

Aves y huevos



Actividades diarias

Herramientas para jugar: Guía "Dónde encontrar"

Mirar y escuchar

Cualquier superficie reflectante, libro o fotografía



Lo que puedes usar:

-  Espejo, bandeja para hornear, libros, fotos
-  Agua, objetos coloridos

Rodar

Cualquier cosa que tenga ruedas o pueda rodar



Lo que puedes usar:

-  Bolas, coche de juguete, tubo de cartón, tarro, calcetín relleno
-  Manzana, naranja (otra fruta redonda), palito redondo liso

Cubrir

Cualquier cosa que pueda cubrir objetos o crear un refugio



Lo que puedes usar:

-  Paracaídas, bufandas, manta, toalla, sábana, trozos de tela, toallita
-  Corteza, hojas grandes

Empujar y tirar

Cualquier cosa que se mueva con un empujón o tirón



Lo que puedes usar:

-  Vagón, Juguete para montar, cesto para la ropa, juguete para empujar, caja, cuerda
-  Palo, tronco, bola de nieve, enredadera

Llenar y derramar

Cualquier cosa que pueda contener objetos



Lo que puedes usar:

-  Clasificador de formas, cesto de ropa, caja, taza, bolsa
-  Cáscara de coco, rocas y agujeros

Imitar

Cualquier cosa para imitar las tareas cotidianas o como accesorios para contar historias o representar roles



Lo que puedes usar:

-  Marioneta, muñeca, juguetes de simulación, calcetín, bolsa de papel, ollas y sartenes, comida de juguete, platos
-  Palos, hojas grandes, hierba larga doblada y atada para hacer una muñeca, tierra

Apilar y anidar

Cualquier cosa que se pueda apilar. Una serie de elementos que encajan uno dentro del otro, del más grande al más pequeño



Lo que puedes usar:

-  Bloques, cajas, recipientes con tapa para alimentos, tazas, almohadas, libros, apiladores de anillos, tazas medidoras, tazones
-  Rocas, trozos de madera, flores, conchas, anillos de madera, rocas

Agarrar y apretar

Cualquier elemento texturizado que se pueda apretar, aplastar o moldear



Lo que puedes usar:

-  Pistola de agua de juguete, plastilina, bolsa de gel (bolsa de plástico rellena de gel), botella con atomizador
-  Barro, arena, musgo

Agitar y golpear

Cualquier cosa que haga ruido al agitarse. Cualquier cosa que sea segura para golpear

Lo que puedes usar:

-  Criba vibradora, botellas de agua con objetos en su interior, tambor, cuencos, cajas, ollas, cucharas de madera
-  Vainas de semillas, ramas frondosas, hierbas largas unidas, tronco de árbol, palos

¡A jugar!

Busque estas señales preverbales para saber cuando un niño está listo para colaborar con usted:

Mis ojos están muy abiertos y brillantes



"¡Estoy abierto!"
"¡Le doy la bienvenida a nuevas experiencias!"

Te estoy mirando



"Eres interesante para mí."
"Ven a verme."

Me acerco a ti



"Te necesito."
"Por favor, concéctate conmigo."

Hago contacto visual y sonrío



"¡Juguemos juntos!"

Tomo tu mano o te hago un gesto para que te unas



"Por favor, ven y únete a mí."

Hagamos una pausa

Busque estas señales para saber cuando esperar un rato antes de invitar a un niño a jugar:

 Levanté mi mano hacia ti o alejé un juguete

*"Necesito más espacio."
"Dame un minuto."*

 Estoy explorando por mi cuenta

*"Mirame o habla de lo que estoy haciendo."
"Nada de ideas nuevas, por favor."*

 Me alejo de ti o me alejo con decisión

"Puede que haya vuelto, pero necesito un descanso."

 Arrugo la frente, parpadeo o hago pucheros

"Quédate conmigo, pero dame tiempo para pensar."

 Me encojo de hombros

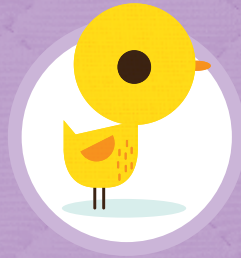
*"Por favor, haz una pausa y tranquilízame."
"¡Presta atención a lo que me interesa!"*

Mirar
Escuchar



1

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Dueto de instrumentos

MATERIALES

- Álbum, pista 1
- Piano y trompeta
- Tarjetas fotográficas
- Cubo de bolsillo
- Tijeras
- Palillos de manualidades

Bebé pequeño

Extienda el cubo de bolsillo hacia el niño y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Extienda la mano con el cubo sobre ella cada vez que suene el piano. Anime al niño a alcanzar o golpear el cubo de su mano. Cuando suene el piano, tararee e invite al niño a imitar el sonido.

OBSERVAR

LLD 2c COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño imita sonidos individuales?

Bebé mayor

Inserte las tarjetas fotográficas en el cubo de bolsillo. Reproduzca la canción y ofrézcale el cubo al niño.

¿LISTO?

Mientras el niño alcance el cubo, comiencen un juego de ida y vuelta. Señalen una imagen y digan “Cuerno”. Luego, entréguele el cubo. Invítelo a repetir la palabra o el sonido antes de devolvérselo. Continúen pasándose el cubo.

LLD 2d COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sonidos o gestos para comunicarse?

Niño pequeño

Inserte las tarjetas fotográficas en el cubo de bolsillo. Coloque palillos de manualidades en los bolsillos restantes del cubo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Anime al niño a explorar el cubo y a sacar los palillos. Levante un palillo y diga “¡Toca la trompeta!” mientras finge que lo hace. Invite a los niños a copiar sus palabras y acciones.

PUNTO DE REFERENCIA 2

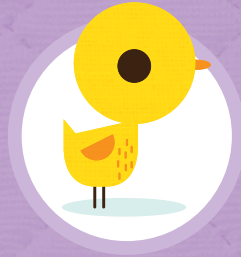
¿El niño repite palabras que escucha con frecuencia en el entorno?

Mirar
Escuchar



2

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Marcas de canto de pajaritos

MATERIALES

- Música relacionada con las tradiciones del niño
- Crayones
- Pintura
- Plumas
- Papel

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y reproduzca música relacionada con las tradiciones del niño.

¿LISTO?

Mientras suene la música, guíe la mano del niño para que haga marcas en el papel con un dedo mojado en pintura. Diga: “¡Estamos haciendo huellas de pájaros!”. Anime al niño a mover la mano al ritmo y a seguir haciendo marcas con apoyo.

OBSERVAR

SS 1b CULTURA Y COMUNIDAD

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño escucha cuentos o música relacionados con culturas y tradiciones?

Bebé mayor

Reproduzca música relacionada con las tradiciones del niño. Coloque papel y un poco de pintura o un crayón grande frente al niño.

¿LISTO?

Anime al niño a golpear o mover las manos al ritmo de la música. Diga: “¡Los pájaros están bailando!”. Invítelo a hacer marcas en el papel. Diga: “¡Hiciste huellas de pájaro!”. Anime al niño a seguir escuchando la música y haciendo marcas.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en actividades relacionadas con culturas o tradiciones?

Niño pequeño

Reproduzca música relacionada con las tradiciones del niño. Muéstrela un trozo de papel y una pluma mojada en pintura.

¿LISTO?

Anime al niño a mover la pluma mojada en pintura al ritmo de la música, haciendo marcas en el papel a medida que avanza. Diga: “¡Tu pluma está volando!”. Invítelo a mirar sus coloridas “huellas de pájaro” y luego comience de nuevo.

LLD 7a ESCRITURA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace alguna marca con algún instrumento de escritura u otro material con apoyo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

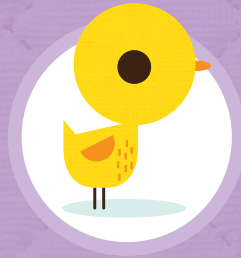
¿El niño hace marcas al azar o dibuja con herramientas de escritura?

Mirar
Escuchar



3

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Libro de plumas

MATERIALES

- Libro: *Una vez vi un pajarito*
- Marioneta
- Palillo de manualidades
- Cinta
- Álbum, pista 5 (opcional)
- Cesta de libros

Bebé pequeño

Sostenga el títere del pájaro cerca del niño. Empiece a hacerlo saltar en el suelo.

¿LISTO?

Lea el libro. Cada vez que diga la palabra “brincar”, guíe suavemente la mano del niño para que toque el pájaro en el libro y lo identifique. Luego, haga que el títere “vuele” y “píe” cerca del niño. Haga una pausa y observe cómo responde.

OBSERVAR

LLD 6a COMPRENSIÓN LECTORA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño interactúa alcanzando o dando palmitas cuando se le lee un libro?

Bebé mayor

Sostenga el títere del pájaro y anime al niño a acariciarlo.

¿LISTO?

Muestre el libro y diga: “¡Busquemos el pájaro!”. Lea el libro y anime al niño a tocar la imagen del pájaro. Cada vez que diga “salta, salta, salta”, acerque el títere al niño y haga una pausa.

LLD 6b COMPRENSIÓN LECTORA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mira y escucha los libros leídos en voz alta?

Niño pequeño

Sostenga el títere del pájaro al lado del libro e invite al niño a unirse a usted.

¿LISTO?

Miren las imágenes juntos y pregunten: “¿Dónde está el pájaro?”. Anime al niño a señalar el pájaro en el libro. Cada vez que lo encuentren, hagan que la marioneta vuele mientras repiten: “¡El pájaro vuela!”. Después de leer, invite al niño a elegir un libro para leer juntos.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a preguntas que empiezan por “dónde” señalando imágenes y repitiendo palabras de historias conocidas?

Rodar



4

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Rollo de huevo

MATERIALES

- Pelotas texturizadas
- Bandeja
- Balde

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, comience a hacer rodar pelotas hacia él.

¿LISTO?

Acerque la pelota al niño y haga diferentes expresiones faciales, como sonreír o abrir mucho los ojos. Observe cómo reacciona. Aléjela y observe cualquier cambio en sus expresiones faciales o sonidos.

Bebé mayor

Ponga unas cuantas pelotas en un cubo. Saque una y ponga cara de emoción.

¿LISTO?

Anime al niño a meter la mano en el cubo y sacar una pelota. Haga una mueca de emoción y aplauda. Haga rodar una pelota por una rampa (bandeja), aplauda y observe cómo responde el niño.

Niño pequeño

Ponga unas cuantas pelotas en un cubo. Agítelo e invite al niño a que venga a ver qué hay dentro.

¿LISTO?

Saque una pelota y ponga cara de emoción. Diga: "¡Estoy feliz!". Ruede la pelota por la bandeja hasta el cubo y aplauda. Luego, ponga una cara de sorpresa o divertida y diga: "¡Guau!". Anime al niño a copiar su expresión antes de lanzar la siguiente pelota. Observe cómo reacciona e imita sus emociones.

OBSERVAR

SED 1d AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace expresiones faciales o vocalizaciones para expresar compromiso, satisfacción, estrés o incomodidad?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra una variedad de emociones con expresiones faciales y gestos?

SED 3d RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño adapta su comportamiento de acuerdo a la respuesta emocional o facial de una persona familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

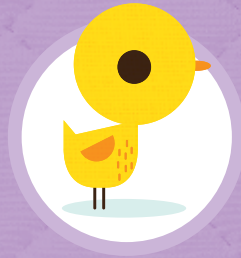
¿El niño explora las expresiones faciales de los demás?

Apilar
Anidar



5

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



¿Dónde está el pollito bebé?

MATERIALES

- Vasos apilables
- Marioneta de dedo o animal de peluche de pollito
- Caja

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, juegue al escondite con un títere de dedo en forma de pollito u otro animal de peluche.

¿LISTO?

Esconda el títere debajo del vaso más grande y pregunte: “¿Dónde está el pollito?”. Levante el vaso y diga: “¡Ahí está!”. Acerque el pollito para besar la mejilla del niño y sonreírle. Repita el proceso, observando si el niño se gira hacia su voz o responde con arrullos y sonidos.

OBSERVAR

LLD 1a ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño gira la cabeza hacia la persona que habla?

Bebé mayor

Siéntese al lado del niño y esconda un títere de pollito debajo de uno de los vasos.

¿LISTO?

Diga: “¡Vamos a buscar al pollito!” y anime al niño a tomar un vaso a la vez para buscarlo. Pregunte: “¿Dónde está el pollito?” y observe si el niño se gira hacia usted o hace ruidos. Cuando lo encuentre, diga: “¡Ahí está!” y riase o aplauda. Repita el juego del escondite juntos.

LLD 3c CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño arrulla y emite sonidos?

Niño pequeño

Imagine que un pollito está llorando. Sujételo con cuidado.

¿LISTO?

Diga: «Creo que el pollito está triste. ¿Puedes piar como una mamá pájaro para que se sienta mejor?». Haga un sonido de piar e invite al niño a repetirlo. Anímelo a consolar al pollito y a meterlo en el gallinero (caja). Pregunte: «¿Dónde está el pollito?». Anime al niño a hacer un gesto o señalar.

PUNTO DE REFERENCIA 2

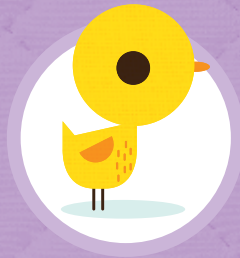
¿El niño imita o repite sonidos y tonos?

Mirar
Escuchar



6

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



¡Hola, mundo de las aves!

MATERIALES

- Libro: ¡Hola, mundo! Aves (u otro libro de aves)
- Fotografías de personas con diferentes características.

Bebé pequeño

Coloque las fotos de las personas entre las páginas del libro. Siéntese con el niño en su regazo y muéstrele el libro.

¿LISTO?

Anime al niño a ayudarlo a abrir y cerrar el libro. Al pasar las páginas y leer, haga una pausa al llegar a una foto. Invítelo a explorarlo con usted. Continúe pasando las páginas, deteniéndose en cada foto que haya añadido.

OBSERVAR

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño abre y cierra el libro? ¿Lo mira y señala las imágenes?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce si las imágenes están al derecho? ¿Pasa las páginas del libro de principio a fin?

Bebé mayor

Coloque las fotos de las personas entre las páginas del libro. Siéntese con el niño y muéstrele el libro.

¿LISTO?

Invite al niño a que lo ayude a abrir el libro y pasar las páginas. Al leer y llegar a una foto, haga una pausa y pregunte: "¿Es esto un pájaro?". Invite al niño a sostener y explorar la foto.

Niño pequeño

Coloque las fotos entre las páginas del libro. Muestre el libro boca abajo y pregunte: "¿Está bien así?". Luego, póngalo boca arriba.

¿LISTO?

Invite al niño a que lo ayude a pasar las páginas de principio a fin. Haga una pausa en cada foto para que el niño la explore. Describa las características de la persona y haga preguntas sencillas mientras continúa leyendo.

SS 1c CULTURA Y COMUNIDAD

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se da cuenta de la diversidad y las características de las personas en las fotografías?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño explora a las personas y sus características en las imágenes?

Mirar
Escuchar



7

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Cuenta los pájaros

MATERIALES

- Libro: *Cuenta los pájaros* (u otro libro de números)

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y muéstrele el libro.

¿LISTO?

Lea el libro completo. Vuelva y señale las imágenes mientras dice “un pájaro” o “dos pájaros”. Enfatique su voz y ritmo al señalar y decir cada número.

Bebé mayor

Siéntese con el niño y muéstrele el libro.

¿LISTO?

Lea el libro completo. Regrese y señale las imágenes mientras dice “un pájaro” o “dos pájaros”. Anime al niño a imitar su voz o tono de voz mientras dicen los números juntos.

Niño pequeño

Muéstrele el libro al niño.

¿LISTO?

Lean el libro juntos. Vuelvan a la página del número 1 y pregunten: “¿Qué número es este?”. Repítanos juntos la palabra “uno”. Luego pregunten: “¿Dónde está el cardenal rojo?”. Animen al niño a señalar y repetir la palabra. Continúen preguntando “¿dónde?” y pidiéndole que repita los nombres de los números.

OBSERVAR

LLD 6a COMPRENSIÓN LECTORA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño interactúa alcanzando o dando palmaditas cuando se le lee un libro?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño elige y sostiene un libro y mira atentamente cada página?

M 1b SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño ve números en el contexto cotidiano?

PUNTO DE REFERENCIA 2

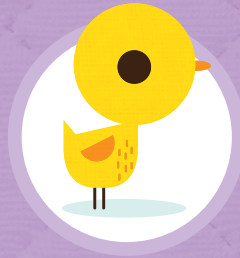
¿El niño empieza a identificar los números?
¿Identifica el número 1?

Mirar
Escuchar



8

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Historia del arcoíris

MATERIALES

- Álbum, pista ó
- Pinceles
- Bloques

Bebé pequeño

Apoye al niño y represente la historia.

¿LISTO?

Jueguen al escondite con un pincel limpio y suave. Hagan un sonido de “woosh” cada vez que rocen suavemente su brazo, pierna o mejilla. Animen al niño a mover los brazos o las piernas al oír el sonido o al tacto.

Bebé mayor

Cree un lugar acogedor para sentarse y escuchar la historia con el niño.

¿LISTO?

Prepare un pincel para que el niño lo tome y lo sostenga. Diga: “¡A pintar!” y muestre cómo se pinta el brazo mientras dice: “Píntate el brazo”. Anime al niño a imitar sus acciones. Siga pintando partes del cuerpo mientras escucha la historia.

Niño pequeño

Siéntese con el niño y comience a golpear los bloques con el pincel.

¿LISTO?

Anime al niño a permanecer cerca de usted y a seguir instrucciones sencillas usando el pincel y los bloques. Por ejemplo, diga: “Pinta el bloque” o “Pinta tu brazo”. Elógielo para fomentar la conexión y el consuelo.

OBSERVAR

LLD 1b ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde al habla en el entorno e imita acciones?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño sigue una instrucción de un paso con indicaciones y gestos?

SED 3a RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño reconoce, interactúa con y responde a los cuidadores primarios?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño permanece cerca de adultos conocidos e interactúa con ellos para recibir consuelo y apoyo?

Rodar



9

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Haz rodar el huevo

MATERIALES

- Pelotas texturizadas
- Espejo

Bebé pequeño

Coloque el espejo frente al niño boca abajo.

¿LISTO?

Muéstrele al niño dos pelotas y pregúntele: “¿Cuál quieres?”. Observe si mira o intenta alcanzar una. Mueva o ruede suavemente la pelota elegida hacia el espejo y observe cómo responde el niño.

Bebé mayor

Siéntese en el suelo al lado del niño y coloque un espejo fuera de su alcance.

¿LISTO?

Sostenga dos pelotas y pregunte: “¿Cuál quieres rodar?”. Espere a que el niño mire o alcance una pelota. Muéstrele cómo rodarla hacia el espejo. Anímelo a rodar la suya. Mírense juntos en el espejo y hagan sonidos graves y agudos.

Niño pequeño

Coloque el espejo contra la pared y empiece a rodar pelotas hacia él. Invite al niño a unirse.

¿LISTO?

Dele una pelota al niño y diga: “Vamos a rodarla con cuidado para que no rebote demasiado”. Muestre cómo rodar suavemente. Anímelo a rodar, perseguirla y detenerse frente al espejo. Recuérdele que tenga cuidado cerca del espejo.

OBSERVAR

SED 4b RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño comienza a reconocer opciones?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a una orientación sencilla sobre opciones seguras y amables?

PD 3 SEGURIDAD

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño reacciona a ruidos, luces o imágenes inesperadas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a posibles peligros del entorno y los evita cuando se le indica?

10

Agitar
Golpear



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Chica Di-di-di



MATERIALES

- Álbum, pista 7
- Tambor (o caja)

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca arriba, golpee un tambor o una caja.

¿LISTO?

Pregunte: “¿Oyes el tambor?” y observe cómo responde el niño. Continúe golpeando el tambor y cante “Di di di”. Pregunte: “¿Puedes hacer ese sonido conmigo?”. Anime al niño a balbucear al ritmo de la canción.

Bebé mayor

Coloque una caja o un tambor entre usted y el niño.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y comience a golpear la caja con el niño. Canten y enfatizen el sonido “di di di”. Invítelo a tocar sus labios mientras hacen diferentes sonidos vocálicos. Anímelo a imitar sus acciones y sonidos.

Niño pequeño

Toque un tambor. Invite al niño a sentarse y tocarlo con usted.

¿LISTO?

Diga: “Escuchemos una canción sobre un pollito”. Invite al niño a repetir la palabra “pollito”. Toque la canción y golpee el tambor. Anime al niño a tocarla y a decir la palabra “pollito” cada vez que la escuche en la canción.

OBSERVAR

LLD 3b CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño balbucea y vocaliza utilizando sonido, volumen e inflexión?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite palabras u oraciones?

LLD 2d COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sonidos y gestos para comunicarse?

PUNTO DE REFERENCIA 2

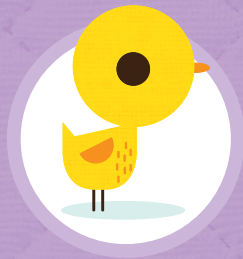
¿El niño repite palabras que escucha con frecuencia?

11

Cubrir



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Pluma en mi cabeza

MATERIALES

• Bufanda

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca arriba, sostenga sus manos y ayúdelo a hacer una abdominal.

¿LISTO?

Cada vez que el niño se siente, haga una mueca diferente, como feliz, triste o sorprendido, y nombre la emoción. Observe al niño y narre sus expresiones o sonidos. Por ejemplo, diga: "Sonreíste. Estás feliz". Haga una pausa y observe si el niño vocaliza, se mueve o sonríe para indicar que quiere repetirlo.

OBSERVAR

SED 1b AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño vocaliza o se mueve para expresar sus necesidades?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño busca o responde a un juguete, objeto o persona favorito o preferido?

Bebé mayor

Póngase una bufanda sobre la cara y luego quítesela. Diga: «tuit, tuit».

¿LISTO?

Dele una bufanda al niño para que la sostenga. Juegue al escondite y haga diferentes caras para mostrar felicidad, tristeza o sorpresa. Pregúntele: "¿Te gusta este juego?". Aumente el tiempo que la bufanda está sobre su cara, esperando a que el niño le dé la señal para seguir jugando.

Niño pequeño

Siéntese cerca del niño y póngase un pañuelo sobre la cara. Espere a que se lo quite.

¿LISTO?

Siga cubriéndose la cara y espere a que el niño se la quite. Cada vez que se la quite, haga y nombre una expresión diferente, como feliz, sorprendido o tonto. Diga la emoción en voz alta e invite al niño a copiar sus expresiones.

SED 1d AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace expresiones faciales o vocalizaciones para expresar compromiso, satisfacción, estrés o incomodidad?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra una variedad de emociones con expresiones faciales y gestos?

12

Mirar
Escuchar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



¡Mira! ¡Un huevo!

MATERIALES

• Libro: Huevo

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y abra y cierre el libro mientras dice “abrir” y “cerrar”.

¿LISTO?

Dele el libro al niño para que lo explore. Lea el libro. Mientras lee, señale las imágenes, nombre lo que ve y haga sonidos simples, como “pío-pío”. Anime al niño a imitar el sonido.

Bebé mayor

Siéntese con el niño e invítelo a abrir el libro con usted. Muéstrole cómo pasar las páginas.

¿LISTO?

Lea el libro. Anime al niño a señalar las imágenes. Nombre lo que señala, como “huevo”, “nido” o “pájaro”. Haga sonidos como “pío-pío” y anime al niño a que lo imite.

Niño pequeño

Siéntese con el niño y muéstrole el libro.

¿LISTO?

Dé vuelta el libro y pregunte: “¿Está bien así?”. Dele la vuelta e invite al niño a que lo ayude a pasar las páginas mientras lee. Señale las imágenes y pregunte: “¿Qué ves?”.

OBSERVAR

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño abre y cierra el libro? ¿Lo mira y señala las imágenes?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce si las imágenes están al derecho? ¿Pasa las páginas del libro de principio a fin?

LLD 2c COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño imita sonidos individuales?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño se comunica usando oraciones de una o dos palabras?

Empujar
Tirar



1

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Atrapa el gusano

MATERIALES

- Campo de golf

Bebé pequeño

Haga una cadena de eslabones y muévela delante del niño boca abajo.

¿LISTO?

Acérquele la cadena cada vez más al niño. Anímelo a alcanzar el eslabón del extremo. Cuando el niño lo alcance, mueva la cadena hasta que esté fuera de su alcance y anímelo a intentarlos de nuevo. Diga: "¡Moviste la cadena!". Observe cómo el niño usa su cuerpo para alcanzar la cadena y moverla.

Bebé mayor

Dele al niño un enlace para que lo sostenga.

¿LISTO?

Empiece a mover una cadena larga de eslabones frente al niño. Anímelo a alcanzar y conectar el último eslabón de la cadena. Observe cómo el niño agarra, sacude o tira de los eslabones para moverlos. Continúen explorando y jugando juntos.

Niño pequeño

Mueva una cadena de eslabones lejos del niño y diga: "¡Atrapa el gusano!"

¿LISTO?

Cuando el niño agarre el gusano, tire suavemente de él hacia adelante y hacia atrás. Anímelo a jalar con ambas manos y el cuerpo para sujetarlo. Luego, deje que el niño tome la cadena y explore. Repita el juego juntos.

OBSERVAR

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño alcanza el vínculo y hace contacto con él?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra deliberadamente la bolsa sensorial con el índice y el pulgar? ¿Usa las manos para realizar una tarea?

SCI 3a CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño patea con los pies o sacude los brazos para hacer que otros objetos se muevan?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza su cuerpo para tirar?

2

Rodar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Plumas esponjosas

MATERIALES

- Bol
- Botellas de agua vacías
- Plumas

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, haga rodar hacia él una botella transparente llena de plumas.

¿LISTO?

Anime al niño a alcanzar la botella. Observe cómo mueve el cuerpo para tocarla. Una vez que la toque, anímelo a mirar las plumas que contiene y a explorar con las manos.

Bebé mayor

Mientras el niño esté sentado, coloque una botella llena de plumas cerca de él.

¿LISTO?

Anime al niño a alcanzar la botella y recogerla. Retire la tapa e invítelo a explorar las plumas del interior. Observe si intenta meter la mano o sacar las plumas de la botella.

Niño pequeño

Coloque un recipiente con plumas y una botella de agua vacía cerca del niño.

¿LISTO?

Anime al niño a explorar las plumas e intentar meterlas en la botella. Dele una pluma y diga: "¿Quieres esta?". Después de que la meta, diga: "¡Lo lograste! ¡Esa es tu pluma!". Anímelo a decir "mío" o "tuyo" mientras juega.

OBSERVAR

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño alcanza el biberón y hace contacto con él?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra las plumas deliberadamente con el dedo y el pulgar? ¿Usa las manos? ¿Pone una pluma en la botella?

SS 2b EDUCACIÓN CÍVICA Y ECONOMÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar algún objeto?

PUNTO DE REFERENCIA 2

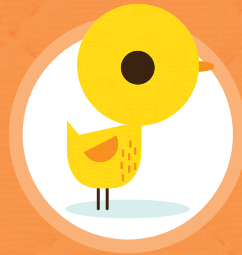
¿El niño expresa deseo por un objeto o una acción? ¿Expresa propiedad al decir «mío» o «tuyo»?

Llenar
Derramar



3

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Caja de pajarera

MATERIALES

- Bloques
- Caja
- Clasificador de formas

Bebé pequeño

Entregue un bloque al niño mientras está sentado y apoyado.

¿LISTO?

Sostenga una caja y deje caer suavemente el bloque dentro mientras el niño observa. Diga: “¡Mira! El bloque está dentro de la caja”. Sáquelo y muéstreselo de nuevo. Anime al niño a alcanzar el bloque mientras siguen jugando juntos.

Bebé mayor

Dele un bloque al niño y coloque la caja en un estante bajo.

¿LISTO?

Anime al niño a levantarse y dejar caer el bloque en la caja. Continúe colocando bloques en el suelo para que el niño los recoja y los guarde en la caja.

Niño pequeño

Coloque tres o cuatro bloques y un clasificador de formas.

¿LISTO?

Anime al niño a colocar el bloque en un agujero del clasificador de figuras. Señale un agujero donde encaje la figura. Observe cómo el niño manipula el bloque para que encaje.

OBSERVAR

M2a CONCIENCIA ESPACIAL

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta meter un objeto dentro de otro?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño manipula objetos deliberadamente para descubrir cómo se mueven las cosas en el espacio?

Agitar
Golpear



4

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Pájaro rápido, pájaro lento

MATERIALES

- Álbum, pista 4
- Bufandas

Bebé pequeño

Sostenga al niño y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Camine rápidamente durante las partes rápidas de la música y luego lentamente durante las partes lentas.

Haga una pausa y escuche al niño.

¿Arrulla, chillar o se ríe? Observe cómo responde a la música y a los cambios de movimiento.

Bebé mayor

Reproduzca la canción y agite una bufanda en el aire. Ofrezcale una bufanda al niño.

¿LISTO?

Escuche la música y agite las bufandas con el niño. Anímelo a mover la bufanda rápidamente en las partes rápidas y lentamente en las lentas.

Pregúntele: “¿Te gusta esta canción?”.

Haga una pausa y escuche al niño.

¿Arrulla, chillar o se ríe?

Niño pequeño

Lance bufandas al aire e invite al niño a jugar con usted.

¿LISTO?

Repita la letra clave de la canción e invite al niño a repetirla después de usted. Anímelo a cantar. Reproduzca la canción de nuevo. Durante las partes rápidas, suba el volumen e invite al niño a lanzar las bufandas al aire. Durante las partes lentas, invítelo a recogerlas. Sigam cantando y jugando juntos.

OBSERVAR

CA 1a MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace sonidos para comunicar sentimientos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite palabras de canciones conocidas e intenta cantarlas?

CA 1c MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de sonido, volumen o melodía?

5

Imitar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Vuelo de maravillas

MATERIALES

- Álbum, pista 3
- Plumas

Bebé pequeño

Ayude al niño a sentarse en una posición erguida.

¿LISTO?

Mueva lentamente la pluma de un lado a otro y roce suavemente las manos o los pies del niño. Anímelo a alcanzarla, patearla o mover los brazos para tocarla. Sonría y hablele suavemente mientras juega. Observe cómo responde el niño.

Bebé mayor

Siéntese con el niño en el suelo.

¿LISTO?

Siéntese frente al niño. Reproduzca la canción y mueva la mano en el aire como un pájaro al ritmo de la música. Anime al niño a mover el cuerpo también. Observe cómo se mueve e interactúa con usted.

Niño pequeño

Deje caer algunas plumas cerca del niño.

¿LISTO?

Anime al niño a bailar con sus compañeros o amigos la canción e intentar atrapar las plumas.

OBSERVAR

CA 2b DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mueve su cuerpo de diferentes maneras?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño mueve su cuerpo intencionalmente al ritmo de la música?

SED 3c RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en interacciones sociales sencillas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las acciones de los demás?

Cubrir



6

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Atrapa el viento

MATERIALES

- Paracaídas o sábana grande

Bebé pequeño

Coloque al niño en el paracaídas para que duerma boca abajo durante un rato.

¿LISTO?

Empiece a agitar el paracaídas. Agítelo a diferentes velocidades e intensidades. Observe la cara del niño y escuche si arrulla, ríe o se queja. Mencione sus sentimientos a medida que los note, como: “¡Estás sonriendo! ¡Te gusta el aire que rebota!”.

OBSERVAR

SED 1d AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace expresiones faciales o vocalizaciones para expresar compromiso, satisfacción, estrés o incomodidad?

Bebé mayor

Dele al niño un borde del paracaídas para que agarre y sostenga el lado opuesto.

¿LISTO?

Empiece a subir y bajar su lado del paracaídas. Observe la cara del niño y escuche los sonidos o palabras que demuestren cómo se siente con la actividad. Mencione sus sentimientos a medida que los note, como: “¡Te estás riendo! ¡El paracaídas es divertido!”.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra una variedad de emociones con expresiones faciales y gestos?

Niño pequeño

Coloque el paracaídas en el suelo e invite al niño a jugar.

¿LISTO?

Invite al niño a mostrarle cómo quiere jugar con el paracaídas y siga su ejemplo. Pregúntele: “¿Te gusta cuando sube alto?” o “¿Cómo te sientes? ¡Muéstrame!”. Anímelo a usar expresiones faciales y gestos para responder.

7

Empujar
Tirar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Cadena de patitos★

MATERIALES

- Campo de golf
- Animal de peluche
- Juguetes pequeños
- Frazada

Bebé pequeño

Coloque al niño boca arriba y cuelgue una pequeña cadena de eslabones sobre él.

¿LISTO?

Balancee la cadena y anime al niño a empujarla o golpearla. Si la golpea o la agarra, haga un graznido y retire un eslabón. Continúe hasta que todos los eslabones se hayan ido. Anime al niño a rodar hacia la cadena o a alcanzarla desde una posición sentada a medida que se fortalezca.

OBSERVAR

SCI 3a CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño patea con los pies o sacude los brazos para hacer que otros objetos se muevan?

Bebé mayor

Sujete un juguete al extremo de una cadena de eslabones y escóndalo debajo de una manta.

¿LISTO?

Anime al niño a alcanzar o gatear hacia la cadena y luego tire para encontrar el juguete al final. Reemplace el juguete con otro y escóndalo de nuevo. Observe cómo se mueve el niño, como rodar, alcanzar o sentarse, para tirar de la cadena y revelar el juguete.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza su cuerpo para tirar?

Niño pequeño

Pasee un peluche alrededor del niño. Invítelo a sostener la cadena de eslabones.

¿LISTO?

Anime al niño a sujetar la cadena con un peluche y a rodear la manta con el animal. Siga su ejemplo.

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño camina y trepa?
¿Carga, arrastra, patea y lanza objetos?*

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño camina y trepa?
¿Carga, arrastra, patea y lanza objetos?*

*Para observar esta habilidad en su totalidad, obsérvela durante otros momentos del día.

Imitar



8

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Batir tus alas

MATERIALES

- Álbum, pista 10
- Bufanda

Bebé pequeño

Acueste al niño boca arriba. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Ayude al niño a encontrar sus dedos y luego ofrézcale los suyos para que los agarre. Mientras se sujeta, mueva suavemente sus brazos hacia arriba y hacia abajo al ritmo de la música. Anímelo a dar patadas o mover los brazos mientras la canción continúa.

Bebé mayor

Invite al niño a sentarse frente a usted en el suelo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Extienda los brazos hacia los lados y anime al niño a que lo imite. Muéstrelle diferentes maneras de levantar uno o ambos brazos y continúe invitándolo a seguir la canción. Explore y jueguen juntos con los movimientos de los brazos mientras suena la canción.

Niño pequeño

Dele al niño una bufanda para que la sujete y toque la canción.

¿LISTO?

Demuestre cómo mover la bufanda hacia arriba y hacia abajo con movimientos pequeños y luego grandes. Invite al niño a imitarlo. Anímelo a mover los brazos y el cuerpo al ritmo de la música, sentándose, agachándose o de pie mientras agita la bufanda.

OBSERVAR

CA 2b DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mueve su cuerpo de diferentes maneras?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño mueve su cuerpo deliberadamente al ritmo de la música?

Agarrar
Apretar



9

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Pintura de plumas

MATERIALES

- Papel
- Pinturas
- Pluma
- Brocha

Bebé pequeño

Coloque al niño boca abajo o sentado en su regazo y muéstrele una pluma.

¿LISTO?

Roce suavemente la pluma en el dorso de la mano del niño y diga: "Pluma suave". Entregue la pluma al niño para que la toque o la agarre. Sumerja la pluma en pintura y guíe la mano del niño sobre el papel para hacer marcas. Describa lo que ambos ven y sienten mientras pintan juntos.

OBSERVAR

SCI 3b CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar objetos en su entorno inmediato?

Bebé mayor

Siéntese con el niño y muéstrele una pluma grande y un trozo de papel.

¿LISTO?

Ayude al niño a mojar la pluma en pintura y a moverla por el papel. Hable sobre lo que está sucediendo. Diga: "¡Estás pintando con la pluma!" y describa los colores y el movimiento. Ofrézcale un pincel e invítelo a intentar hacer marcas con él.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reacciona a los cambios de textura?

Niño pequeño

Coloque una hoja grande de papel sobre la mesa y disponga una pequeña cantidad de pintura.

¿LISTO?

Invite al niño a tocar la pintura con los dedos y a observar cómo se siente. Diga: "¡Está blandita y fresca!". Guíe la mano del niño para que deje su huella en el papel. Agregue una pluma y diga: "La pluma se siente suave". Observe cómo reacciona el niño a las texturas y colores de la pintura y a la vista de su huella.

LLD 7b ESCRITURA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora diversas herramientas utilizadas para escribir?

PUNTO DE REFERENCIA 2

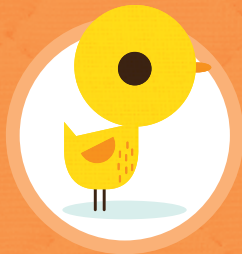
¿El niño deja huellas de manos o huellas dactilares con los adultos?

10

Mirar
Escuchar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Baño de huevo

MATERIALES

- Grandes rocas
- Cuenco de agua
- Toallita

Bebé pequeño

Coloque una toallita húmeda sobre el brazo del niño.

¿LISTO?

Pase suavemente la toallita por los brazos y las manos del niño. Observe cómo responden a la temperatura y al tacto. ¿Se mueven, se apartan o se relajan? Mientras explora la toallita, nombre las partes del cuerpo y use palabras sencillas, como "tibio", "agua" y "limpio".

OBSERVAR

PD 4a CUIDADO PERSONAL

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mueve su cuerpo cuando sus necesidades físicas no están satisfechas?

Bebé mayor

Invite a un niño al lavabo para lavarse las manos.

¿LISTO?

Llene el lavabo con agua. Ayude al niño a pararse cerca del grifo y anímelo a jugar con el agua. Frótele las manos con jabón y cuenten hasta cinco juntos mientras se las lavan. Anime al niño a enjuagarse y explore sus manos en el agua. Agregue piedras al lavabo y anímelo a chapotear, recoger y jugar.

PD 4b CUIDADO PERSONAL

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora las partes de su cuerpo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño empieza a participar en actividades de autocuidado? ¿Reconoce la diferencia entre lo sucio y lo limpio?

Niño pequeño

Invite a un niño al lavabo para lavarse las manos.

¿LISTO?

Pregunte: "¿Dónde está el jabón? ¿Qué haces con él?". Anime al niño a empezar a lavarse las manos con apoyo si lo necesita. Mientras se lava, pregunte: "¿Puedes lavarte las manos y los dedos?". Luego, muestre piedras y pregunte: "¿Están limpias o sucias?". Invite al niño a ayudar a lavar el "huevo" (piedras).

PUNTO DE REFERENCIA 2

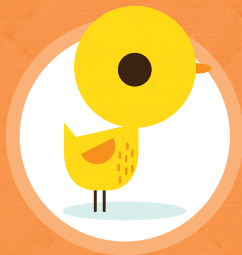
¿El niño señala una parte del cuerpo cuando se le pide?

11

Agarrar
Apretar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



El canto del pájaro

MATERIALES

- Álbum, pista 8
- Bufandas
- Espejo

Bebé pequeño

Sostenga al niño frente a usted. Permítale sentarse o pararse en su regazo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Escuche la música y diga el nombre del niño suavemente. Cuando oiga a los pájaros cantar, diga: “[Nombre del niño], los pájaros están cantando. ¡A dar vueltas!”. Luego, quédese quieto, balancéese suavemente y repita suavemente el nombre del niño mientras espera a que los pájaros regresen.

Bebé mayor

Reproduzca la canción. Empiece a agitar una bufanda en el aire y acérquete al niño.

¿LISTO?

Diga el nombre del niño mientras agita la bufanda. Cuando lo mire, muévala suavemente frente a él y diga: “[Nombre del niño], aquí está tu bufanda!”. Anímelo a alcanzarla y explorarla.

Niño pequeño

Coloque un espejo frente al niño y reproduzca la canción. Ofrézcale una bufanda.

¿LISTO?

Agite su bufanda y diga el nombre del niño. Anímelo a mirarse al espejo y a agitar también su bufanda. Cuando los pájaros canten, diga: “[Nombre del niño], saludate!”. Invítelo a saludar a su reflejo. Cuando los pájaros dejen de cantar, diga: “¿Puedes sonreírte?”. Siga llamando al niño por su nombre e invítelo a saludar o sonreír a su reflejo.

OBSERVAR

SED 1a AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a su nombre arrullando, sonriendo o girando la cabeza hacia la persona que habla?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a su nombre y a su reflejo? ¿Se reconoce a sí mismo como alguien distinto de los demás?

12

Imitar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Aplaudir, aletear, aplaudir

Bebé pequeño

Aplauda y espere a que el niño gire la cabeza en su dirección.

¿LISTO?

Aplauda tres veces y ponga una cara de emoción o felicidad. Espere a que el niño responda. Repita los aplausos y las expresiones faciales, variando el tono o el ritmo para volver a captar su atención.

Bebé mayor

Comience a aplaudir y espere a que el niño se una a usted.

¿LISTO?

Aplauda tres veces y ponga una cara feliz. Haga una pausa y repita hasta que el niño empiece a imitar sus aplausos o su expresión facial.

Niño pequeño

Reúna a un grupo pequeño de niños y siéntense juntos en círculo.

¿LISTO?

Aplauda tres veces y diga el nombre de un niño. Invite a todos a aplaudir con usted. Anime al niño nombrado a saludar al oír su nombre. Continúe alrededor del círculo, aplaudiendo tres veces y diciendo el nombre de cada niño. Termine aplaudiendo juntos y animando a todos.

OBSERVAR

SS 2a EDUCACIÓN CÍVICA Y ECONOMÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño atiende a los demás en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en actividades comunitarias?

Cubrir



1

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Pájaro perdido

MATERIALES

- Pluma
- Cuencos o recipientes transparentes

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, tóquele una pluma en la mejilla.

¿LISTO?

Continúe tocando la cabeza, los brazos y las piernas del niño con la pluma. Sonría o haga una mueca expresiva cada vez, como una de sorpresa o alegría. Haga una pausa para observar cómo reacciona el niño a sus expresiones.

OBSERVAR

SCI 2a CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora su entorno inmediato utilizando sus sentidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño juega con materiales naturales?
¿Reacciona ante los animales de su entorno inmediato?

Bebé mayor

Sostenga la pluma debajo de un recipiente transparente y empiece a silbar. Invite al niño a mirar debajo del recipiente.

¿LISTO?

Juegue al escondite con la pluma. Haga una pausa para sonreír o poner cara de sorpresa mientras el niño busca el "pájaro". Diga "¡pío!" y levante el cuenco para revelar la pluma. Observe cómo reacciona el niño tanto al sonido como a sus expresiones. Continúe jugando.

SED 3d RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño adapta su comportamiento de acuerdo a la respuesta emocional o facial de una persona familiar?

Niño pequeño

Prepare tres tazones transparentes. Esconda una pluma debajo de uno de ellos e invite al niño a ayudarlo a encontrar el "pájaro perdido".

¿LISTO?

Invite al niño a levantar los tazones para encontrar el pájaro perdido. Cada vez que mire, haga diferentes expresiones, como sorpresa, emoción o curiosidad. Diga: "¿Está aquí?" o "¡Encontraste el pájaro!". Observe cómo responde el niño a sus expresiones y voz.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño explora diferentes expresiones faciales en los demás?

Apilar
Anidar



2

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Snack escondido

MATERIALES

- Vasos apilables
- Pompones

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, coloque tres vasos apilables a su alcance.

¿LISTO?

Esconda un pompón debajo de un vaso. Pregunte: “¿Dónde está el pompón?”. Anime al niño a recoger el vaso. Diga: “¡Ahí está!”. Vuelva a esconder el pompón y repita.

Bebé mayor

Mientras esté sentado frente al niño, comience a apilar los vasos apilables.

¿LISTO?

Anime al niño a derribar la torre de vasos o a quitar un vaso. Esconda un pompón debajo del vaso inferior e invite al niño a encontrarlo. Repita el proceso mientras el niño recoge y deja los vasos.

Niño pequeño

Entréguele al niño algunos vasos apilables.

¿LISTO?

Coloque un vaso en el suelo y diga: “¡Hagamos una fila!”. Muestre cómo colocar otro vaso junto a él. Anime al niño a seguir alineando los vasos. Esconda un pompón debajo de un vaso y diga: “¿Debajo de cuál está?”. Anime al niño a encontrarlo.

OBSERVAR

M 4b MEDICIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño recoge y deja en el suelo los vasos apilables?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño coloca objetos en fila en cualquier orden?

Empujar
Tirar



3

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Hacia las aves

MATERIALES

- Tarjetas fotográficas de aves
- Coche de juguete
- Cinta

Bebé pequeño

Haga rodar el coche de juguete delante del niño sentado. Haga ruidos de coche.

¿LISTO?

Coloque una tarjeta con foto de un ave en el suelo y pregunte: “¿Dónde está el ave?” Empuje el coche de juguete hacia el ave. Haga sonidos de coche y luego de ave. Anime al niño a imitar sus sonidos o a inventar los suyos.

Bebé mayor

Pegue las tarjetas con fotografías de aves a diferentes alturas en una pared.

¿LISTO?

Sostenga al niño y pregúntele: “¿Dónde está el ave?” Comience poniéndose en cuclillas con el niño. Anímelo a subir el coche por la pared y sobre los cuadros. Mientras se mueven, hagan sonidos de coche y aves. Anime al niño a copiar sus sonidos o a señalar las aves. Póngase de pie. Hasta que llegue al ave que busca.

Niño pequeño

Pegue dos tarjetas con fotografías de aves en la parte baja de la pared.

¿LISTO?

Entregue un carrito de juguete al niño y pregúntele: “¿Dónde está el _____?”. Anímelo a que lo ayude a encontrar el primer ave. Nombre el pájaro y anime al niño a repetirlo mientras conduce el carrito hacia él. Repita con las demás tarjetas fotográficas de aves.

OBSERVAR

LLD 3b CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño balbucea y vocaliza utilizando sonido, volumen e inflexión?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite palabras u oraciones cortas?

LLD 2a COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza vocalizaciones y gestos para comunicarse?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza algunas palabras, signos o sonidos parecidos a palabras para comunicarse?

Agarrar
Apretar



4

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Esperando nacer

MATERIALES

- Álbum, pista 2
- Frazada

Bebé pequeño

Envuelva al niño en una manta y abrácelo firmemente.

¿LISTO?

Reproduzca una canción de cuna y mézace suavemente hacia adelante y hacia atrás mientras sostiene al niño. Levante una esquina de la manta para ocultar su cara y luego asómese sonriendo. Diga "¡Cucú!". Observe cómo reacciona el niño y se acerca a usted. Sigam meciéndose y cantándose juntos.

Bebé mayor

Cubra a su hijo y a usted con una manta. Observe cómo reaccionan.

¿LISTO?

Mientras suena la música, levante la manta para ver sus caras y luego bájela para acurrucarse debajo. Repita esto varias veces. Observe si el niño lo busca o reacciona cuando reaparece.

Niño pequeño

Invite al niño a recostarse sobre una manta y luego envuélvalo suavemente en ella.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y ayude al niño a desenrollar o salir de la manta. Haga una pausa para ver si el niño hace gestos o preguntas, como "¿Listo?" u "¿Otra vez?". Continúe enrollando y desenrollando, respondiendo a las señales del niño.

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño busca a una persona o un juguete que se ha movido y se encuentra fuera de su vista?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace preguntas sencillas sobre un entorno familiar a través de palabras o gestos?

SED 3a RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño reconoce, interactúa con y responde a los cuidadores primarios?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño permanece cerca de adultos conocidos e interactúa con ellos para recibir consuelo y apoyo?

Agitar
Golpear



5

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Agita el sonido

MATERIALES

- Juguete que hace ruido

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, agite un juguete para llamar su atención.

¿LISTO?

Mueva el juguete lentamente fuera de la vista y pregunte: “¿Dónde está?”. Espere a ver si el niño lo busca. Devuelva el juguete y colóquelo cerca de otro niño. Anime a ambos niños a explorar el juguete.

Bebé mayor

Agite el juguete cerca del niño y luego gírelo lejos de él.

¿LISTO?

Ayude al niño a arrastrarse o gatear hasta el juguete. Observe cómo lo agita o explora el sonido del juguete. Vuelva a lanzarlo e invite a dos niños a gatear tras él.

Niño pequeño

Agite el juguete y finja estar sorprendido por el ruido. Ofrézcale el juguete al niño.

¿LISTO?

Mientras el niño juega con el juguete, haga una gran reacción cada vez que lo sacuda. Haga una pausa para ver si el niño hace gestos o preguntas, como “¿Qué es eso?” o “¿Dónde?”. Anime a otro niño a unirse al juego, turnándose para sacudir el juguete y observando las reacciones de los demás.

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar su entorno?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra curiosidad por los objetos? ¿Empieza a comprender la relación causa-efecto?

SED 3b RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño observa, responde y mira a sus compañeros?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en interacciones sencillas con sus compañeros?

Mirar
Escuchar



6

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Pájaros en el nido

MATERIALES

- Mantas
- Fotos de familias de niños

Bebé pequeño

Levante al niño y sosténgalo de manera que pueda ver su cara.

¿LISTO?

Diga el nombre del niño y haga sonidos de pájaros. Mueva la cabeza ligeramente de un lado a otro o cambie el tono. Luego diga: "¡Volemos por la habitación!". Camine con el niño por la habitación mientras sigue haciendo sonidos de pájaros. Cambie de dirección de vez en cuando y observe cómo responde.

OBSERVAR

SS 1a CULTURA Y COMUNIDAD

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde y reconoce a los cuidadores principales?

Bebé mayor

Siéntese con el niño y haga sonidos de pájaros.

¿LISTO?

Diga el nombre del niño y agite los brazos mientras hace sonidos de pájaros. Anímelo a unirse. Luego diga "¡A volar!" y caminen juntos por la habitación. Haga una pausa para mirar por la ventana o algo nuevo. Observe cómo reacciona el niño a usted y a los cambios en su entorno.

Niño pequeño

Coloque algunas mantas por la habitación a modo de nidos. Empiece a caminar hacia uno.

¿LISTO?

Diga: "¡Volemos a nuestro nido de bloques!". Anime al niño a agitar los brazos y guíelo al área de bloques. Muestre fotos y pregúntele: "¿A quién conoces?". Invite al niño a nombrar personas conocidas, luego vuelen juntos a otra área conocida y repitan.

SS 3a GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los cambios en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce la diferencia entre una persona familiar y una desconocida?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño reconoce lugares familiares?

7

Apilar
Anidar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Hola, huevo

MATERIALES

- Vasos apilables
- Pompones

Bebé pequeño

Mientras el niño esté sentado, coloque un vaso apilable en una de sus manos.

¿LISTO?

Sonría y diga el nombre del niño para llamar su atención. Mueva el vaso a otro lugar, como a su lado, detrás de un bloque o en su otra mano. Observe cómo reacciona o lo busca.

Bebé mayor

Mientras el niño gatea y juega, coloque vasos apilables alrededor de la habitación con un pompón debajo de una de ellas.

¿LISTO?

Anime al niño a gatear y encontrar cada vaso. Cuando descubra el pompón, sonría y participe pasándose o pasándose los vasos. Observe cómo reacciona o cómo busca los pompones.

Niño pequeño

Coloque vasos apilables alrededor de la habitación con un pompón escondido debajo de cada una.

¿LISTO?

Diga: "¡Busquemos los huevos!". Señale un vaso y pregunte: "¿Qué hay debajo de este?". Anime al niño a levantar el vaso. Diga: "¡Encontraste uno!". Haga una pausa para que el niño haga un gesto o pida más. Sigán buscando huevos juntos.

OBSERVAR

SCI 1a INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño busca a una persona o un juguete que se ha movido y se encuentra fuera de su vista?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace preguntas sencillas sobre un entorno familiar utilizando palabras o gestos?

Rellenar
Derramar



8

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Huevada

MATERIALES

- Cesta de ropa sucia
- Frazada
- Juguetes de diferentes formas

Bebé pequeño

Coloque algunos juguetes de diferentes formas (pelotas, bloques y anillos) en la canasta con el niño.

¿LISTO?

Anime al niño a recoger, rodar o apilar los juguetes dentro de la cesta. Observe cómo explora y manipula las diferentes formas.

Bebé mayor

Coloque una cesta de ropa sucia cerca del niño sentado y comience a colocar los juguetes en la cesta.

¿LISTO?

Saque los juguetes e invite al niño a explorarlos. Anímelo a recoger y colocar los juguetes circulares, como anillos de plástico, en la canasta. Observe cómo manipula y mueve las diferentes formas.

Niño pequeño

Coloque una cesta de ropa sucia a un lado de la habitación y los juguetes cerca del niño.

¿LISTO?

Invite al niño a ayudarlo a llevar los juguetes iguales al “nido de pájaro” (canasta). Diga: “¿Puedes encontrar otro bloque como este?”. Cuando el niño empareje las formas, invítelo a colocar el par en la canasta. Continúe con las demás formas.

OBSERVAR

M 3 FORMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño manipula objetos de distintas formas?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace coincidir dos formas idénticas?

Imitar



9

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Grifo de agua

MATERIALES

- Bol
- Contenedores
- Agua
- Bolsas transparentes con cierre

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca arriba, cuelgue una bolsa de agua sobre su cabeza.

¿LISTO?

Mientras el niño mira la bolsa, agítela suavemente para que el agua se mueva. Anímelo a alcanzarla o agarrarla. Muévela lentamente fuera de la vista y observe cómo la busca.

Bebé mayor

Coloque dos bolsas de agua cerca del niño. Empiece a golpear una.

¿LISTO?

Anime al niño a tocar la bolsa e imitar sus movimientos. Retire una de las bolsas de la vista y observe si el niño la busca. Continúe tocando, apretando y escondiendo las bolsas, observando cómo responde el niño.

Niño pequeño

Prepare un recipiente con agua, bolsas con cierre transparente y recipientes.

¿LISTO?

Comience a verter agua entre los recipientes y deténgase para ver si el niño hace preguntas. Fomente el juego independiente con agua, incluyendo verter, llenar, derramar, golpear y mover. Observe cómo el niño usa las herramientas cuando usted participa y cuando se aparta.

OBSERVAR

SCI 1a INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño busca a una persona o un juguete que se ha movido y se encuentra fuera de su vista?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño hace preguntas sencillas sobre un entorno familiar a través de palabras o gestos?

ATL 2b FLEXIBILIDAD Y JUEGO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora y manipula materiales?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño se entretiene y juega solo sin la intervención de ningún adulto o niño?

10

Rellenar
Derramar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Vuela lejos

MATERIALES

- Frazada
- Tazas
- Sorbetes

Bebé pequeño

Enrolle los bordes de una manta para formar un nido. Ponga unas tazas sobre una mesa. Acurruque al niño.

¿LISTO?

Camine hacia la mesa y pregunte: “¿Cuál quieres?” Espere a que el niño señale o haga un gesto. Inclínelos hacia la taza y anímelos a alcanzarla o agarrarla. Camine de regreso a la manta y haga que el niño deje caer la taza en el “nido”. Continúe para jugar con las tazas y mantas.

OBSERVAR

M 1c SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño señala objetos?

Bebé mayor

Ponga un sorbete en cada vaso. Invite al niño a sentarse a la mesa.

¿LISTO?

Pregúntele: “¿Qué sorbete quieres?”. Espere a que el niño señale o haga un gesto, luego entréguele la que elija. Anímelo a caminar con cuidado hacia la manta y colocar el sorbete en el nido. Continúe hasta que todos los sorbetes se hayan movido.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza la correspondencia uno a uno para hacer coincidir los sorbetes con vasos?

Niño pequeño

Coloque los vasos alrededor de una mesa baja. Invite al niño a ayudarlo a “dar de comer a los pájaros”.

¿LISTO?

Demuestre cómo colocar un sorbete en cada vaso, como si les diera gusanos a los pájaros. Invite al niño a continuar, colocando un sorbete en cada vaso hasta que todos los pájaros estén “alimentados”.

11

Apilar
Anidar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Juego de agua

MATERIALES

- Bol
- Vasos apilables
- Agua

Bebé pequeño

Llene un recipiente grande con un poco de agua y coloque vasos apilables cerca. Sostenga al niño en su regazo.

¿LISTO?

Coloque con cuidado un vaso apilable en el agua. Anime al niño a observar mientras añade o retira otro vaso. Invítelo a tocar y explorar el agua y los vasos, observando cómo se mueven y se sienten.

Bebé mayor

Coloque un recipiente grande con agua y 2 o 3 tazas diferentes para colocar en su interior.

¿LISTO?

Coloque con cuidado un vaso apilable en el agua. Invite al niño a imitarlo y a añadir un vaso al recipiente. Anímelo a observar e imitar cómo añade y retira vasos. Invite al niño a usar los vasos para sacar y verter agua de un vaso a otro.

Niño pequeño

Coloque los vasos apilables junto a un recipiente con agua. Comience a verter agua de un vaso a otro.

¿LISTO?

Diga: “¡Juguemos a los patos en el estanque!”. Invite al niño a añadir o quitar los “patos” (vasos apilables) del recipiente. Anímelo a sacar y verter agua de un vaso a otro. Haga preguntas como: “¿Qué pasa si el vaso está lleno? ¿Cómo puedes llenarlo?”.

OBSERVAR

SCI 1b INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza sus sentidos para explorar el entorno?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño demuestra curiosidad? ¿Empieza a comprender la relación causa-efecto?

M 1e SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño observa cómo un adulto agrega o quita juguetes?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agrega y quita objetos de un grupo según se le indica?

12

Empujar
Tirar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Tres pájaros azules

MATERIALES

- Álbum, pista 12
- Tarjetas fotográficas de aves
- Bloques
- Cinta

Bebé pequeño

Muestre al niño una tarjeta con fotografía de un pájaro.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y mueva lentamente la tarjeta fotográfica hacia arriba, hacia abajo y de lado a lado. Haga sonidos de pájaro y anime al niño a atraparlo pateando o extendiendo las manos y los brazos.

Bebé mayor

Pegue tres tarjetas con fotos de pájaros a los bloques. Colóquelas frente al niño sentado.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y toque uno de los pájaros. Invite al niño a tocarlo con usted. Al final de la estrofa, animelo a gatear y mover un bloque de pájaro. Pregúntele: "¿Puedes traerme el pájaro?".

Niño pequeño

Pegue tres tarjetas con fotos de pájaros a bloques y colóquelos delante del niño sentado.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y toque uno de los pájaros. Invite al niño a tocarlo con usted. Al final de la estrofa, animelo a empujar el bloque por el suelo. Repita hasta que los tres pájaros hayan llegado al otro lado de la habitación.

OBSERVAR

SCI 3a CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño patea con los pies o sacude los brazos para hacer que otros objetos se muevan?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño usa su cuerpo para empujar bloques por el suelo?