapiipas dándole la forma de la letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

Mi poder de superhéroe

LLD 2a Comunicación SED 1a Autoconciencia

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

Todos juntos

- Extienda las tarjetas de vocabulario de la semana 2.
- Pregunte: "¿Qué superpoder te gustaría tener? ¿Por qué?"
- Anime a los niños a que, por turnos, elijan un superpoder de los que aparecen en las tarjetas o que inventen uno diferente.
- Invite a los niños a explicar sus respuestas. Hablen sobre quiénes tienen las mismas respuestas.

Si la actividad fomenta la autoconciencia al animar a los niños a reconocer sus intereses y características personales mediante la elección de un superpoder.

RINCÓN CREATIVO

★ Barra con pesas

PD 4b Cuidado personal SS 2a Educación cívica y economía

MATERIALES

- Matriz de espuma (de la Lección 5)
- Tarjeta giratoria de fuerza

POR CADA NIÑO

- Papel
- Platos de papel (2)

SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: "¿Qué parte del cuerpo usas para levantar objetos? ¿Qué hacen tus brazos cuando levantas algo?" Explique que la gente levanta pesas para fortalecer los músculos de los brazos y las piernas.

Hacer

- Invite a los niños a crear sus propias pesas enrollando el papel firmemente y pegándolo con cinta adhesiva para formar una barra. Decore los platos de papel para que parezcan pesas.
- Haga agujeros en el centro de cada plato de papel y fíjalos a la barra.

Jugar

- Invite a cada niño a girar la ruleta para elegir un ejercicio, luego tira el dado para elegir el número de repeticiones. Simula levantar pesas. Pregunte: "¿A quién le toca ahora?"

OBSERVAR: PD 4b ¿El niño describe cómo alguna parte de su cuerpo le ayuda a levantar o mover la barra? SS 2a ¿Siguen las reglas y las rutinas y expresan sus sentimientos sobre la justicia?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Levantamiento de objetos pesados

M 1b & M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas numéricas (de la lección 7)

SUS MATERIALES

- Libros
- Cesta de ropa sucia



Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Crees que todos los libros pesan lo mismo? ¿Por qué sí o por qué no?”
- Explíqueles que los niños jugarán a un juego de contar para demostrar su “superfuerza”.

Jueguen juntos

- Invite a un niño a elegir una tarjeta con un número e identificar el número.
- Anime a otro niño a contar y colocar esa cantidad de libros en la cesta de la ropa sucia. Pregúntele: “¿Cuántos?”
- Invite a ambos niños a intentar levantar la cesta.
- Repita la actividad para que cada niño tenga la oportunidad de contar y colocar los libros.
- **Simplificar:** Utilicen solo los libros. Inviten a los niños a emparejar un libro con un compañero. Hagan que todos los niños tomen su libro.
- **Desafío:** Invite a los niños a contar y colocar hasta veinte objetos en la cesta.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta 10 libros? ¿Indica que el último número contado representa la cantidad de libros?

HISTORIA SUGERIDA



Súper Manny ¡se levanta!

Por Kelly DiPucchio

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a ponerse de pie y mostrarte su pose de superhéroe.
- Lea el libro y defina las palabras “desagradable”, “malvado”, “rayo láser”, “invisible” y “agradecido”. Antes de leer cada página, invite a los niños a identificar los colores de las capas. Pregúntele: “Si fueras un superhéroe, ¿de qué color sería tu capa?”.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a hablar sobre cómo Manny ayudó a los demás.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Torres fuertes

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Bloques

Configuración

- Extienda un juego de tarjetas del alfabeto boca arriba sobre la mesa y deja el otro juego en una pila. Coloca un recipiente con bloques cerca.

Juego independiente

- Anime a los niños a dar la vuelta a una tarjeta, nombrar la letra y decir su sonido en voz alta.
- Invítalos a encontrar la tarjeta con la letra correspondiente sobre la mesa, a repetir el sonido y a colocar un bloque encima. Repite el proceso.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta 10 letras mayúsculas y minúsculas y sus sonidos?



Para niños con dificultades de transición, consulte la sección “Adaptaciones”.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué harías para ayudar a los demás si fueras superfuerte?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Posturas fuertes

LLD 1a Escucha CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Save the Day (Instrumental)”, pista 1 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invite a los niños a bailar libremente al ritmo de la música. Pause la canción y anímelos a quedarse inmóviles en una postura “fuerte”.

Superaliento



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿Qué crees que puede hacer un superhéroe con su superaliento?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre una tarjeta con la letra objetivo. Invite a los niños a nombrar la letra y decir su sonido. Utilice la técnica de escritura de letras mientras los niños escriben la letra en el suelo o en el aire.

DESAFÍO COMUNITARIO

Desafío de respiración

SCI 1a Investigación e indagación ATL 1b Atención y persistencia

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Vasos de papel

Todos juntos

- Anime a los niños a trabajar juntos para apilar vasos de papel y formar una torre alta.
- Siéntense en círculo alrededor de la torre y animen a los niños a usar su superaliento para intentar derribarla.
- Si no logran derribarlo, sugiera acercarse un poco más e intentarlo de nuevo. Experimente con ventiladores para ver si logran derribarlo.
- Continúe hasta que la torre sea derribada por el viento.

A

Para niños retraídos, consulte la sección “Adaptaciones”.

Esta actividad fomenta la perseverancia animando a los niños a repetirla hasta que lo consigan.

RINCÓN CREATIVO

Pintura de viento

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

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Papel
- Sorbete

SUS MATERIALES

- Agua
- Pinturas

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales. Mezcle agua y pintura, y luego gotee la mezcla sobre el papel del niño.

Indicaciones

- ¿Qué está sucediendo en la foto?
- ¿Qué tiempo crees que hace en la foto? ¿Cómo mueve tu aliento la pintura como si fuera viento?
- ¿Qué crees que pasará si usas el sorbete para soplar la pintura?

OBSERVAR: SCI 3a ¿El niño describe qué sucede cuando sopla la pintura?

Invitación ^{to} create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Supersílabas

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas “¿Qué prefieres?”
- Fichas de bingo (guárdelas para usarlas más tarde)

SUS MATERIALES

- Bloques (2)

Debatir y explorar

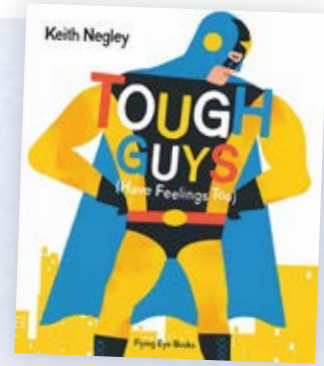
- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Marca las sílabas de una palabra con una palmada.
- Explique que una palabra se puede dividir en sílabas. Coloca dos bloques sobre la mesa. Muestra y di una palabra como “edificio”.doregazo mientras dices cada sílaba.

Jueguen juntos

- Lea una tarjeta de “¿Qué prefieres?”. Muéstrale al niño dos o tres tarjetas con fotos que correspondan. Invítalo a compartir su elección (coloca una ficha de bingo) y a aplaudir y decir cada sílaba.
- Repita el procedimiento con cada niño hasta que se hayan formulado todas las preguntas.
- **Simplificar:** Invita al niño a combinar las sílabas para formar una palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a eliminar sílabas de una palabra. Por ejemplo, diga: “‘edificio’ sin ‘-ing.’”

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

HISTORIA SUGERIDA



Los tipos duros también tienen sentimientos

Por Keith Negley

SED 1d Autoconciencia
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Explique que el libro trata sobre diferentes emociones. Pregunte: “¿Cómo te sientes ahora mismo?”.
- Lea el libro y defina las palabras “difícil”, “sentimientos” y “frustrante”. Invita a los niños a hablar sobre cómo creen que se sienten los diferentes personajes.
- Si vuelve a leer este libro, pregúntate: “¿Qué sientes al compartir tus emociones o sentimientos con alguien?”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Estructuras robustas

M 4b Medición SCI 3a Ciencias físicas

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Vasos de papel
- Bloques

Configuración

- Coloque vasos y bloques de papel.

Juego independiente

- Anime a los niños a construir de tres a cinco estructuras utilizando los materiales.
- Invítelos a comparar las estructuras por altura y a ordenarlas de la más baja a la más alta. Anímalos a usar palabras como “primero,” “segundo” y “tercero.”
- Anime a los niños a empujar, tirar o soplar suavemente sobre cada estructura para observar cómo se mueve o se cae. Pídeles que describan qué estructuras permanecieron inmóviles, se inclinaron, se deslizaron o se cayeron.

OBSERVAR: M 4b ¿El niño compara hasta cinco objetos y usa palabras como “primero,” “segundo” y “¿tercero?” SCI 3a ¿Explican cómo se mueven las cosas?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Cómo ayudarías a los demás si tuvieras un superaliento?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del viento

CA 1a Música LLD 1a Escucha

- Reproduzca “Blow Like the Wind (Instrumental)”, pista 7 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Fabrique un instrumento de viento para cada niño: Corte la punta de un sorbete para que quede puntiaguda.
- Invite a los niños a usar su superaliento para soplar sonidos en los sorbetes mientras suena la música.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

ATL 2a Flexibilidad y juego



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MÚSICA Y MOVIMIENTO Etiqueta de identificación de superhéroe	LLD 2a Comunicación PD 2 Motricidad fina
2	MÚSICA Y MOVIMIENTO Despedida de superhéroe	CA 4a Drama CA 1c Música
3	RINCÓN CREATIVO Supercapa	ATL 1a & ATL 1b Atención y persistencia
4	RINCÓN CREATIVO Supermáscara	LLD 1b Escucha CA 4b Drama
5	MATEMÁTICAS DE MESA Juego de superhéroes	M 1a Sentido numérico SED 3d Relaciones sociales
STEAM	Tienda de disfraces	SS 1c Cultura y comunidad SED 1d Autoconciencia

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 2b Autorregulación



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	MATEMÁTICAS DE MESA Rompecabezas ocultos	SED 1b Autoconciencia
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Baile veloz	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
8	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de vuelo	M 5 Patrones
9	RINCÓN CREATIVO Barra con pesas	PD 4b Cuidado personal SS 2a Educación cívica y economía
10	MATEMÁTICAS DE MESA Estructuras robustas	M 4b Medición SCI 3a Ciencias físicas

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 3a Geografía



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Héroe de la sílaba	LLD 3b Conciencia fonológica
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Reutilizar matemáticas	M 1e Sentido numérico
13	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de clasificación	M 6 Clasificación LLD 1a Escucha
14	RINCÓN CREATIVO Mi libro sobre la Tierra	LLD 7a & LLD 7b Escritura
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Superrimas	LLD 3a Conciencia fonológica
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El superpoder del ratón	LLD 5 Conceptos de impresión LLD 2c Comunicación

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 4a Resolución de problemas



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	MATEMÁTICAS DE MESA Subiendo la escalera	M 1b Sentido numérico SED 3a Relaciones sociales
17	ALFABETIZACIÓN EN LA MESA Mensajes de seguridad	LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica
18	RINCÓN CREATIVO Símbolo de la paz	CA 3b Artes visuales
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Comida para amigos	SS 2b Educación cívica y economía M 2a Conciencia espacial
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	LLD 2d Comunicación SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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

EXPERIENCIA

SALVAR EL PLANETA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

Práctica respetuosa con el medio ambiente

Reducir,
reutilizar,
reciclar,
proteger

Crea arte
reciclado y
fabrica papel

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Collage de la Tierra • Crea un contenedor de reciclaje • Desafío de clasificación
Planta una semilla • Danza de rescate animal



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lección	12
Lección 11: Reducir	12
Lección 12: Reutilizar	14
Lección 13: Reciclar	16
Lección 14: Cuidar las plantas	18
Lección 15: Proteger a los animales	20
Materiales de referencia	22
Planificación de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: SALVAR EL PLANETA

El medio ambiente natural abarca todo lo que nos rodea: el aire, el agua, la tierra, las plantas y los animales. Es fundamental ayudar a los niños a aprender a cuidar y respetar la Tierra desde pequeños. La educación ambiental les permite conectar con el mundo que les rodea y comprender cómo sus acciones pueden marcar la diferencia. A medida que aprenden sobre las tres R (reducir, reutilizar y reciclar), empiezan a comprender que sus decisiones cotidianas pueden contribuir a proteger el planeta. Los educadores pueden apoyar este aprendizaje mediante experiencias prácticas, como clasificar materiales reciclables, crear arte con materiales reutilizados, plantar semillas y hablar sobre cómo proteger las plantas y los animales.

Superhéroes

SEMANA 1
Disfraces de superhéroes

SEMANA 2
Superpoderes

SEMANA 3
Salvar el planeta

SEMANA 4
Superhéroes cotidianos



REDUCIR



REUTILIZAR



RECICLAR



CUIDAR LAS PLANTAS



PROTEGER A LOS ANIMALES

VOCABULARIO CLAVE

semilla, agua, tierra, cartón, papel, plantas, árbol, animal, historieta, polen

LETRAS

Reseña de AZ

PALABRAS FONÉTICAS

Revisar








CONCEPTOS BÁSICOS

Revisar



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 11		REDUCIR Reducir significa limitar el consumo o comprar menos. Algunos ejemplos incluyen usar menos electricidad o agua y generar menos basura para contribuir a la conservación.	¡No desperdiciemos! LLD 2a Comunicación SED 3c Relaciones sociales SED 4a Resolución de problemas Héroe de la sílaba ★ LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 12		REUTILIZAR Reutilizar significa encontrarles nuevos usos a los objetos en lugar de tirarlos. Por ejemplo, usar una taza de viaje o una botella de agua reutilizable en lugar de envases de un solo uso.	Reutilízalo SED 4a Resolución de problemas LLD 2a Comunicación Tablero reutilizable LLD 7a Escritura LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 13		RECICLAR El reciclaje es el proceso de recolectar y procesar materiales que de otro modo se desecharían como basura. Papel, plástico, vidrio, revistas, latas de aluminio, aparatos electrónicos y muchos otros materiales pueden transformarse en nuevos productos.	Desafío de clasificación ★ M 6 Clasificación LLD 1a Escucha ATL 1b Atención y persistencia Reciclar Clasificar M 6 Clasificación
LECCIÓN 14		CUIDAR LAS PLANTAS Las plantas necesitan protección contra las inclemencias del tiempo, las enfermedades, los insectos dañinos y los animales que buscan alimento. Proteja la flora introduciendo flores autóctonas, plántulas, árboles y arbustos en su jardín.	Por favor, ¡No me pise! PD 1 Matricidad gruesa SED 3c Relaciones sociales Supergusano LLD 1b Escucha CA 2b Danza y movimiento 
LECCIÓN 15		PROTEGER A LOS ANIMALES Un millón de especies de plantas y animales están al borde de la extinción. La forma más eficaz de ayudar a la vida silvestre es preservar los entornos en los que viven los animales.	Seguro y cálido CA 4a Drama SED 1d Autoconciencia Superrimas ★ LLD 3a Conciencia fonológica 



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

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Reducir residuos en la ciudad

M 2b Conciencia espacial

Collage de la Tierra

CA 3b Artes visuales
PD 2 Motricidad fina



Danza reduccionista

CA 2a Danza y movimiento

Ahorra agua

SCI 1a Investigación e indagación
SCI 3a Ciencias físicas
PD 2 Motricidad fina



Las tres R: Reutilizar, reducir, reciclar.

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



Reutilizar matemáticas ★

M 1e Sentido numérico



Arte con materiales reciclados

CA 3a Artes visuales
M 2a Conciencia espacial



Reutilizar el ritmo

CA 1b Música

Maravillas del agua

SCI 1a Investigación e indagación



El libro de la Tierra

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra



Reducir, Reutilizar, Reciclar

LLD 3a Conciencia fonológica



Papel reciclado

SCI 3b Ciencias físicas
LLD 2a Comunicación



Baile de reciclaje

LLD 1a Escucha
CA 2a Danza y movimiento

Reconstruir

M 2a Conciencia espacial
PD 2 Motricidad fina



El ratón superpoderoso ★

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 2c Comunicación



Rompecabezas de plantas

M 2a Conciencia espacial



Mi libro sobre la Tierra ★

LLD 7a & LLD 7b Escritura



Danza del árbol

PD 1 Motricidad gruesa

Planta una semilla

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
PD 2 Motricidad fina



Supergusano

LLD 2d Comunicación
LLD 6b Comprensión lectora



En peligroBingo de animales

M 6 Clasificación



Animal en peligro de extinción

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
CA 3a Artes visuales



AnimalBaile de rescate

PD 1 Motricidad gruesa

Refugio de animales

CA 4a Drama
SED 3c Relaciones sociales



¿Puedo ser tu perro?

LLD 6b Comprensión lectora



STEAM STATIONS

Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Planta una semilla

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra PD 2 Motricidad fina



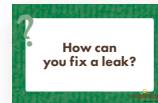
Configuración

- Coloque un recipiente poco profundo con tierra. Ponga un cuenco con semillas (o frijoles) y algunas palas o cucharas pequeñas. Invite a los niños a explorar la siembra.

Grandes preguntas

- ¿Cómo podrías plantar hileras de semillas?
- ¿Qué sensación producen las semillas al estar en la tierra?
- ¿Qué necesitan las semillas para crecer?
- ¿Cómo podrías proteger las semillas en crecimiento?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño planta semillas en la tierra y habla de cómo crecerán?



A

Para niños con dificultades en el procesamiento sensorial, consulte la sección "Adaptaciones".

CIENCIA Y NATURALEZA

Ahorra agua

SCI 1a Investigación e indagación SCI 3a Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Coloque un recipiente con agua, plastilina y coladores u otros utensilios de cocina con agujeros. Invite a los niños a predecir qué pasaría si presionaran la plastilina en los agujeros de los coladores u otros utensilios para ayudar a detener las fugas.

Grandes preguntas

- ¿Por qué podría ser malo un grifo que gotea?
- ¿Qué ocurre si hay una fuga?
- ¿Qué podría pasar si se tapa una fuga?
- ¿Cuándo has visto que algo gotea?

OBSERVAR: SCI 1a ¿El niño intenta encontrar maneras de evitar que el agua se filtre por los agujeros?

Maravillas del agua

SCI 1a Investigación e indagación

Configuración

- Reúna varias botellas de agua vacías y colóquelas en el área exterior. Ayude a los niños a pensar en formas de reutilizarlas. Por ejemplo, como juguetes acuáticos, bolos, materiales para una pista de obstáculos o botellas para regar plantas.

Grandes preguntas

- ¿Para qué podrías usar una botella de agua (aparte de para beber agua)?
- ¿Para qué podrías usar las tapas?
- ¿Cómo podrías usar una botella de agua dentro de casa? ¿Y fuera?
- ¿Qué se puede verter dentro y fuera de una botella de agua?

How many ways can you reuse water bottles?

OBSERVAR: SCI 1a ¿El niño sugiere o intenta diferentes maneras de usar las botellas de agua?

BLOQUES

Reconstruir

M 2a Conciencia espacial PD 2 Motricidad fina

How many different ways can you rebuild?

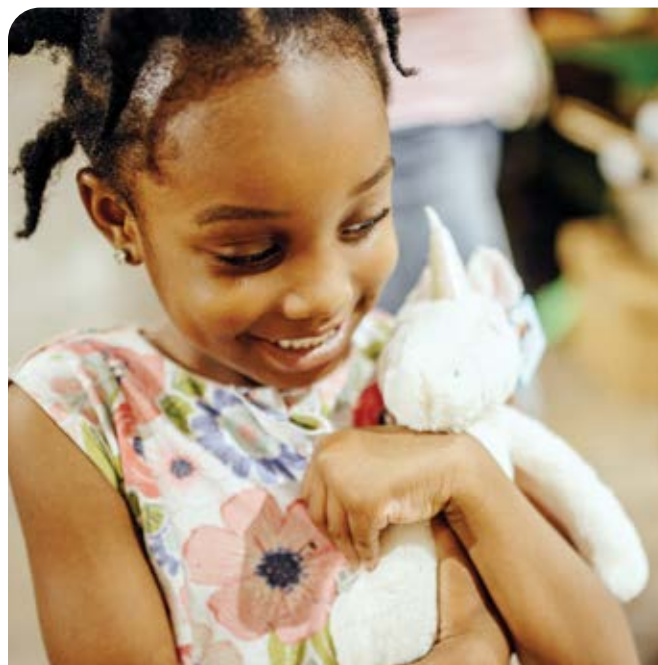
Configuración

- Coloque bloques y fotos de diferentes tipos de edificios. Invite a los niños a trabajar juntos para construir las estructuras que aparecen en las fotos. Después de construir una, derríbela y usa los mismos bloques para construir la siguiente. Observa cómo giran los bloques para construir las estructuras.

Grandes preguntas

- ¿Necesitas girar el bloque para que encaje como el edificio de la foto?
- ¿Dónde debería colocarse este bloque para ayudar a que el edificio se mantenga en pie?
- ¿Cuál es el edificio más alto que has visto?
- ¿Por qué podría derrumbarse un edificio?

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve o gira los bloques para construir una estructura que coincida con la foto?



OBRA DRAMÁTICA

Refugio de animales

CA 4a Drama SED 3c Relaciones sociales

How can you create a cozy shelter?

Configuración

- Coloque peluches, cuencos, cajas, almohadas y mantas. Invite a los niños a fingir que cuidan y juegan con los animales del refugio. Prepare camas, comida y zonas de juego.

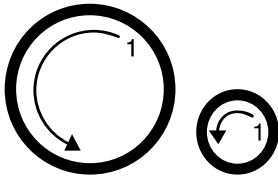
Grandes preguntas

- ¿Qué tipo de animales podrías encontrar en un refugio?
- ¿Qué necesitas para esos animales?
- ¿Cómo cuidas a los animales?
- ¿Te gustaría trabajar con animales? ¿Por qué sí o por qué no?

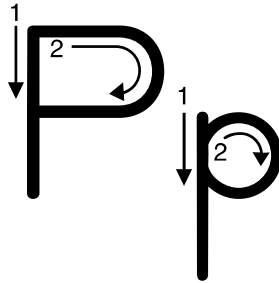
OBSERVAR: CA 4a ¿El niño simula cuidar de los animales utilizando los accesorios?

AVENTURA DEL ALFABETO

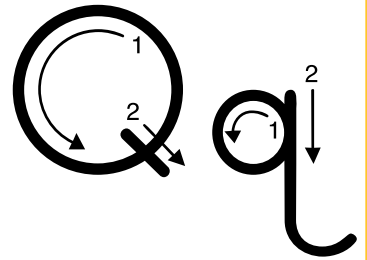
Oo



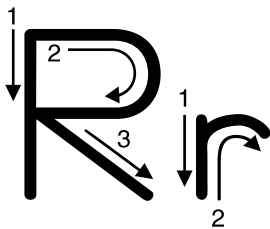
Pp



Qq



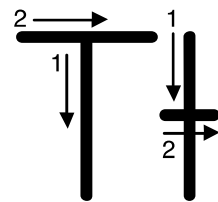
Rr



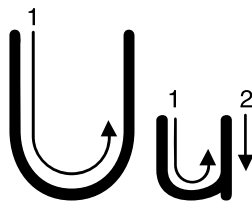
Ss



Tt



Uu



CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

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

★ El superpoder del ratón

Por Sierra Falconer



Primera lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a predecir cuál podría ser el superpoder de Ratón. Anote sus respuestas.

Leer y participar

- Lea el libro y defina las palabras “cómic”, “gigante”, “inventor”, “polen” y “tímido”. Mientras lees, hazte preguntas sobre el libro, como “¿En qué es bueno Búho? ¿Qué ayudó a Pájaro a sentirse mejor?”.

Conversar

- Después de leer, repasen los superpoderes de cada personaje. Lean las predicciones de los niños. Subrayen las predicciones que se parezcan a la historia. Pregunten: “Si nuestra clase fuera de superhéroes, ¿qué poderes tendríamos para ayudarnos unos a otros?”.

Segunda lectura

SED 1a Autoconciencia LLD 2c Comunicación

Introducción

- Muestra la portada y lee el título. Pídeles a los niños que recuerden los diferentes superpoderes de los personajes.

Leer y participar

- Lean el libro. Establezcan conexiones entre los niños y los superpoderes que aparecen en él. Pregunten: “Si tuvieras un superpoder, ¿cuál sería? ¿Cómo podemos ayudar a un amigo a recordar su superpoder si se siente triste?”.

Conversar

- Después de leer, dale a cada niño una hoja de papel. Invítalos a dibujarse a sí mismos usando el superpoder. Anímalos a mostrar su dibujo y decir: “Mi superpoder es ____”. Anima a los demás a responder diciendo: “¡Ese es un superpoder genial!”.

Tercera lectura

LLD 5 Conceptos de impresión LLD 2c Comunicación

Introducción

- Muestra la portada y lee el título, luego juega un juego con palabras y letras. Di: “Si señalo una palabra, tócate la nariz. Si señalo una letra, tócate la cabeza”.

Leer y participar

- Dale a cada niño un fragmento de la historia para que lo sostenga (algunos tal vez necesiten compartir). Pregunta: “¿Por dónde empiezo a leer?” Leer el libro. A medida que se menciona a cada personaje, invitar al niño con esa pieza de la historia a Levántate y muéstrales a los demás. Pide que recuerden. preguntas sobre los personajes.

Conversar

- Después de leer, invite a los niños a recordar momentos en que los personajes se animaron mutuamente. Pregúnteles: “¿Cómo pueden apoyarse entre ustedes?”.

PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO

historieta: un libro que cuenta una historia con imágenes y palabras

gigante: algo muy grande

inventor: una persona que crea algo nuevo

polen: polvo amarillo de las flores que ayuda a crear nuevas plantas.

tímido: sentirse callado o nervioso en presencia de otros

OBSERVAR: LLD 5 ¿El niño distingue entre letras y palabras e indica por dónde empezar a leer?

LLD 2c ¿Se comunican mediante oraciones?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

¡Empecemos! ↷

Reducir



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre el cartel de conversación y pregunte: "¿Qué puedes hacer para ahorrar electricidad?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Extienda papel de desecho y marcadores. Muestre una tarjeta con una letra. Invite a los niños a nombrar la letra y decir su sonido. Anímelos a escribir la letra en el papel.

DESAFÍO COMUNITARIO

¡No desperdiciemos!

LLD 2a Comunicación SED 3c Relaciones sociales SED 4a Resolución de problemas

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Hoja de papel grande
- Lápices de colores

Todos juntos

- Muestre la hoja de papel y analice cómo todos podrían compartir una hoja en lugar de darle una hoja a cada uno.
- Piensa en formas de compartir el documento. Por ejemplo, "Dibuja en una hoja todo "Juntos" o "Rompan el papel en pedazos iguales para que cada uno reciba un pedazo".
- Una vez que los niños se hayan decidido, ponles a su disposición ceras para que decoren el papel.

Esta actividad desarrolla la capacidad de resolución de problemas y las habilidades para las relaciones sociales, animando a los niños a generar ideas para encontrar una solución a un problema y a trabajar juntos para completar una actividad.

RINCÓN CREATIVO

Collage de la Tierra

CA 3b Artes visuales PD 2 Matricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Plato de papel
- Papel de seda

SUS MATERIALES

- Revistas o papel de desecho
- Tijeras
- Lápices de colores
- Pegamento
- Cinta
- Materiales para collage

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en el planeta Tierra?
- ¿Vas a rasgar o cortar el papel de color y luego pegarlo en tu plato?
- ¿Cómo puedes usar las fotos de la revista en tu collage?
- ¿Puedes pegar el hilo a tu placa de tierra para crear un adorno colgante?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza materiales como papel o fotos de revistas para crear un collage?

Invitación _{to} create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Héroe de la sílaba

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Póster temático*



Debatir y explorar

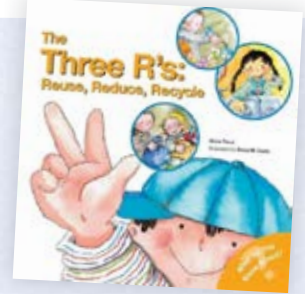
- Explica que las sílabas se pueden combinar para formar una palabra. Diga una palabra y luego cada sílaba. Repita las sílabas cada vez más rápido y luego repita la palabra.
- ¡Dígalas a los niños que combinarán sílabas y se convertirán en héroes de las sílabas!

Jueguen juntos

- Señale una imagen en el póster temático y diga las sílabas con una pausa entre ellas. Pregunte; “¿Qué palabra obtienes?” ¿Cuándo armas la botella?
- Repita el proceso con otras palabras del cartel.
- **Simplificar:** Cree una frase sencilla. Invite a los niños a saltar por cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar las sílabas en palabras.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina sílabas para formar una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



Los Tres R's: Reutilizar, Reducir, Reciclar

Por Nuria Roca

LLD 6b Comprensión lectora

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué es algo que reutilizas o usas una y otra vez?”
- Lea el libro y defina las palabras “contaminación”, “vertedero”, “desgastado”, “fábricas” y “compost”. Hable sobre los tipos de cosas que se pueden reutilizar o reciclar.
- Si vuelve a leer este libro, anime a los niños a recordar las 3 R. Coloque los materiales reciclables en el suelo y hable sobre cómo utilizarlos de formas nuevas.

A

Para niños que no hablan o que tienen otras dificultades de comunicación, consulte la sección “Adaptaciones”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Reducir residuos en la ciudad

M 2b Conciencia espacial

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)
- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)
- Tarjetas numéricas (de la lección 7)

SUS MATERIALES

- Papel de desecho
- Caja
- Marcadores

Configuración

- Coloque todos los Materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a utilizar los materiales para construir edificios, casas, puentes, carreteras y señales de tráfico.
- Anímelos a decidir dónde debería ubicarse cada parte de la ciudad.
- Pídale a los niños que describan la ubicación de los objetos usando palabras como “al lado de”, “entre”, “detrás de”, “delante de” y “cerca de”.

OBSERVAR: M 2b ¿El niño explica la ubicación de edificios o materiales en relación con otros objetos utilizando palabras que indiquen posición?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Por qué es importante reducir la cantidad de basura que producimos?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza reduccionista

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Earth Sounds (Instrumental)”, pista 8 del álbum *Bailando con superhéroes*.
- Invite a los niños a elegir un solo movimiento para usar mientras bailan.

Reutilizar



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿Qué se puede reutilizar en lugar de tirar?”.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre una tarjeta con la letra objetivo. Invite a los niños a usar materiales como tapas de botellas, botones o bloques para construir la carta. Anímalos a nombrar la letra y di su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Reutilízalo

SED 4a Resolución de problemas LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- Enlaces pequeños*
 - Álbum instrumental
- Hora del círculo*

SUS MATERIALES

- Variedad de artículos utilizables

Todos juntos

- Anime a los niños a cantar con la melodía de “Mary Had a Little Lamb”, pista 8 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Extienda los mini enlaces y otros objetos reutilizables, e invita a un niño a elegir uno. Usa su nombre y el objeto en la canción.
- Haga una pausa en la canción y anima a los niños a que piensen en maneras de reutilizar el objeto.

Hayley tiene un bolsa de la compra
Bolsa de la compra, bolsa de la compra.

Hayley tiene un bolsa de la compra,

¿Cómo puedo? ella
¿Reutilizarlo?

... **botella de agua** ...

... **periódico** ...

Esta actividad desarrolla las habilidades para resolver problemas al animar a los niños a generar ideas para reutilizar materiales.

A

Para niños con dificultades de atención, consulte la sección “Adaptaciones”.

Invitación _{to} create



RINCÓN CREATIVO

Artes recicladas

CA 3a Artes visuales M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Hilo
- Barra de cera
- Taza de soufflé

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Tijeras (seguras para niños)
- Cinta adhesiva
- Materiales para collage

Configuración

- Coloca la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué tipo de arte vas a crear?
- ¿Qué materiales necesitas para crear tu diseño?
- ¿Podrías decirme qué representa tu obra de arte?
- ¿Dónde colocarás los materiales en tu obra de arte?
- ¿Necesitas girar o mover las piezas para realizar tu diseño?

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño planifica y crea un diseño utilizando los materiales?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Reutilizar matemáticas

M 1e Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de historias matemáticas
- Enlaces pequeños*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

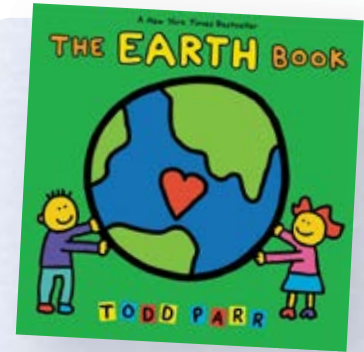
- Explíqueles que los niños sumarán o juntarán cosas para formar más. Muestra cuatro mini enlaces. Añade uno más. Recuenta y di el total.
- Explícales que los niños también restarán o quitarán para tener menos. Muestra tres mini enlaces. Quitá dos. Recuenta y di el total.

Jueguen juntos

- Lea las tarjetas de problemas matemáticos. Usa los enlaces cortos para ilustrar el problema.
- Lean otro cuento. Invite a los niños a escuchar y a usar los mini enlaces para resolver los problemas.
- **Simplificar:** Coloque un mini eslabón. Añada dos más. Anime a los niños a contar cuántos hay. Repita el proceso hasta llegar a un total de tres.
- **Desafío:** Invite a los niños a resolver sumas y restas contando hasta diez.

OBSERVAR: M 1e ¿El niño suma o resta añadiendo o quitando mini eslabones? ¿Recuenta para obtener el total?

HISTORIA SUGERIDA



El libro de la Tierra

Por Todd Parr

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Cómo podemos ser superhéroes que protejan la Tierra?" Hable sobre conservar el agua, la energía y otros recursos naturales.
- Lea el libro y defina las palabras "mercado", "grifo", "sobras" y "aluminio". Mientras lee, pregunte: "¿Apagas las luces cuando sales de una habitación?". Anime a los niños a levantar la mano cada vez que puedan responder "sí".
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a recordar todas las maneras en que los niños del libro protegieron la Tierra.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Tablero reutilizable

LLD 7a Escritura LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Enlaces pequeños*
- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Artículos reciclados: cajas y tubos de cartón, botellas de agua
- Bloques
- Marcadores
- Cinta
- Papel de desecho
- Coches de juguete y personas

Configuración

- Coloque la caja plana en el suelo. Coloque un juego de tarjetas del alfabeto en una pila.

Juego independiente

- Invite a los niños a que, por turnos, elijan una tarjeta y escriban la letra en la caja.
- Anímelos a que elijan otra tarjeta, nombren la letra, digan su sonido y encuentren la letra correspondiente en el tablero para cubrirla con papel de desecho.
- Si lo desea, puede crear y trazar letras con mini enlaces.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe algunas cartas?

LLD 4 ¿Identifica hasta diez letras mayúsculas y minúsculas, así como sus sonidos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregúntate: "¿Cómo puede la reutilización de objetos ayudar a salvar el planeta?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Reutilizar el ritmo

CA 1b Música

- Invite a los niños a buscar en la habitación objetos que puedan ser "reutilizados" como instrumentos musicales.
- Reproduzca "Reuse Rhythm (Instrumental)", pista 9 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Anime a los niños a marchar por la sala mientras tocan sus instrumentos juntos.

Reciclar

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: "¿Qué creen que sucede con la basura que reciclan?" Anime a los niños a responder con una oración completa.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escribe letras mayúsculas y minúsculas en trozos de cartón reutilizados. Invita a los niños a elegir una letra, nombrarla, decir su sonido y colocarla en el contenedor o papelerera de reciclaje correspondiente a mayúsculas o minúsculas.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Desafío de clasificación

M 6 Clasificación LLD 1a Escucha ATL 1b Atención y persistencia

MATERIALES

- Enlaces pequeños*

SUS MATERIALES

- Figuras de papel (variedad de colores)
- Contenedor o tubo de reciclaje

Todos juntos

- Saca el cubo de basura y extiende trozos de papel de desecho y mini eslabones por el suelo.
- Anime a los niños a que finjan ser "Héroes del Reciclaje" que ayudan a garantizar que cierta basura vaya al contenedor de reciclaje.
- Di: "Escuchen con atención el color que voy a decir". Grita un color e invita a todos los niños a recoger esos trozos de papel de colores o mini eslabones y depositarlos en el contenedor.
- Repita el procedimiento, pero pida a los niños que clasifiquen según otra característica, como la forma o el tipo.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño ordena primero por colores y luego por alguna otra característica?

LLD 1a ¿Prestan atención a las palabras que describen colores y formas y responden adecuadamente?

Esta actividad fomenta la perseverancia animando a los niños a seguir buscando un color específico hasta que todos los trozos de papel estén clasificados.



RINCÓN CREATIVO

Papel reciclado

SCI 3b Ciencias físicas LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Papel

SUS MATERIALES

- Agua
- Papel de desecho
- Mosquitera o colador
- Licuadora (opcional)

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué observas en el papel de la foto?
- ¿Cómo desea explorar el artículo?
- ¿El papel se siente diferente después de ponerlo en agua?
- ¿Cómo podemos secar el papel reciclado en la pantalla (o colador)?

OBSERVAR: SCI 3b ¿Describe el niño cómo cambia el papel cuando se moja?

Invitación
to
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Reducir, reutilizar, reciclar

LLD 3a Conciencia fonológica



MATERIALES

- ☐ Póster con poema:
Reducir, reutilizar,
reciclar.

Debatir y explorar

- Explícale que las palabras que riman son aquellas que suenan igual al final, como “gato” y “sombbrero”.
- Muestre el cartel. Dígales a los niños que escucharán y completarán las palabras que riman y que faltan.

Jueguen juntos

- Recite el poema y enfatiza las palabras que riman. Invita a los niños a repetir las parejas de palabras que riman.
- Recite el poema nuevamente. Haga una pausa y anime a los niños a completar la palabra que falta. Ofrezca opciones si es necesario.
- **Simplificar:** Recita el poema e invita a los niños a repetir las palabras que riman.
- **Desafío:** Recita el poema e invita a los niños a identificar si dos palabras riman.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño completa la palabra que rima y que falta?

★ HISTORIA SUGERIDA



El superpoder de ratón

Por Sierra Falconer

LLD 6 Comprensión lectora
LLD 2 Comunicación

Consulte la sección “Conexiones con la historia” en la página 9.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Reciclar y clasificar

M 6 Clasificación

MATERIALES

- ☐ Tarjetas con formas de basura
- ☐ Señales con forma de basura

SUS MATERIALES

- ☐ Cinta
- ☐ Tenazas
- ☐ Cajas
- ☐ Tijeras

Configuración

- Pega cada cartel con forma de basura en una caja. Arruga las tarjetas con formas y extiéndelas por el suelo.

Juego independiente

- Invite a los niños a ayudar a recoger la “basura” (tarjetas con formas) con las pinzas y a clasificarlas en las cajas correspondientes.
- Anímelos a clasificar la basura de otras maneras, como por ejemplo por color.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño clasifica la “basura” por forma? ¿La clasifica de nuevo por color?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación
SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Pregunte: “¿Cómo puede el reciclaje de basura ayudar a salvar la Tierra?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de reciclaje

LLD 1a Escucha CA 2a Danza y movimiento

- Esparza diversos materiales reciclables por la habitación.
- Reproduce “Superpowers (Instrumental)”, pista 6 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invita a los niños a bailar alrededor y sobre la basura mientras suena la canción. Pausa la música y anima a cada niño a recoger el objeto que tenga más cerca y reciclarlo en el contenedor adecuado.

Cuidar las plantas



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre el cartel de conversación y pregunte: “¿Cómo podemos cuidar las plantas?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque un recipiente con arena o tierra sobre la mesa. Muestra una tarjeta con la letra objetivo. Invita a los niños a usar palitos o sus dedos para “plantar” o escribir la letra mientras pronuncian su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

¡Por favor, no me pises!

PD 1 Motricidad gruesa SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

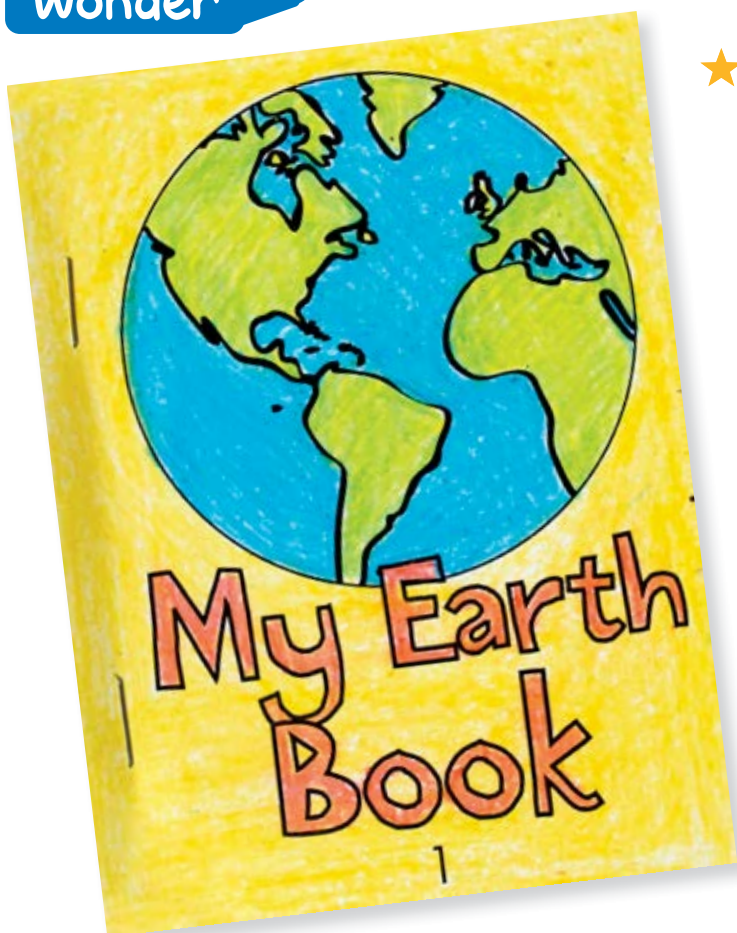
- Papel (verde)
- Tijeras
- Manta o sábana

Todos juntos

- Recorte hojas grandes de papel verde.
- Pregunte: “¿Qué crees que le pasaría a una planta si la pisaras?”
- Extienda una manta en el suelo y coloca una hoja de papel sobre ella. Anime a los niños a caminar juntos sobre la manta, procurando no pisar la hoja.
- Continúe añadiendo más hojas de papel a la manta para aumentar la dificultad. Comenta cualquier problema que surja durante este reto.

Esta actividad fomenta relaciones positivas al invitar a los niños a compartir espacio con sus compañeros.

Write & Wonder



RINCÓN CREATIVO

★ Mi libro sobre la Tierra

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Mi libro sobre la Tierra

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Grapadora
- Frazada

Conversar

- Pregunte: “¿Quién vive en la Tierra?”

Indicaciones

- Invite a los niños a escribir y dibujar sobre los animales o las plantas que les gustan en las páginas del libro.
- Si están preparados, animelos a usar ortografía creativa al escribir. Por ejemplo: “¿Qué sonidos escuchas en 'tigre'?”
- Invite a los niños a leer su libro a un compañero.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño intenta escribir palabras utilizando los sonidos que oye? LLD 7b ¿Dibujan o escriben para representar animales o plantas en su libro?

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte la sección "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Rompecabezas de plantas

M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Hojas de espuma
- Tapetes con formas

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Hojas naturales (opcional)

Debatir y explorar

- Pregunte: "¿Qué podría pasar si alguien arranca las hojas de una planta?"
- Explícale que los niños añadirán hojas a plantas completando un rompecabezas.
- Demuestra cómo usar las hojas de espuma para completar la forma de la planta.

Juegen juntos

- Invite a los niños a usar las figuras para completar el rompecabezas.
- Después de que completen un rompecabezas, animelos a intercambiarlo y completar otro.
- Mientras los niños esperan, animelos a usar hojas reales para crear sus propios diseños de plantas.
- **Simplificar:** Complete el rompecabezas excepto tres piezas. Invita a los niños a usar las piezas restantes para completarlo.
- **Desafío:** Muéstreles a los niños las láminas con formas al revés. Invítalos a corregir la orientación antes de completar los rompecabezas.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve las piezas para armar el rompecabezas?

HISTORIA SUGERIDA



Supergusano

Por Julia Donaldson

LLD 2d Comunicación

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a que, por turnos, señalen los objetos de la portada y los nombren.
- Dale a cada niño un trozo largo de hilo. Di: "¡Vamos a fingir que es Supergusano!". Lee el libro y define las palabras "desastre", "pozo", "guardia", "panal" y "basura". Mientras lees, invita a los niños a mover su "gusano" como Supergusano en el libro.
- Si vuelves a leer este libro, hazte preguntas de recuerdo, como "¿Qué...? ¿Supergusano ayuda en la historia?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Supergusano

LLD 1b Escucha CA 2b Danza y movimiento

MATERIALES

- Tarjetas de cubo: Héroe Gusano
- Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Configuración

- Recorte y coloque las tarjetas cúbicas en el Cubo de bolsillo.

Juego independiente

- Invite a un niño a lanzar el dado y seguir las indicaciones de movimiento mientras finge ser un gusano héroe que ayuda a las plantas.
- Continúe hasta que todos los niños tengan la oportunidad de jugar.

OBSERVAR: LLD 1b ¿El niño sigue instrucciones de dos pasos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: "¿Qué harás para ayudar a las plantas que rodean tu casa?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del árbol

PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca "Blow Like the Wind (Instrumental)", pista 7 en el Bailando con superhéroes álbum.
- Invite a cada niño a bailar manteniendo los pies "enraizados" en el suelo.



Proteger a los animales



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel de conversación y pregunte: “¿Cómo podemos ayudar a proteger a los animales?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Haga un animal sencillo como un títere con boca. Diga el nombre o el sonido de una letra. Invite a un niño a “alimentar” al animal con la tarjeta de la letra correcta. Continúe hasta que cada niño haya tenido su turno.

DESAFÍO COMUNITARIO

Seguro y cálido

CA 4a Drama SED 1d Autoconciencia

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Animales rellenos

Todos juntos

- Coloque una variedad de animales de peluche.
- Anime a los niños a cantar con la melodía de “Mary Had a Little Lamb”, pista 8 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invite a un niño a coger uno de los animales y mecerlo. Incluye el nombre del niño y el nombre de un animal en la canción.

**María tenía un pájaro,
Pequeño pájaro, pequeño pájaro.
María tenía un pájaro,
Ella lo mantuvo a salvo y caliente.**

Esta actividad fomenta sentimientos de comodidad y afecto al animar a los niños a demostrar cómo cuidar de un animal.

A

Para niños con dificultades en la motricidad fina, consulte la sección “Adaptaciones”.

RINCÓN CREATIVO

Animal en peligro de extinción

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Bolsa de papel
- Ojos que se mueven
- Adhesivos
- Moldes para cupcakes

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Cinta
- Lápices de colores y marcadores
- Tijeras

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué animales reconoces en las fotos? ¿Qué necesita ese animal para vivir y crecer?
- ¿Recrearás un animal a partir de la foto o inventarás uno propio?
- ¿Dónde vive tu animal?
- ¿Cómo se mantiene seguro tu animal en el lugar donde vive?
- ¿Qué ayuda a tu animal a moverse?

Invitación a **create**



OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe lo que necesita un animal para vivir?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Superrimas

LLD 3a Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de animales

Debatir y explorar

- Explícales que los niños escucharán una pista sobre un animal. Adivinarán qué animal es y dirán otra palabra que rime.
- Diga: “Me siento en un estanque sobre un tronco. Digo ‘croac’”. ¡Soy una rana! Rana rima con perro.

Jueguen juntos

- Da más pistas e invita a los niños a adivinar el animal. Usa las tarjetas de animales para ayudar a los niños a adivinar y luego invítalos a decir una palabra que rime. Por ejemplo: “Nado en el agua y tengo escamas. ¿Qué soy? ¿Qué palabras riman con ‘pez’?”
- **Simplificar:** Diga dos palabras. Invita a los niños a levantar el pulgar si las palabras riman.
- **Desafío:** Invite a los niños a decir una palabra que rime sin sentido, como “bat” y “glat”.

OBSERVAR: LLD 3a ¿El niño produce una palabra que rime cuando se le da una palabra objetivo?

HISTORIA SUGERIDA



¿Puedo ser tu perro?

Por Troy Cummings

LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Pregunta: “¿Qué tipo de hogar crees que quiere un perro?”
- Lee el libro y define las palabras “alérgico”, “perrito”, “boca de incendios” y “cartero”. Mientras lees, haz preguntas sobre las razones por las que la gente dice que no puede tener un perro.
- Si leen este libro de nuevo, pregunten por qué Arfy cree que sería una buena mascota. Después de leerlo, inviten a los niños a dibujar a Arfy con Mitzy Whipple.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Bingo de animales en peligro

M 6 Clasificación



MATERIALES

- Tarjetas para cantar los números del bingo
- Fichas de bingo (de la lección 10)

POR CADA NIÑO

- Cartón de bingo

SUS MATERIALES

- Bloques

Configuración

- Entregue a cada niño una carta de juego y Nombra juntos a los animales en peligro de extinción.

Juego independiente

- Jueguen al bingo. Inviten a un niño a mostrar una tarjeta. Animen a los demás niños a colocar una ficha cada vez que acierten con la tarjeta.
- Una vez que un niño llene su tarjeta con fichas, cambien de roles y jueguen de nuevo.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño relaciona las imágenes por una sola característica?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunta: “¿Qué harás para ayudar a los animales que viven cerca de tu casa?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de rescate animal

PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca la pista 2 de “Superhero, Go!” en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Coloque diferentes peluches por la habitación en distintos lugares, por ejemplo, en estanterías, debajo de las mesas y en los alféizares de las ventanas. Invita a los niños a fingir que rescatan a los animales mientras “vuelan” y saltan al ritmo de la canción.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

ATL 2a Flexibilidad y juego



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MÚSICA Y MOVIMIENTO Etiqueta de identificación de superhéroe	LLD 2a Comunicación PD 2 Motricidad fina
2	MÚSICA Y MOVIMIENTO Despedida de superhéroe	CA 4a Drama CA 1c Música
3	RINCÓN CREATIVO Supercapa	ATL 1a & ATL 1b Atención y persistencia
4	RINCÓN CREATIVO Supermáscara	LLD 1b Escucha CA 4b Drama
5	MATEMÁTICAS DE MESA Juego de superhéroes	M 1a Sentido numérico SED 3d Relaciones sociales
STEAM	Tienda de disfraces	SS 1c Cultura y comunidad SED 1d Autoconciencia

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 2b Autorregulación



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	MATEMÁTICAS DE MESA Rompecabezas ocultos	SED 1b Autoconciencia
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Baile veloz	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
8	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de vuelo	M 5 Patrones
9	RINCÓN CREATIVO Barra con pesas	PD 4b Cuidado personal SS 2a Educación cívica y economía
10	MATEMÁTICAS DE MESA Estructuras robustas	M 4b Medición SCI 3a Ciencias físicas

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 3a Geografía



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Héroe de la sílaba	LLD 3b Conciencia fonológica
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Reutilizar matemáticas	M 1e Sentido numérico
13	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de clasificación	M 6 Clasificación LLD 1a Escucha
14	RINCÓN CREATIVO Mi libro sobre la Tierra	LLD 7a & LLD 7b Escritura
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Superrimas	LLD 3a Conciencia fonológica
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El superpoder del ratón	LLD 5 Conceptos de impresión LLD 2c Comunicación

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 4a Resolución de problemas



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	MATEMÁTICAS DE MESA Subiendo la escalera	M 1b Sentido numérico SED 3a Relaciones sociales
17	ALFABETIZACIÓN EN LA MESA Mensajes de seguridad	LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica
18	RINCÓN CREATIVO Símbolo de la paz	CA 3b Artes visuales
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Comida para amigos	SS 2b Educación cívica y economía M 2a Conciencia espacial
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	LLD 2d Comunicación SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:


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

EXPERIENCIA

SUPERHÉROES COTIDIANOS

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20



**Descubre personas
que nos ayudan
a nuestro
alrededor**

Bomberos,
policías,
voluntarios

**Practica la paz
y la amabilidad**

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Marioneta de bombero • Llama al 911 • Gorra de policía
Rompecabezas de la paz • Baile del superhéroe

CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planificación de lección	12
Lección 16: Bombero	12
Lección 17: Oficial de policía	14
Lección 18: Pacificador	16
Lección 19: Voluntario	18
Lección 20: Buenos vecinos	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: SUPERHÉROES COTIDIANOS

Los trabajadores sociales son héroes cotidianos que colaboran para hacer de la comunidad un lugar seguro y solidario. Los niños aprenden sobre trabajadores sociales como bomberos, policías, voluntarios, pacificadores y buenos vecinos que apoyan y protegen a los demás. Al explorar estos roles, los niños empiezan a comprender cómo las personas de una comunidad trabajan juntas para resolver problemas y ayudar a quienes lo necesitan. Los maestros pueden apoyar este aprendizaje animando a los niños a hablar sobre cómo los trabajadores sociales mantienen a la gente segura y brindándoles oportunidades para practicar la ayuda a los demás en su aula y comunidad. A través de estas experiencias, los niños aprenden cómo los trabajadores sociales apoyan y protegen a los demás y empiezan a ver cómo ellos mismos pueden ser vecinos serviciales y amables.

Superhéroes



BOMBERO



OFICIAL DE POLICÍA



PACIFICADOR



VOLUNTARIO



BUENOS VECINOS

VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
bombero, policía, agente de paz, voluntario, vecino, placa, escalera, boleto Reseña de AZ	Revisar	Revisar	



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 16	 <p>BOMBERO La extinción de incendios es un trabajo peligroso y exigente. Los bomberos suelen usar chaquetas y pantalones ignífugos, botas de seguridad, casco, capucha, gafas protectoras y guantes aislantes. Todo este equipo pesa casi 27 kilogramos.</p>	<p>Atrapa y guarda PD 1 Motricidad gruesa SED 3b Relaciones sociales</p>	<p>Bomberos y rescate LLD 3b Conciencia fonológica</p> 
LECCIÓN 17	 <p>OFICIAL DE POLICÍA Los agentes de policía contribuyen a mantener la seguridad de las personas en sus comunidades, desde ayudar a quienes se pierden hasta resolver delitos difíciles.</p>	<p>Marque 9-1-1 PD 3 Seguridad SS 1a Cultura y comunidad SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>Mensajes de seguridad ★ LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica</p>
LECCIÓN 18	 <p>PACIFICADOR Las fuerzas de paz se especializan en la resolución de conflictos de forma no violenta e imparcial. Las organizaciones de mantenimiento de la paz ayudan a proteger la seguridad, la estabilidad y los derechos humanos.</p>	<p>Insignias de la paz SED 3c Relaciones sociales LLD 2a Comunicación</p> 	<p>Palabra de paz Finales LLD 3c Conciencia fonológica SED 3 Atención y persistencia</p> 
LECCIÓN 19	 <p>VOLUNTARIO Los voluntarios pueden empezar a contribuir a sus comunidades desde temprana edad. Por ejemplo, pueden recoger basura en la cuneta, en el parque o en la playa.</p>	<p>¿Puedes ayudar hoy? SS 2a Educación cívica y economía LLD 1a Escucha SED 3c Relaciones sociales</p>	<p>¿Quién puede ayudar? LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 1a Atención y persistencia</p>
LECCIÓN 20	 <p>BUENOS VECINOS Los niños pueden aprender a ser buenos vecinos o ciudadanos. Enseñarles acciones sencillas, como saludar con la mano o ayudar a una persona mayor a llevar las bolsas de la compra, les enseña a comportarse como buenos vecinos.</p>	<p>Un buen vecino SED 3c Relaciones sociales LLD 2a Comunicación</p>	<p>Vecino escucha y mezcla LLD 3c 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

Subiendo la escalera ★

M 1b Sentido numérico
SED 3a Relaciones sociales



Marioneta de bombero

SS 1a Cultura y comunidad
CA 4a Drama

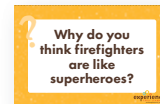


Desplazamiento del bombero

PD 1 Motricidad gruesa

Apagar incendios

SCI 3b Ciencias físicas
PD 2 Motricidad fina



Bomberos de la A a la Z

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 4 Conocimiento alfabético



Instrucciones útiles

M 2b Conciencia espacial



Sombrero de policía

CA 4a Drama
PD 3 Seguridad



Policías y ladrones

CA 2a Danza y movimiento

Insignias de policía

M 3 Formas
PD 2 Motricidad fina



Policía: ¡Rápido!

¡Ayudando!

¡Ahorrando!

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 1a Escucha



Paz brillante

M 2a Conciencia espacial

Símbolo de la paz ★

CA 3b Artes visuales
PD 2 Motricidad fina

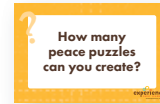


Marcha militar

CA 2a Danza y movimiento

Rompecabezas de la paz

M 2a Conciencia espacial
SED 1b Autoconciencia



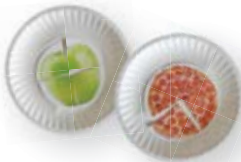
¿Has llenado un cubo hoy?

SED 1d Autoconciencia
SED 3d Relaciones sociales



Comida para amigos ★

SS 2b Educación cívica y economía
M 2a Conciencia espacial



Dar alegría

SED 3d Relaciones sociales
LLD 7a Escritura



Levanta la mano

CA 2a Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

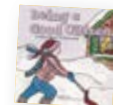
Trabajos de voluntariado

SS 2a Educación cívica y economía
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra



Ser buen ciudadano: Un libro sobre la ciudadanía

LLD 6a Comprensión lectora
LLD 2d Comunicación



Corazones generosos

M 5 Patrones

Mi portafolio ★

LLD 2d Comunicación
SS 4 Historia y sentido del tiempo

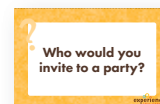


Superlíder

CA 2b Danza y movimiento
SED 1b Autoconciencia

Cena con amigos

CA 4a Drama
SED 3b Relaciones sociales



El libro de la paz

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



Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

BLOQUES

Rompecabezas de la paz

M 2a Conciencia espacial SED 1b Autoconciencia

Configuración

- Prepare crayones, papel y bloques de diferentes colores. Invite a los niños a usar los bloques para construir símbolos de la paz sobre el papel. Si lo desean, pueden colocar una foto de un símbolo de la paz como referencia. Calque los diseños para crear rompecabezas de la paz originales.

Grandes preguntas

- ¿Cómo se ve el símbolo de la paz?
- ¿Cómo cambiarías el símbolo de la paz o crearías un nuevo símbolo para la paz?
- ¿Qué colores quieres usar para tu rompecabezas de la paz?
- ¿Qué diseño te gusta más para tu símbolo?

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve y gira los bloques para crear la forma del símbolo de la paz?

How many peace puzzles can you create?



CIENCIA Y NATURALEZA

Trabajos de voluntariado

SS 2a Educación cívica y economía SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

How are volunteers like superheroes?

Configuración

- Cree una tabla con las tareas del aula para cuidar el medio ambiente, por ejemplo, regar las plantas, separar el reciclaje o alimentar a la mascota de la clase. Use imágenes como apoyo visual. Pega la foto de cada niño a una pinza de ropa. Invítalos a ver la tabla y colocar su pinza en una tarea que deban realizar durante la semana.

Grandes preguntas

- ¿Cómo decidiremos quién realiza cada tarea?
- ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos tengan la oportunidad de ayudar?
- ¿Por qué es justo que todos tengan un trabajo?
- ¿Qué necesita la planta cuando la riegas?
- ¿Qué necesita nuestra mascota de clase para mantenerse sana?

A Para niños retraídos, consulte la sección "Adaptaciones".

OBSERVAR: SS 2a ¿El niño sigue las reglas y rutinas? ¿Expresa sus sentimientos sobre la justicia?

Apagar incendios

SCI 3b Ciencias físicas PD 2 Matricidad fina

Configuración

- Coloque tizas para la acera y botellas con agua en el exterior. Invite a los niños a dibujar en el cemento con tiza. Anímelos a simular que apagan los “incendios” y a rociar los dibujos con agua.

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño manipula el agua y la tiza y observa algún cambio que se produzca?

Grandes preguntas

- ¿Cuándo usas agua?
- ¿Qué le sucede a la tiza cuando se moja?
- ¿Cambia de color la tiza al rociarla con agua?
- ¿Por qué crees que sería difícil ser bombero?

Why do you think firefighters are like superheroes?

OBRA DRAMÁTICA

Cena con amigos

CA 4a Drama SED 3b Relaciones sociales

Who would you invite to a party?

Configuración

- Prepare los elementos para una cena, por ejemplo, mesa, sillas, platos, servilletas, cubiertos y comida de juguete. Invite a los niños a prepararse para una cena de juguete. Si lo desea, coloque trozos de papel y rotuladores para que los niños escriban sus nombres y así poder asignar los asientos.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías ver en una cena?
- ¿Con quién comes?
- ¿Quién ayudará a poner la mesa?
- ¿Qué pueden hacer tú y tus amigos juntos para prepararse para la cena?

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño participa en los juegos dramáticos grupales?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Insignias de policía

M 3 Formas PD 2 Matricidad fina

Why do you think police wear badges?

Configuración

- Coloque bloques o sellos y plastilina. Invite a los niños a experimentar moldeando la plastilina en diferentes formas y estampando diseños sobre ellas para crear insignias de policía.

Grandes preguntas

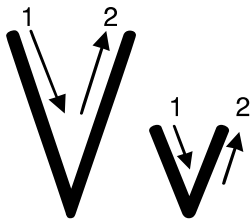
- ¿Dónde has visto una insignia?
- ¿Por qué crees que la gente lleva insignias?
- ¿Qué forma tendrá tu insignia?
- ¿Puedes hacer que la insignia sea un círculo, una estrella u otra forma?
- ¿Cómo puedes cambiar la forma de tu insignia?

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica entre cuatro y seis formas mientras crea figuras con plastilina?

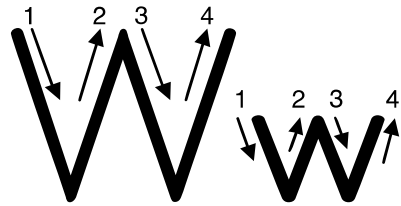


AVENTURA DEL ALFABETO

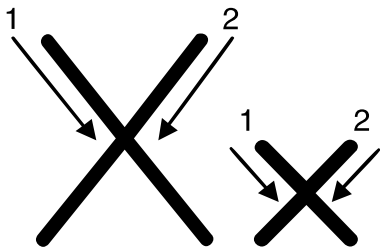
Vv



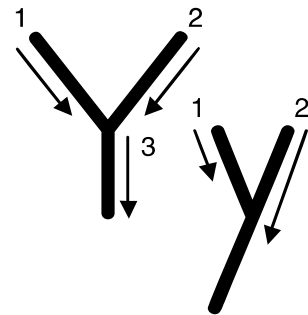
Ww



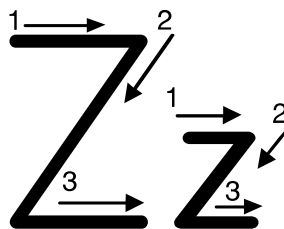
Xx



Yy



Zz



A photograph capturing a heartwarming moment between an older woman and a young girl. Both are wearing white t-shirts with the word 'VOLUNTEER' printed on them. The woman, on the left, has short, wavy grey hair and is looking down at the girl with a gentle smile. The girl, on the right, has a short buzz cut with a ponytail and is looking up at the woman, also smiling. The background is a soft, out-of-focus outdoor setting with warm, golden light, suggesting a sunset or sunrise. Another person in a white t-shirt is partially visible in the background on the right.

VOLUNTEER

CLUNTER

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

¡Empecemos! ↷

Bombero



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿En qué se parece un bombero a un superhéroe?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba letras en el pavimento con tiza. Diga una letra o su sonido e invite a los niños a salpicar o rociar agua sobre la letra correspondiente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Atrapa y guarda

PD 1 Motricidad gruesa SED 3b Relaciones sociales

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Funda de almohada
- Animales rellenos

Todos juntos

- Pregunte: “¿Cómo salva un bombero a personas o animales?”
- Anime a dos o cuatro niños a sujetar la funda de la almohada juntos.
- Ayude a otro niño a lanzar un peluche al aire.
- Anime a los niños a intentar atrapar al animal que está dentro de la funda de la almohada.
- Pregunte: “¿Cómo pueden tú y tu compañero trabajar juntos para atrapar al animal? ¿Qué debes hacer para ayudar a tu compañero?”

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al invitar a los niños a trabajar Juntos para ayudar a salvar a un animal.



RINCÓN CREATIVO

Marioneta de bombero

SS 1a Cultura y comunidad CA 4a Drama

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Partes de papel de bombero
- Bolsa de papel

SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores
- Bloques
- Caja o cesta

Conversar

- Pregunte: “¿Si fueras bombero, qué te pondrías?”

Hacer

- Anime a los niños a armar sus títeres.
- Dibuje una cara en las bolsas y añada cualquier otro detalle.

Jugar

- Invite a los niños a construir torres de bloques.
- Meta todos los títeres en un camión de bomberos (caja) y simula que los llevas rápidamente a un incendio en el vecindario.

OBSERVAR: SS 1a ¿El niño identifica y representa el papel de un ayudante comunitario conocido, como un bombero?

**MAKE
& PLAY**

A

Para niños que no hablan o que tienen otras dificultades de comunicación, consulte la sección "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Bomberos y rescate

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Fotos de llamas
- Tarjetas de animales (de la lección 15)

SUS MATERIALES

- Objetos de la pista de obstáculos
- Tijeras

Debatir y explorar

- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Una palabra se puede dividir en sílabas. Muestre una foto de un animal y ejemplifique la segmentación marcando con palmadas las sílabas de la palabra.

Jueguen juntos

- Monte una pista de obstáculos con fotos de llamas en varios lugares. Las fotos de animales en el suelo.
- Invite a un niño a elegir una tarjeta de un animal. Diga el nombre del animal y aplauda las sílabas juntas. Anime al niño "Rescatar" al animal llevándolo a través de la pista de obstáculos.
- **Simplificar:** Invite al niño a combinar las sílabas para formar una palabra.
- **Desafío:** Invite al niño a eliminar sílabas de una palabra. Por ejemplo: diga: "panda" sin "pan-".

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño aplaude para dividir una palabra en sílabas?

HISTORIA SUGERIDA



Bomberos de la A a la Z

Por Chris L. Demarest

LLD 5 Conceptos de impresión
LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la portada y lea el título. Pida a los niños que señalen una palabra y luego una letra.
- Abra el libro y pregunte: "¿Por dónde debería empezar a leer?". Lea el libro. Después, anime a los niños a que recuerden las palabras o imágenes que hayan visto.
- Si vuelves a leer este libro, invite a los niños a que, por turnos, digan una letra. Busquen y lean esa página.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Subiendo la escalera

M 1b Sentido numérico SED 3a Relaciones sociales

MATERIALES

- Palillos de manualidades

SUS MATERIALES

- Cinta adhesiva
- Marcador
- Bloques

Configuración

- Escriba los números del 1 al 10 en los palillos de manualidades. Coloca dos trozos largos de cinta adhesiva paralelos entre sí sobre la mesa o el suelo.

Juego independiente

- Anime a los niños a identificar los números que ven.
- Trabajen juntos para colocar los palillos en orden del uno al diez para crear una escalera, nombrando los números en voz alta.
- Cuente la cantidad de bloques que coincidan.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez y los relaciona con la cantidad correcta?

SED 3a ¿Entablan interacciones positivas y recíprocas con adultos, ya sean nuevos o conocidos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: "¿Qué te gustaría de ser bombero? ¿Qué sería lo más difícil?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Desplazamiento del bombero

PD 1 Matricidad gruesa

- Reproduzca "Save the Day (Instrumental)", pista 1 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Atenúe las luces e invite a los niños a gatear cerca del suelo mientras escuchan la música.



Oficial de policía



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SS 1a Cultura y comunidad

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: "¿Cómo puede un agente de policía ser como un superhéroe?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas en una bolsa. Invite a un niño a sacar una tarjeta y mostrarla a sus compañeros. Anime a los otros niños para decir la letra y nombrar y su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Marque 9-1-1

PD 3 Seguridad SS 1a Cultura y comunidad SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

SUS MATERIALES

- Papel
- Marcador

Todos juntos

- Pregunte: "¿Cuándo se debe llamar al 9-1-1? ¿Quiénes son los operadores que responden a las llamadas al 9-1-1?"
- Escriba "911" en una hoja de papel. Invite a los niños a que, por turnos, toquen los números.
- Anime a los niños a cantar con la melodía de "Soy una tetera pequeña", pista 4 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Mientras cantan, anime a los niños a señalar los números.

**Si estás en problemas y necesitas a alguien,
Levanta el teléfono y marca el 9-1-1.
Pronto la policía vendrá a verte.
Y te ayudan; eso es lo que hacen.**

A

Para niños con dificultades de atención, consulte la sección "Adaptaciones".

Esta actividad invita a los niños a cantar juntos mientras aprenden sobre seguridad personal.



**MAKE
& PLAY**

RINCÓN CREATIVO

Sombrero de policía

PD 3 Seguridad CA 4a Drama

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Sombrero de papel

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Marcadores
- Grapadora o cinta adhesiva
- Fichas de índice

Conversar

- Pregunte: "¿Cómo ayudan los agentes de policía a mantener a la gente segura?"

Hacer

- Invite a cada niño a decorar el sombrero con rotuladores.
- Ayúdalos a armar los sombreros de policía.

Jugar

Anime a los niños a usar sus gorras de policía y a fingir que ayudan a la gente en el aula. Proporcioneles tarjetas para que dibujen o escriban mensajes que ayuden a los demás a mantenerse seguros. Invítelos a buscar maneras de ayudar a sus amigos.

OBSERVAR: PD 3 ¿El niño identifica maneras en que las personas ayudan a mantener a los demás a salvo?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Instrucciones útiles

M 2b Conciencia espacial

MATERIALES

- Tarjetas cúbicas: Instrucciones
- Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- Papel
- Crayones (opcional)

Debatir y explorar

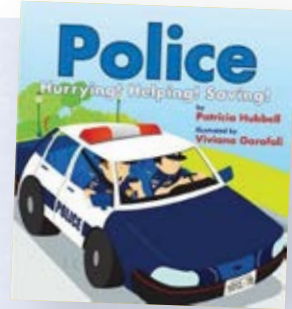
- Pregunte: “¿Cómo podría ayudarle un agente de policía si se pierde?”
- Explíqueles que los niños jugarán a un juego de instrucciones para ser útiles, como un agente de policía.

Jueguen juntos

- Coloque dos hojas de papel en el suelo.
- Invite a un niño a lanzar el Cubo de bolsillo y a dar instrucciones a los demás niños sobre dónde colocarse en relación con el papel.
- Anime a los niños a turnarse para ser el “policía” dando instrucciones.
- **Simplificar:** Proporcione instrucciones posicionales que inviten a los niños a colocar los objetos en relación con ellos mismos.
- **Desafío:** Invite a los niños a explicar la ubicación de un objeto en relación con otro.

OBSERVAR: M 2b ¿El niño sigue las instrucciones de posición?

HISTORIA SUGERIDA



Policía: ¡Rápido! ¡Ayudando! ¡Ahorrando!

Por Patricia Hubbell

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 1a Escucha

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Por qué cree que es importante que la policía se dé prisa?”
- Lea el libro y defina las palabras “detective”, “silbato”, y “sirena”. Pregunte: “¿Cuáles son los diferentes tipos de cosas que hace la policía? ¿Cómo los policías se desplazan de un lugar a otro?”
- Si vuelves a leer este libro, proponga un juego de autogestión de tráfico para practicar la comprensión auditiva. Usa cinta adhesiva para crear una “carretera”. Invite a los niños a turnarse para dirigir el tráfico mientras sus compañeros “se detienen” o “avanzan” cuando se les indica.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

★ Mensajes de seguridad

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica



MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

SUS MATERIALES

- Restos de papel
- Lápices de color

Configuración

- Coloque todos los materiales sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a cada niño a elegir una etiqueta con su nombre. Invítelos a decir la primera letra de su nombre y a pronunciar el sonido de la letra.
- Pídale al niño que piense en una palabra clave (u otra palabra) que empiece con el mismo sonido inicial que su nombre.
- Invítelos a escribir el nombre en una tarjeta (de papel) con un mensaje de seguridad y a dibujar o escribir la palabra clave de seguridad.



OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras mayúsculas y minúsculas y sus sonidos? LLD 3c ¿Identifican y producen palabras que tienen el mismo sonido inicial?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Te gustaría ser policía? ¿Por qué sí o por qué no?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Policías y ladrones

CA 2a Danza y movimiento

- Cree “caminos” en el suelo con cinta adhesiva alrededor de la habitación.
- Reproduzca “Cops and Robbers (Instrumental)”, pista 10 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invite a los niños a bailar libremente siguiendo las “rutas” marcadas con cinta adhesiva en el suelo.

Pacificador



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a & LLD 2d Comunicación

- Muestre el cartel de la conversación y pregunte: "¿Qué significa ser pacífico?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba letras mayúsculas y minúsculas grandes en hojas de papel y espárcelas por el suelo o el espacio exterior. Nombre una letra o su sonido. Anime a los niños a saltar a la letra correspondiente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Insignias de la paz

SED 3c Relaciones sociales LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- Cartel de la paz

POR CADA NIÑO

- Insignia de la paz

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Cinta

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué harás hoy para lograr la paz?"
- Hagan una lluvia de ideas sobre cómo lograr la paz. Escriban las ideas de los niños en el póster de la paz.
- Entregue a cada niño una insignia de la paz para que la use y se comprometa a intentar lograr la paz de las maneras que se han comentado.
- Cuelgue el póster en la pared como recordatorio diario.

Esta actividad fomenta relaciones positivas al invitar a los niños a expresar comportamientos sociales positivos con sus compañeros.



RINCÓN CREATIVO

★ Símbolo de la paz

CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Plato de papel

SUS MATERIALES

- Cinta adhesiva
- Acuarelas
- Pinceles

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y materiales adicionales. Coloque cinta adhesiva en cada plato formando el símbolo de la paz.

Indicaciones

- ¿Qué colores te vienen a la mente cuando piensas en la paz?
- ¿Cómo moverás el pincel para llenar el plato de color?
- ¿Qué sucede cuando se mezclan los colores en tu plato?
- ¿Cómo puedes usar el pincel para rellenar los espacios en el plato?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza herramientas y materiales artísticos para crear un símbolo de la paz?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Finales de palabras pacíficos

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Sonidos de un final pacífico

Debatir y explorar

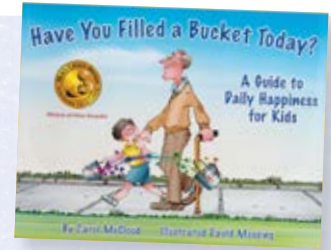
- Explique que el sonido final es el último sonido que escuchamos en una palabra. Muestre la tarjeta de “sombbrero”. Diga: “En la palabra ‘sombbrero’, /t/ es el sonido final”.

Jueguen juntos

- Coloque las tarjetas de sonidos finales pacíficos boca abajo sobre la mesa. Invite a un niño a elegir una tarjeta. Diga la palabra. Invite a los niños a identificar el sonido final. Si identifican el sonido final correcto, anímalos a respirar profundamente y soplar la tarjeta al otro lado de la mesa.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido medio.

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

HISTORIA SUGERIDA



¿Llenaste un cubo hoy?

Por Carol McCloud

SED 1d Autoconciencia
SED 3d Relaciones sociales

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué has hecho hoy que sea amable?”
- Lea el libro y defina las palabras “invisible”, “vecino”, “especial”, “malo” y “dinero”. Después de leer, pasa un cubo o recipiente. Diga: “Este cubo está vacío, compartámoslo con amabilidad”. Invite a los niños a compartir una forma en que podrían llenar el cubo de alguien mientras lo pasan.
- Si vuelve a leer este libro, hable sobre los sentimientos de los niños. Pregúnteles: “¿Cómo te sentirías si tu cubo estuviera vacío? ¿Y lleno?”. Invite a los niños a sonreír a sus compañeros para llenar sus cubos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Paz brillante

M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Varita magnética (de la Lección 1)*

SUS MATERIALES

- Papelera
- Artículos de metal
- Cinta adhesiva

Configuración

- Use la cinta adhesiva para crear un gran símbolo de la paz sobre la mesa. Coloque un recipiente con objetos metálicos (por ejemplo, clips, tuercas, tornillos, imanes) y las varitas magnéticas. Si lo desea, también puede colocar objetos no metálicos en el recipiente.

Juego independiente

- Invite a los niños a sacar objetos del contenedor con las varitas.
- Anímelos a colocarlas sobre el símbolo de la paz pegado con cinta adhesiva. Pregúntales: “¿Dónde debería ir esta pieza? ¿Qué parte del símbolo de la paz aún necesita piezas?”
- Continúe hasta que el símbolo de la paz esté cubierto de objetos metálicos.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve y coloca objetos para completar la forma del símbolo de la paz?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Te gustaría ser un agente de paz? ¿Por qué sí o por qué no?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Marcha militar

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Marcha militar (instrumental)”, pista 11 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invite a los niños a marchar alrededor de la sala siguiendo a un líder. Pause la música y cambia de líder.

A

Para niños con dificultades de atención, consulte la sección “Adaptaciones”.

Voluntario



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a & LLD 2d Comunicación

- Muestre el Cartel de conversación y pregunte: “¿Qué significa ser voluntario?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Dé un paseo por la naturaleza y reúna los objetos. Invite a los niños a relacionar cada objeto con una letra y un sonido. Anímelos a etiquetar o dibujar los objetos en un papel para crear un póster del alfabeto en grupo.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Puedes ayudar hoy?

SS 2a Educación cívica y economía LLD 1a Escucha SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo
- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

Todos juntos

- Pregunte: “¿Cómo puedes ayudar a nuestra clase hoy?”
- Anime a los niños a cantar con la melodía de “London Bridge”, pista 3 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Pregunte: “¿Qué debes hacer cuando oigas tu nombre? ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos tengan su turno?”
- Invite al niño o niña mencionado a levantar la mano y mantenerla arriba. Continúa cantando los versos hasta que todos los niños tengan la mano levantada.

Puedes ser voluntario, Voluntario, voluntario. Puedes ser voluntario, Carre levanta la mano.

Esta actividad fomenta la interacción social y las relaciones al fomentar la participación de los niños en una actividad grupal.



RINCÓN CREATIVO

Dar alegría

SED 3d Relaciones sociales LLD 7a Escritura

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Revistas
- Tijeras
- Pegamento

Conversar

- Pregunte: “¿Por qué alguien podría sentirse triste? ¿Qué puedes hacer para ayudar a alguien que se siente triste?”

Escribir

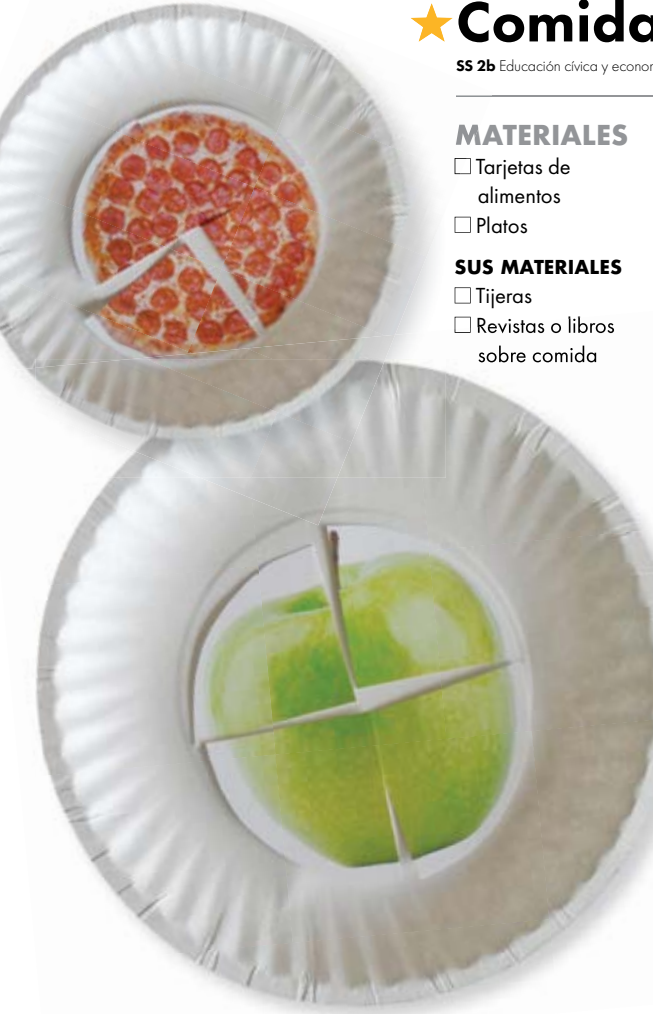
- Invite a los niños a mirar a través de revistas para encontrar imágenes que les hagan sentir felices. Anímelos a recortar las fotos y pégalas a la postal.
- Invite a los niños a usar la ortografía inventiva para identificar lo que les hace sentir felices.
- Anímelos a que le den su postal a alguien que se sienta triste.

OBSERVAR: SED 3d ¿El niño explica cómo y por qué alguien podría sentirse triste?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Comida para amigos

SS 2b Educación cívica y economía M 2a Conciencia espacial



MATERIALES

- Tarjetas de alimentos
- Platos

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Revistas o libros sobre comida

Debatir y explorar

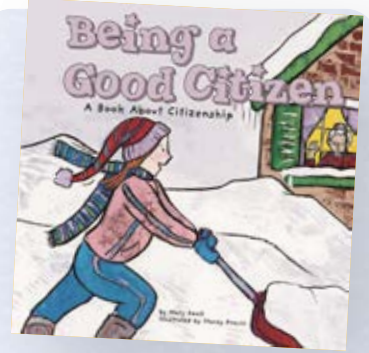
- Pregunte: “¿Qué comida te gustaría compartir con tus amigos?”
- Explíqueles que los niños trabajarán juntos para construir rompecabezas de comida e intercambiarán piezas con sus amigos para que todos puedan completarlos.

Juegan juntos

- Recorte todas las tarjetas de comida en secciones. Dale a cada niño dos o tres piezas del rompecabezas.
- Invite a los niños a pedirle a un amigo una pieza que necesiten y a ofrecerle una de sus piezas a cambio.
- Anímelos a colocar las piezas del rompecabezas en los platos para completar la imagen de la comida. Continúe intercambiando y construyendo hasta que todas las tarjetas de comida estén completas.
- **Simplificar:** Corte las tarjetas de comida en solo tres piezas para que los niños las armen.
- **Desafío:** Invite a los niños a determinar la orientación y a completar los rompecabezas de forma independiente.

OBSERVAR: SS 2b ¿El niño pregunta antes de coger una pieza del rompecabezas que no le pertenece y explora el concepto de intercambio? M 2a ¿Mueven las piezas para armar el rompecabezas?

HISTORIA SUGERIDA



Ser un buen ciudadano: un libro sobre ciudadanía

Por Mary Small
LLD 6a Comprensión lectora
LLD 2d Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra “ciudadano”.
- Lea el libro y defina las palabras “contaminación”, “resbalón”, “basura” y “voto”. Pregúntate: “¿Cómo crees que puedes ser un buen ciudadano?”.
- Si vuelves a leer este libro, pídale a los niños que recuerden su página favorita y expliquen por qué. Pregúnteles: “¿En qué se parecen los buenos ciudadanos a los superhéroes?”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

¿Quién puede ayudar?

LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Cinta
- Palillos de manualidades o cucharas
- Plastilina

Configuración

- Pegue cada tarjeta a un palito o cuchara. (Usa solo un juego de tarjetas del alfabeto). Inserta Cada palito se convierte en un grumo de plastilina.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar e identificar las letras.
- Trabajen juntos para ordenar las tarjetas alfabéticamente.
- Si lo desea, anime a los niños a construir palabras usando letras y plastilina.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica hasta diez letras y las ordena alfabéticamente?



Para niños retraídos, consulte la sección “Adaptaciones”.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿En qué te gustaría participar como voluntario?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Levanta la mano

CA 2a Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca “Earth Sounds (Instrumental)”, pista 8 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invite a los niños a levantar la mano y esperar a que les den un choque de manos para unirse al baile.

Buenos vecinos



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el póster de la conversación y pregunte: “¿Cómo puede un buen vecino convertirse en un héroe?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Pegue letras de papel reciclado a una pelota. Invite a los niños a lanzar la pelota suavemente hasta que digas: “¡Alto!”. Cuando la pelota se detenga, el niño que la sostiene elige una letra, la nombra y dice su sonido. Retire esa letra de la pelota y vuelve a jugar.

DESAFÍO COMUNITARIO

Un buen vecino

SED 3c Relaciones sociales LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Anime a los niños a cantar con la melodía de “The Muffin Man”, pista 5 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invite a los niños a sugerir cosas que hacen los buenos vecinos y luego representelas con un compañero mientras cantas.

¿Puedes ser un buen vecino?

Un buen vecino,

¿Un buen vecino?

¿Puedes ser un buen vecino?

¿Y estrechar la mano?

... ¿dar un abrazo?

... ¿saludar?

... ¿echar una mano?

Esta actividad fomenta las relaciones entre iguales invitando a los niños a cantar y representar comportamientos amables hacia sus vecinos con un compañero.



RINCÓN CREATIVO

★ Mi portafolio

LLD 2d Comunicación SS 4 Historia y sentido del tiempo

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Página de recuerdos del portafolio

SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

Conversar

- Pregunte: “¿Qué has aprendido sobre los superhéroes o sobre ser un buen ayudante?”
- Reparta las muestras de trabajo de los niños e invítelos a revisar y hablar sobre su trabajo. Invite a los niños a elegir sus recuerdos favoritos de las *superhéroes* tema.

Escribir

- Pregunte: “¿Qué hicimos primero durante la actividad sobre superhéroes? ¿Qué hicimos después?” Invite a los niños a responder la pregunta escribiendo y dibujando.
- Pida a los niños que compartan información sobre su trabajo. Debajo de lo que escriben, anota lo que dicen.

OBSERVAR: LLD 2d ¿El niño describe conceptos familiares relacionados con el tema? SS 4 ¿Recuerdan información del pasado y reconocen una secuencia de eventos?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Escuchar y compartir

LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de letras*



Debatir y explorar

- Diga: “Los buenos vecinos se escuchan y comparten entre sí. Escucharemos atentamente los sonidos juntos”.
- Explique que los niños jugarán un juego para escuchar y combinar sonidos. formar una palabra.

Jueguen juntos

- Muéstrelas a los niños dos tarjetas con letras que formen una palabra de dos fonemas. A medida que muestre cada letra, diga y anime. que los niños repitan cada uno de los sonidos. Anímelos a decir los sonidos cada vez más rápido para mezclarlos y di la palabra. Si es necesario, di la mezcla. Diga la palabra e invite a los niños a repetirla.
- **Simplificar:** Invite a los niños a identificar el sonido inicial.
- **Desafío:** Invite a los niños a identificar el sonido final.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño logra combinar y pronunciar una palabra de dos fonemas?

HISTORIA SUGERIDA



El libro de la paz

Por Todd Parr

LLD 6a Comprensión lectora

SS 2a Educación cívica y economía

- Muestre la portada y lea el título. Entregue a cada niño un palito de manualidades para que lo sostenga.
- Mientras lee, invite a los niños a levantar sus palos cada vez que escuchen algo que ellos mismos hayan hecho.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a compartir maneras en que pueden ser pacíficos en su aula. Elijan cuatro opciones y luego inviten a los niños a colocar su palillo de manualidades sobre su opción favorita.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Corazones generosos

M 5 Patrones



MATERIALES

- Corazones generosos

SUS MATERIALES

- Papel de desecho
- Marcadores
- Tijeras

Configuración

- Coloque todos los corazones sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a un niño a crear un patrón de colores usando los corazones. Anima a otro niño a copiar y ampliar el patrón.
- Anime a los niños a explorar la creación de diversos patrones complejos (ABC o AABB). Pregúntales: “¿Qué sigue? ¿Qué parte de tu patrón se repite?”.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia, crea y amplía patrones complejos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

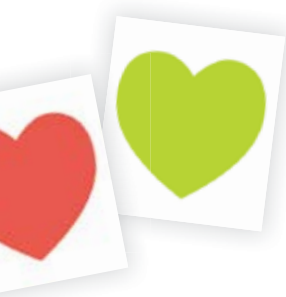
- Pregunte: “¿Qué tipo de superhéroe te gustaría ser? ¿Por qué?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Superlíder

CA 2b Danza y movimiento SED 1b Autoconciencia

- Reproduzca “Behind the Mask (Instrumental)”, pista 3 en el *Bailando con superhéroes* álbum.
- Invite a un niño a la vez a que lidere a los demás en su movimiento de superhéroe favorito.
- Cambien de líder a lo largo de la canción hasta que cada niño tenga su turno.



PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

ATL 2a Flexibilidad y juego



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	MÚSICA Y MOVIMIENTO Etiqueta de identificación de superhéroe	LLD 2a Comunicación PD 2 Motricidad fina
2	MÚSICA Y MOVIMIENTO Despedida de superhéroe	CA 4a Drama CA 1c Música
3	RINCÓN CREATIVO Supercapa	ATL 1a & ATL 1b Atención y persistencia
4	RINCÓN CREATIVO Supermáscara	LLD 1b Escucha CA 4b Drama
5	MATEMÁTICAS DE MESA Juego de superhéroes	M 1a Sentido numérico SED 3d Relaciones sociales
STEAM	Tienda de disfraces	SS 1c Cultura y comunidad SED 1d Autoconciencia

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 2b Autorregulación



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	MATEMÁTICAS DE MESA Rompecabezas ocultos	SED 1b Autoconciencia
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Baile veloz	CA 2a & CA 2b Danza y movimiento
8	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de vuelo	M 5 Patrones
9	RINCÓN CREATIVO Barra con pesas	PD 4b Cuidado personal SS 2a Educación cívica y economía
10	MATEMÁTICAS DE MESA Estructuras robustas	M 4b Medición SCI 3a Ciencias físicas

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 3a Geografía



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Héroe de la sílaba	LLD 3b Conciencia fonológica
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Reutilizar matemáticas	M 1e Sentido numérico
13	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de clasificación	M 6 Clasificación LLD 1a Escucha
14	RINCÓN CREATIVO Mi libro sobre la Tierra	LLD 7a & LLD 7b Escritura
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Superrimas	LLD 3a Conciencia fonológica
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	El superpoder del ratón	LLD 5 Conceptos de impresión LLD 2c Comunicación

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SED 4a Resolución de problemas



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	MATEMÁTICAS DE MESA Subiendo la escalera	M 1b Sentido numérico SED 3a Relaciones sociales
17	ALFABETIZACIÓN EN LA MESA Mensajes de seguridad	LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica
18	RINCÓN CREATIVO Símbolo de la paz	CA 3b Artes visuales
19	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Comida para amigos	SS 2b Educación cívica y economía M 2a Conciencia espacial
20	RINCÓN CREATIVO Mi portafolio	LLD 2d Comunicación SS 4 Historia y sentido del tiempo

ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

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

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

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

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

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

Para niños con desafíos táctiles:

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

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

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

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

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

Para niños con ansiedad por separación:

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

Para niños con discapacidad auditiva:

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

Para niños con discapacidad visual:

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

Para niños con ira/agresión:

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

