

PENSAR EN

# EL FONDO DEL RÍO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

## Investigar la vida en el río

Castores, patos  
y caimanes

Baila bajo una  
cascada de fantasía

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Río de nombres • Caminos de agua  
Construcción de una madriguera para castores  
Desafío de río limpio • Estación de piel  
de caimán • Experimento de cascada colorida



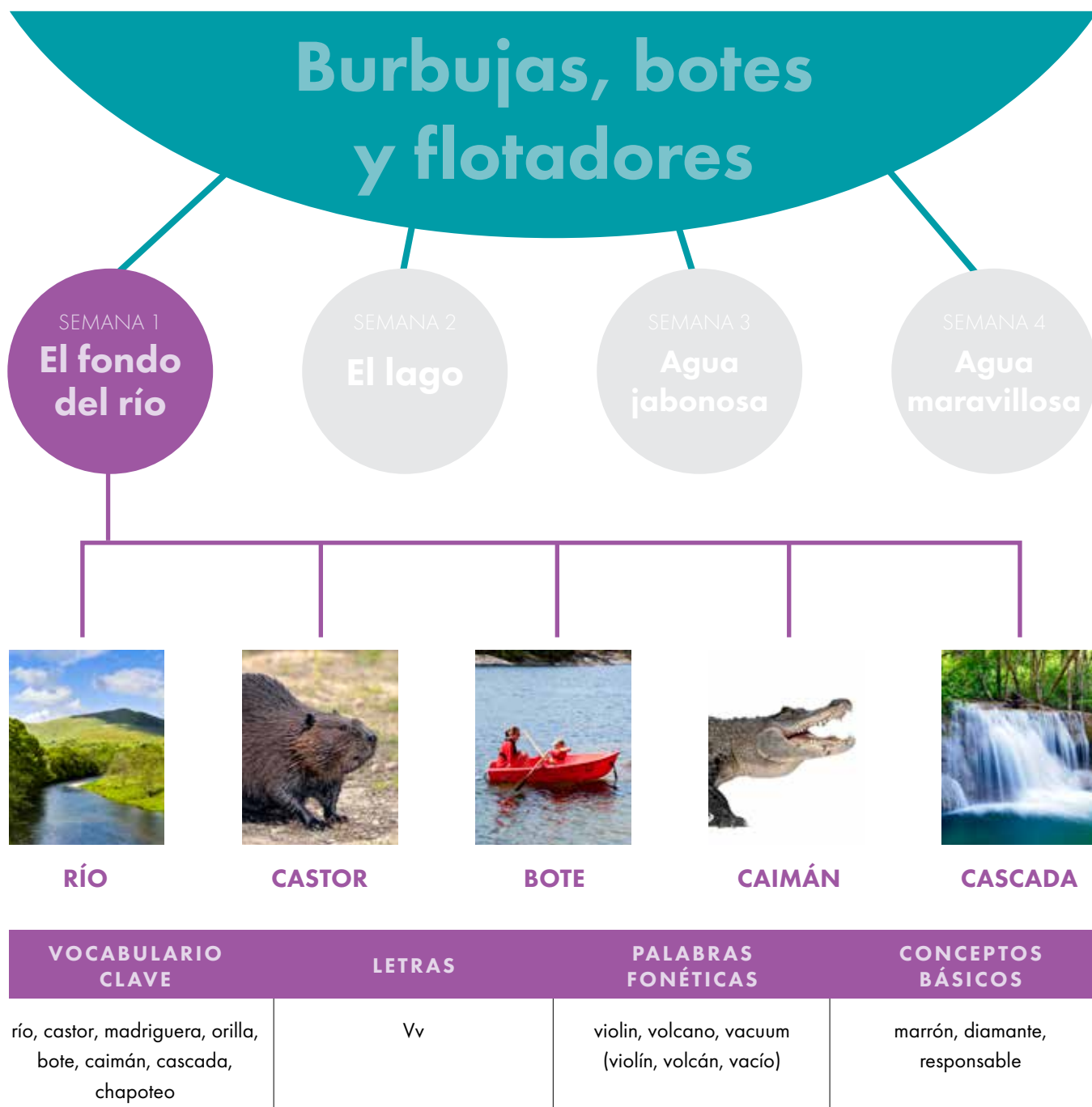
# CONTENIDO

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planes de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 1: Río .....	10
Lección 2: Castor .....	12
Lección 3: Bote .....	14
Lección 4: Caimán .....	16
Lección 5: Cascada .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: RÍO ABAJO




La Tierra está formada esencialmente por plantas, animales, tierra y agua. A medida que los estudiantes más pequeños exploran los conceptos de las ciencias de la vida y de la Tierra, es importante investigar y comprender como todos estos componentes están conectados y se benefician entre sí. Cuando los niños comienzan a comprender su entorno, pueden practicar el cuidado y la apreciación de los seres vivos que los rodean. Los maestros y los cuidadores pueden desempeñar un papel leyendo historias sobre qué tipos de cosas viven en un entorno específico o dando un paseo y observando las vistas y los sonidos de la naturaleza. A través de experiencias reales, los niños comienzan a pensar más allá de su entorno inmediato y sienten curiosidad por el mundo en general.





# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		<b>DESAFÍO COMUNITARIO</b>	<b>LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN</b>
LECCIÓN 1		<b>RÍO</b> Los ríos pueden surgir de un glaciar o de la nieve derretida de una montaña. También pueden formarse a partir de un lago. Pueden ser modificados por las personas, el clima y los animales. Los ríos son útiles porque nos brindan alimentos, medios de transporte y agua potable.	<b>Conduciendo río abajo</b> SED 4 Relaciones sociales  <b>Río de nombres</b> LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 2		<b>CASTOR</b> Los castores son roedores de gran tamaño que se alimentan de la madera de los árboles. Utilizan sus poderosos dientes para talar árboles y construir represas y madrigueras en ríos y arroyos.	<b>Construyendo una cabaña</b> SED 4 Relaciones sociales  <b>Edificio V</b> LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 3		<b>BOTE</b> Los botes están contruidos para flotar en ríos, lagos y océanos. Se utilizan de diversas maneras, como para el transporte, la captura de alimentos y la recreación. Los botes se desplazan sobre el agua mediante motores, remos o velas.	<b>Ríos limpios</b> SED 1 Autoconciencia  <b>Mi pequeño diario del río</b> LLD 7 Escritura 
LECCIÓN 4		<b>CAIMÁN</b> Los caimanes son reptiles que viven en lagos, ríos y pantanos. Son grandes nadadores y cazan su alimento en el agua.	<b>No despiertes al caimán</b> SED 1 Autoconciencia  <b>Alimenta al caimán</b> ★ PD 5 Nutrición 
LECCIÓN 5		<b>CASCADA</b> Una cascada fluye desde un río o arroyo, luego hace una caída abrupta. Las cascadas pueden formarse debido a la erosión, terremotos, deslizamientos de tierra, volcanes o glaciares.	<b>Bajo la cascada</b> SED 2 Autorregulación  <b>Buscando agua</b> LLD 2 Comunicación 



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

### Coincidencia de animales del río

MR 6 Clasificación



### Collage de río

CA 3 Artes visuales



### Historia del pescado

LLD 7 Escritura



### Caminos de agua

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



### Tan fuerte como el río

LLD 6 Comprensión de lectura



### Construcción con palos

SCI 1 Sentido numérico



### Charla de castor

CA 3 Artes visuales



### Amigos castores

SED 4 Relaciones sociales

### Construcción con palos

SCI 7 Lógica y razonamiento



### El pequeño castor y el eco

LLD 6 Comprensión de lectura



### Patos flotantes

MR 1 Sentido numérico



### Carrera hacia la orilla

MR 6 Clasificación



### ¡Agarrar algo!

CA 2 Danza y movimiento

### Barcos en abundancia

CA 4 Drama



### Remando por el río

LLD 6 Comprensión de lectura



### Perdiendo los dientes

MR 1 Sentido numérico



### Pequeño libro de letras: Vv

LLD 7 Escritura



### Caimanes fuertes

PD 1 Motricidad gruesa

### Piel de cocodrilo

MR 3 Ciencia física



### La dama con el bolso de cocodrilo

LLD 6 Comprensión de lectura



### Salpicadura de cascada

MR 7 Lógica y razonamiento

### Bailarina de agua con cinta

CA 2 Danza y movimiento



### Danza de la cascada

CA 1 Música

### Cascadas de colores

SCI 1 Investigación y averiguación



### La pequeña princesa causa sensación

LLD 6 Comprensión de lectura



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

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

### Piel de cocodrilo

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina

#### Configuración

- Coloque objetos con texturas ásperas, como corteza de árbol y papel de lija. Coloque crayones y papel junto a los objetos. Anime a los niños a hacer calcos para crear pieles de caimán. Cuelgue imágenes de caimanes en la pared y etiquételas con el título "Piel de caimán". Anime a los niños a colgar sus calcos en la pared.

#### Grandes preguntas

- ¿Cómo es la piel de cocodrilo?
- ¿En qué se diferencia de tu piel?
- ¿Cómo podría sentirse la piel de cocodrilo?
- ¿Qué otros elementos texturizados hay en la habitación o en el exterior?

A

Para niños con dificultades táctiles, ver "Adaptaciones"



## BLOQUES

### Construcción con palos

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales SCI 4 Tecnología

#### Configuración

- Coloque cierres de velcro en los extremos de los palillos de manualidades. Anime a los niños a construir una cabaña o cualquier estructura que deseen utilizando los materiales.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué forma podría tener la casa de un castor?
- ¿Cómo se puede construir una casa resistente con palos?
- ¿Cómo puedes evitar que los palos se muevan?



## OBRA DRAMÁTICA

What do you do in a boat?

# Barcos en abundancia

CA 4 Drama SED4 Relaciones sociales SS 3 Geografía

### Configuración

- Coloque una variedad de objetos que parezcan barcos (cajas, trineos, cestos de ropa, etc.) sobre una sábana azul. Coloque cañas de pescar y juguetes de animales de río, si están disponibles. Anime a los niños a que simulen que están en un barco, flotando río abajo.

### Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar en un río?
- ¿Cómo flotan los barcos en el agua?
- ¿Cómo puedes mantener seguros a los animales del río?



## CIENCIA Y NATURALEZA

# Caminos de agua

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

Can you build a river?

### Configuración

- Coloque una bandeja con piedras pequeñas y arena. Invite a los niños a usar botellas con atomizador para rociar suavemente agua sobre las piedras y la arena. Coloque otros recipientes para que los niños experimenten vertiendo agua sobre las piedras y la arena.

### Grandes preguntas

- ¿Qué tan fuerte crees que es el agua?
- ¿Qué pasó cuando rociaste agua?
- ¿Qué pasó cuando vertiste agua?

## Descubrimiento exterior

# Cascadas de colores

Ciencia científica 1 Investigación y averiguación

CA 3 Artes visuales

### Configuración

- Llene botellas rociadoras con agua de distintos colores. Pegue hojas grandes de papel blanco en las paredes exteriores. Anime a los niños a rociar el agua para crear cascadas de colores.

### Grandes preguntas

- ¿Cuándo podrías ver agua cayendo?
- ¿Qué pasa con el agua después de ser rociada?
- ¿Qué pasa si los colores se mezclan?
- ¿Cómo se mueve el agua?

Can you paint a waterfall?

# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

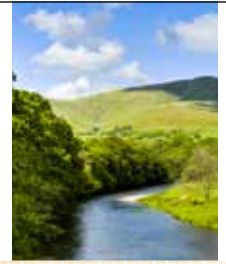
---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

*Empecemos!* ↷

# Río



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué podrías encontrar en un río?”.
- Invite a los niños a simular que reman y a decir algo que puedan ver. Por ejemplo, “¡Veo una rana!”.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Conduciendo río abajo

SED 4 Relaciones sociales CA 1 Música SS 3 Geografía

#### MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

#### Todos juntos

- ¿Cómo se mueve un río?
- Invite a un niño a ser el líder y moverse por el salón como un río sinuoso.
- Reproduzca “Row Your Boat”, pista 7 en el álbum instrumental Hora del círculo mientras el niño guía a los demás por la habitación.
- Elija a otro niño para que guíe el río. Continúe hasta que todos hayan tenido su turno.
- Si lo desea, realice esta actividad al aire libre para tener más espacio.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al cooperar durante un juego grupal y seguir los movimientos de una persona.*

Invitación <sup>to</sup> create



## RINCÓN CREATIVO

### Collage de río

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

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes
- Celofán

#### SUS MATERIALES

- Pegamento
- Objetos de la naturaleza
- Marcadores
- Tijeras

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto?
- ¿Cómo fluye un río a través de la tierra?
- ¿Qué usarás para hacer tu río?
- ¿Tu río será recto o curvo?
- ¿Qué podrías ver en la orilla de un río?

**OBSERVAR:** ¿Qué elecciones hace el niño a lo largo del proceso artístico? ¿Puede decir cuál es su plan antes de hacer su río?

A

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

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Río de nombres

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 1 Motricidad gruesa

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Etiqueta con nombre (guardar para uso posterior)

#### SUS MATERIALES

- Manta o sábana
- Marcadores
- Tijeras

### Discutir y explorar

- ¿Preferirías estar en aguas tranquilas o turbulentas?
- Anime a los niños a sacudir una manta de arriba a abajo. Haga pequeñas ondas y luego ondas grandes.

### Jugar juntos

- Invite a los niños a doblar la manta formando un “río” largo.
- Ayude a los niños a escribir sus nombres en etiquetas con nombre. Colóquelas boca abajo sobre la manta.
- Invite a un niño a elegir una etiqueta con su nombre. Si es suya, salta al río y se sienta. Si no, salta y espera otro turno.
- Continúe hasta que todos estén sentados en el río.
- **Simplificar:** Agregue la foto del niño a la etiqueta con el nombre para ayudarlo a identificar su nombre.
- **Desafío:** Anime al niño a encontrar un nombre que comience con un sonido de letra específico.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica su nombre impreso? ¿Pronuncia las letras de su nombre?

HISTORIA SUGERIDA



## Tan fuerte como el río

Por Sarah Noble

LLD 6 Comprensión de lectura  
MR 2 Conciencia espacial

- Muestre la portada del libro, lea el título en voz alta y pregunte: “¿Qué tan fuerte crees que es un río? ¿Qué otras cosas son fuertes?”.
- Mientras lee la historia, haga preguntas sencillas sobre la ubicación y el lugar. Por ejemplo: “La mamá es más grande o más pequeña que su cachorro? ¿El río está cerca o lejos?”. Anime a los niños a responder usando vocabulario espacial como grande/más grande, alto/más alto y cerca/lejos.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Coincidencia de animales del río

MR 6 Clasificación SED 1 Autoconciencia



### MATERIALES

- Tarjetas a juego

### SUS MATERIALES

- Tiras de papel azul
- Objetos de la naturaleza (palos, piedras)
- Tijeras

### Configuración

- Organice tiras de papel y elementos de la naturaleza. Para crear un río, coloque las cartas iguales boca abajo junto al río.

### Juego independiente

- Anime a los niños a dar vuelta dos tarjetas y encontrar las que coinciden.
- Una vez que encuentre una cerilla, colóquela en el río.
- Continúe hasta que todos los fósforos estén en el río.

**OBSERVAR:** ¿El niño reconoce cuando encuentra una pareja? ¿Entiende cómo se juega?



## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Alguna vez estuviste cerca de un río?
- ¿Qué hiciste?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Historia del pescado

LLD 7 Escritura CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca “Flow, Water, Flow”, pista 1 en el álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Diga “agua” durante la canción y forme la letra A en el aire. Continúe bailando.

# Castor



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué sabes sobre los castores?”.
- Explique que los castores tienen colas grandes que parecen remos y que golpean el agua con la cola, haciendo ruidos fuertes para advertir a los demás que hay peligro cerca. Invite a los niños a golpear el suelo con fuerza.
- Realice patrones de golpecitos para que los niños los repitan.

## DESAFÍO COMUNITARIO

# Construyendo una madriguera

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

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Frazada
- Ramas/palos o bloques

### Todos juntos

- Prepare una manta y ramas. Anime a los niños a trabajar juntos y construir una madriguera de castor.
- Ayude a los niños a resolver problemas para crear una madriguera lo suficientemente grande para que todos quepan dentro.
- Invite a los niños a que intenten sentarse dentro de la madriguera ¿Todos tienen espacio? ¿Qué podríamos cambiar?

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

A

Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”



## RINCÓN CREATIVO

# Charla de castor

CA 3 Artes visuales LLD 2 Comunicación LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Ojos que se mueven
- Partes del cuerpo del castor
- Bolsa de papel

#### SUS MATERIALES

- Papel (blanco, opcional)
- Tijeras
- Pegamento
- Crayones/marcadores

### Conversar

- ¿Qué le preguntarías a un castor si pudiera hablar?

### Hacer

- Coloque ojos móviles, partes del cuerpo, papel y bolsas de papel.
- Anime a los niños a crear y decorar sus propios títeres de castor. Utilice figuras de papel blanco para los dientes, si lo desea.

### Jugar

- Anime a los niños a usar sus títeres para hacer y responder preguntas. Por ejemplo: “¿Cómo te llamas?” o “¿Cuál es tu comida favorita?”.

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza los materiales para crear un objeto de utilería? ¿Utiliza el objeto de utilería para comunicarse con los demás?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ★ Construyendo con palos

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia SED 4 Relaciones sociales

**MATERIALES**

- Dado (guardar para uso posterior)
- Palillos de manualidades

**SUS MATERIALES**

- Plastilina

**Discutir y explorar**

- ¿Qué crees que utiliza un castor para cortar madera?
- Prepare plastilina y palillos de manualidades. Anime a los niños a construir con los materiales. Observe cómo resuelven problemas y construyen estructuras.

**Jugar juntos**

- Invite a los niños a crear una comunidad de madrigueras de castores.
- Anime a cada niño a tomar un turno tirando el dado y contando la misma cantidad de palillos.
- Invítelos a usar los palos para construir su propia madriguera de castor.
- Invite a los niños a trabajar juntos para compartir sus palos y hacer una madriguera grande.



**OBSERVAR:** ¿Cuántos palitos cuenta el niño en su...? ¿Propios? ¿Cuentan hasta 10?

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## Edificio V

LLD 4 Conocimiento alfabético MR 2 Conciencia espacial

**MATERIALES**

- Tapete de letras sueltas: V\*
- Partes sueltas de letras\*
- Etiquetas con nombres (de la lección 1)

**SUS MATERIALES**

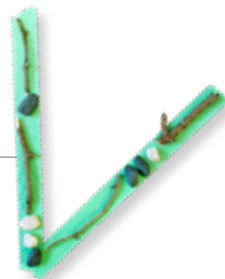
- Objetos de la naturaleza: rocas, palos, hojas.
- Marcos de fotos vacíos
- Bandejas o cestas
- Tijeras
- Cartulina
- Pegamento

**Configuración**

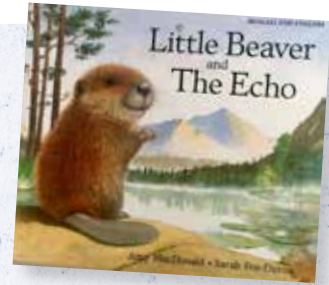
- Coloque elementos de la naturaleza y partes de letras sueltas sobre una mesa, en bandejas o en cestas.
- Muestre a los niños la letra V. Diga la letra y el sonido, y anime a los niños a repetirla.
- Coloque marcos de fotos vacíos sobre la mesa para que los niños construyan su diseño en forma de V en su interior.
- Alternativamente, corte V grandes de cartón y anime a los niños a pegar barras y hojas al cartón.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a utilizar los materiales para construir la letra V.
- Amplíe la actividad colocando las etiquetas con los nombres y anime a los niños a formar otras letras en su nombre.



HISTORIA SUGERIDA



## Pequeño Castor y el eco

Por Amy MacDonald

LLD 6 Comprensión de lectura

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

- Antes de leer el libro en voz alta, invite a los niños a turnarse para mirarse en un espejo. Pregúntelos: "¿Dónde está tu nariz? ¿Y tu boca? ¿Y tus ojos?" Invítelos a compartir sus ideas sobre cómo los animales comparten muchas características con los humanos.
- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Mientras lee, invite a los niños a señalar cada animal y nombrarlo, y luego señale su nariz, boca y ojos.
- Cuando haya terminado, pregunte: "¿Qué otras características compartimos con los animales?"
- Invite a los niños a recrear la historia con las piezas de la historia y la escena.

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Te gustaría vivir en una madriguera de castores? ¿Por qué sí o por qué no?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Amigos castores

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca "Busy Beaver (Instrumental)", pista 2 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Baile con un compañero y tomen turnos para imitar los movimientos del otro.

**OBSERVAR:** ¿El niño nombra la letra V? ¿La construye?

# Botes



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de embarcaciones podrías encontrar en un río?".
- Anime a los niños a realizar movimientos para cada tipo de embarcación mencionado. Por ejemplo, simule remar de un lado a otro en una canoa.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Ríos limpios

SED 1 Autoconciencia SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

### MATERIALES

- Etiquetas con nombres (de la lección 1)

### SUS MATERIALES

- Bolas de papel
- Bote de basura

### Todos juntos

- ¿Qué tipo de cosas limpias? Explique que es importante mantener limpio un río porque no es seguro para los animales cuando hay basura en él.
- Coloque un bote de basura en el centro del círculo e invite a los niños a arrojar bolitas de papel en él. ¿Cuántas no llegaron a la basura?
- Seleccione una o varias etiquetas con nombre e invite a esa(s) persona(s) a ser "responsables" y recoger la basura.
- Repita hasta que todos hayan tenido un turno.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al trabajar juntos para lograr un objetivo y aprender a apreciar nuestro medio ambiente.*



### RINCÓN CREATIVO

## Carrera hacia la orilla

MR 6 Clasificación PD 2 Motricidad fina SCI 1 Investigación y averiguación

### MATERIALES

- PARA CADA NIÑO**
- Tablero y piezas del juego Race to the Shore

### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta
- Marcadores

### Conversar

- ¿Preferirías ir rápido o lento en un barco? ¿Por qué?

### Hacer

- Entregue a cada niño un tablero de juego y piezas.
- Corte las piezas y ensamblelas en la bolsa, luego escriba el nombre de cada niño en ella.

### Jugar

- Invite a los niños a colocar las tarjetas de colores en una pila boca abajo. Dé vuelta una y mueva el bote de color un espacio. Continúe hasta que uno de los botes haya ganado. Prediga quién ganará a continuación y juegue nuevamente.



**OBSERVAR:** ¿El niño relaciona el color de la carta con el color del juego? ¿Entiende qué bote mover después de mirar la carta?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Mi pequeño diario del río

LLD 7 Escritura SED 4 Relaciones sociales

**MATERIALES**

**PARA CADA NIÑO**

- Mi pequeño diario

**SUS MATERIALES**

- Marcadores o crayones
- Balsa inflable de juguete (o manta)
- Mochila
- Comida de juguete y otros juguetes.
- Pegamento
- Foto del niño

**Discutir y explorar**

- ¿Qué llevarías en un viaje por el río?
- Coloque una balsa (o enrolle los bordes de una manta para hacer una balsa de mentira). Invite a los niños a jugar y simulen que empaacan alimentos u otros artículos en una mochila.

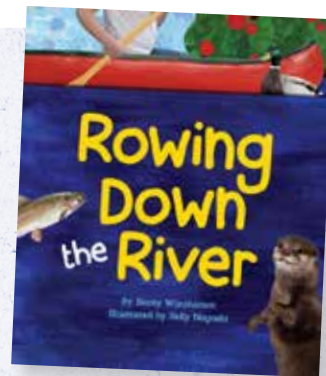
**Jugar juntos**

- Invite a cada niño a dibujar una imagen de sí mismo en un bote/balsa en la portada de su diario.
- ¿Qué o quién más hay en el bote? Incentive al niño a agregar detalles en su dibujo.
- **Simplificar:** Invite al niño a dibujar un óvalo o un cuadrado para la balsa. Pegue una foto del niño.
- **Desafío:** Invite al niño a que etiquete su dibujo, por ejemplo, “Balsa” o “Agua”. Anímelo a usar una ortografía ingeniosa.
- Guarde los diarios durante todo el mes y haga una página nueva dos veces por semana.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace dibujos u otros diseños intencionales? ¿Explica lo que representan?



HISTORIA SUGERIDA



## Remando río abajo

Por Becky Wiinikainen

LLD 6 Comprensión de lectura  
MR 1 Sentido numérico

- Levante el libro y lea el título en voz alta mientras señala cada palabra. Invite a los niños a contar cuántos animales de río ven en la portada.
- Lea la historia y anime a los niños a predecir qué animal podría aparecer a continuación en la historia.
- Invite a los niños a volver a contar la historia con las piezas de la historia y la escena.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Patos flotantes

MR 1 Sentido numérico Ciencia científica 1 Investigación y averiguación

**MATERIALES**

- Contadores de patos\*
- Dado (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Variedad de materiales flotantes (taza, papel de aluminio, cuenco)
- Cubo de agua

**Configuración**

- Haga flotar los materiales en el recipiente con agua (doble los lados del papel de aluminio para crear un bote). Coloque el dado y las fichas de pato.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a tirar el dado e identificar el número.
- Cuente esa cantidad de patos y colóquelos en el “bote” deseado.
- Continúe hasta que uno de los “botes” se haya hundido. ¿Cuántos patos pueden flotar en un “bote” sin hundirse?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cuál es tu tipo de bote favorito? ¿Por qué?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ ¡Agarrar algo!

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca “Liquid, Ice and Steam (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a bailar con una sábana, bufandas o un paracaídas para intentar “atrapar el viento”.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6? ¿Cuenta esa cantidad de patos?



Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”

\* Un asterisco indica que el artículo fue empaquetado en una bolsa distinta a la Bolsa de Descubrimiento Diario.

# Caimán



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel de conversación y pregunte: "¿Sabes algo sobre los caimanes?".
- Anime a los niños a hacer una boca de caimán con las manos o los brazos. Practique abrir y cerrar la boca de caimán y hacer un sonido de chasquido.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## No despiertes al caimán

SED 1 Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa

### MATERIALES

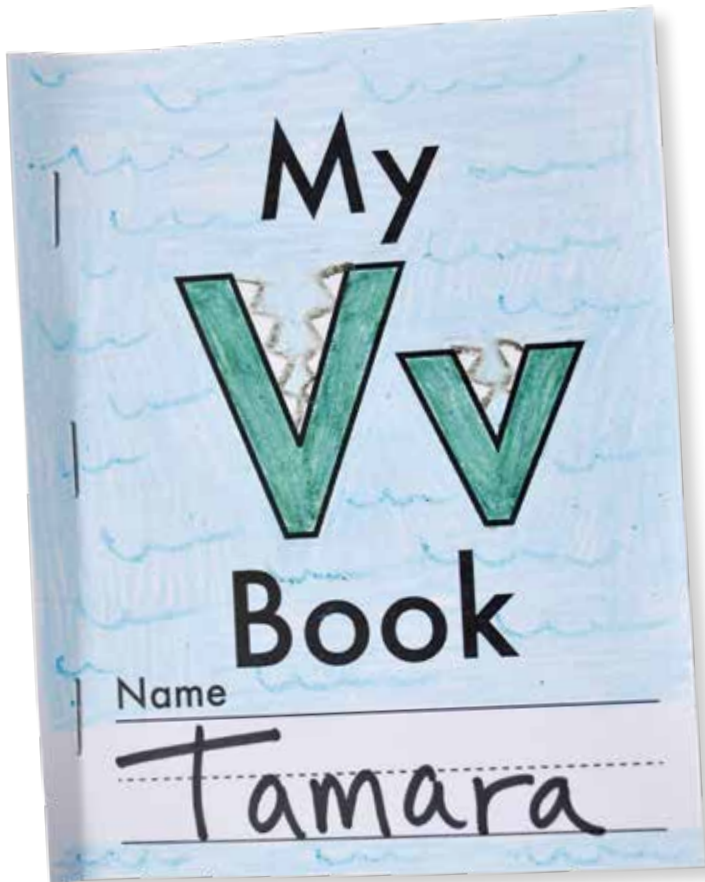
#### SUS MATERIALES

- Almohadas

### Todos juntos

- ¿Qué harías si vieras un caimán?
- Coloca un par de almohadas en el suelo para crear un caimán largo.
- Anime a los niños a caminar con cuidado alrededor del "caimán" para no despertarlo.
- Invite a los niños a sugerir más formas de moverse con cuidado alrededor del "caimán", como de puntillas, saltando, deslizándose o gateando.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo los movimientos de un grupo y controlando los impulsos.*



### RINCÓN CREATIVO

## Pequeño libro de letras: Vv

LLD 7 Escritura SED 1 Autoconciencia LLD 4 Conocimiento alfabético

### MATERIALES

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

### PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Vv

### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Grapadora
- Tijeras

### Conversar

- Muestre a los niños la letra V. Diga la letra y el sonido, y anime a los niños a repetirlo.
- ¿Cómo se puede hacer una V con los dedos? ¿Con los brazos? ¿Y con las piernas? Anime a los niños a explorar haciendo la letra V con su cuerpo.

### Hacer

- Coloque el tapete de letras y las partes de las letras. Invite a los niños a explorar la construcción de la letra V.
- Entregue a cada niño un pequeño libro de letras y señale la V en la portada. Anímelos a que dibujen dientes de caimán en la V.
- Trace las letras V y colorea las imágenes como desee. Recorte y engrape para crear un libro.
- Trace la letra V. Diga palabras que comiencen con la letra V, luego colorea las imágenes como desee.

**OBSERVAR:** ¿El niño traza sobre la letra V? ¿Escribe su propio nombre en la tapa?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Perdiendo los dientes

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina LLD 2 Comunicación

### MATERIALES

- Tees de golf
- Tapetes para contar: 17,18

### SUS MATERIALES

- Plastilina

### Discutir y explorar

- ¿Cuántos dientes crees que tiene un caimán?
- Coloque tees de golf y plastilina para que los niños exploren empujando hacia adentro y sacando los tees.
- Explique que los caimanes tienen alrededor de 80 dientes a la vez, pero a lo largo de su vida tienen un total de 2000 a 3000 dientes.

### Jugar juntos

- Invite a los niños a que se queden, luego saque 17 “dientes de cocodrilo” (tees de golf).
- Coloque los dientes sobre el tapete de conteo 17 para verificar la cantidad. Repita el procedimiento con el tapete de conteo 18.
- Si lo desea, invente una historia sobre cómo el caimán perdió un diente.
- **Simplificar:** Haga caimanes bebés que tengan sólo entre 1 y 5 dientes.
- **Desafío:** Crea varias ecuaciones de historias matemáticas usando los dientes.

**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta más de 10 dientes? ¿Agrega o quita dientes mientras cuenta?



HISTORIA SUGERIDA



## La dama con el bolso de cocodrilo

Por Mary Ann Hoberman

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Lea el título nuevamente y aplauda tres veces mientras enfatiza la frase “alli-gator-purse”.
- Lea la historia en voz alta y haga una pausa de vez en cuando para invitar a los niños a aplaudir tres veces mientras se vuelven a leer las líneas seleccionadas. Por ejemplo: “bebí/todo el/”agua” o “se comió/todo el/jabón”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# ★ Alimenta al caimán

PD 5 Nutrición LLD 3 Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético

### MATERIALES

- Tarjetas fonéticas del alfabeto (guardar para usar más adelante)

### SUS MATERIALES

- Caja
- Papel
- Crayones o marcadores
- Tijeras
- Cinta
- Papel de desecho

### Configuración

- Recorte triángulos de papel y péguelos en el extremo abierto de una caja. Decore la caja con forma de “cocodrilo” como desee. Coloque las tarjetas fonéticas del alfabeto boca abajo sobre la mesa. Coloque papel borrador y crayones.

### Juego independiente

- Anime a los niños a dar vuelta una tarjeta, identificar la letra y decir el sonido que produce la letra.
- Proporcione una palabra que comience con esa letra y pida a los niños que digan otra palabra que empiece con esa letra. ¡Dale la letra al caimán! Repita.

**OBSERVAR:** ¿El niño produce palabras que comienzan con los sonidos de las letras de las tarjetas? Está bien si el niño produce una palabra que comience con el mismo sonido, pero no con la letra.



## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Te gustaría tener un caimán como mascota? ¿Por qué sí o por qué no?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Caimanes fuertes

PD 1 Motricidad gruesa SED 4 Relaciones sociales

- Reproducir “Alligator Attack (Instrumental)”, pista 3 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a moverse como si fueran caimanes escurridizos con la barriga apoyada en el suelo. Use los brazos fuertes para tirar de sus cuerpos.

# Cascada

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sonido podría hacer una cascada?".
- Anime a los niños a hacer sonidos de cascada con sus voces o golpeando el suelo rápidamente.



### DESAFÍO COMUNITARIO

## Bajo la cascada

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha SS 3 Geografía

### MATERIALES

- Etiquetas con nombres (de la lección 1)

### SUS MATERIALES

- Paracaídas o sábana

### Todos juntos

- ¿Qué podrías encontrar debajo de una cascada?
- Invite a todos los niños a sujetarse de un borde del paracaídas.
- Pida a un grupo de niños que se sienten debajo de la "cascada" mientras el resto hace olas. Cambien de grupo.
- Continúe invitando a los grupos bajo la "cascada" e indíqueles acciones como sentarse, pisar fuerte o recostarse boca arriba.
- Si lo desea, coloque todas las etiquetas con los nombres debajo de la "cascada" y túrnense para elegir una. ¿Qué amigo encontraste debajo de la cascada?

*Esta actividad desarrolla la conciencia social al participar en un juego con compañeros y reconocer sus nombres.*

**MAKE  
& PLAY**

### RINCÓN CREATIVO

## Bailarina de agua con cinta

CA 2 Danza y movimiento SED 4 Relaciones sociales

### MATERIALES

- Álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*

### PARA CADA NIÑO

- Palillo de manualidades
- Pestaña para colgar
- Cinta

### SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores

### Conversar

- ¿Cómo se mueve el agua?

### Hacer

- Entregue a cada niño un palillo de manualidades, una pestaña para colgar y una cinta.
- Invítelos a decorar su palillo de manualidades. Coloque la pestaña para colgar y luego ate la cinta.

### Jugar

- Mueva la bailarina de cinta como si estuviera revolviéndolo, formando una gran ola o creando una cascada.
- Invite a los niños a turnarse para guiar a los demás en movimientos de baile con cintas.
- Reproduzca "Gracias por el agua", pista 12 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*, si lo desea.

**OBSERVAR:** ¿El niño controla los movimientos de su cuerpo y mueve la cinta intencionalmente? ¿Cómo utiliza su bailarina de cinta?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Buscando agua

LLD 2 Comunicación SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

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

**SUS MATERIALES**

- Tina de agua
- Variedad de artículos

**Discutir y explorar**

- ¿Dónde ves agua en el cartel temático?
- Deje caer distintos objetos en una tina con agua. Invite a los niños a mirar dentro del agua y nombrar los objetos, y luego tomen turnos para retirarlos.

**Jugar juntos**

- Invite a un niño a señalar y nombrar su imagen favorita en el cartel temático.
- Anime a los niños a ampliar sus pensamientos y decir por qué (“Me gusta \_\_\_\_ porque \_\_\_\_.”).
- Invite a un niño a elegir un catalejo y encontrar el objeto en el cartel, luego siga la sugerencia de movimiento.
- **Simplificar:** Indique al niño: “Me gusta...” y anímelo a terminar la oración.
- **Desafío:** Invite al niño a inventar una historia sobre algo que sucede en el cartel temático.

**OBSERVAR:** ¿El niño habla con frases sencillas?  
¿Expresa sus pensamientos?

HISTORIA SUGERIDA



## Pequeña princesa hace un chapoteo

Por Harriet Ziefert

LLD 6 Comprensión de lectura  
SED 1 Autoconciencia

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título y el autor en voz alta. Pregúnteles: “¿Dónde les gusta nadar? ¿En la piscina? ¿En el lago?”.
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a que hagan como si nadaran. Pregúnteles: “¿Qué se ponen cuando van a nadar? ¿Qué se ponía la Princesita cuando iba a la piscina?”. Haga más preguntas para recordar la historia y anime a los niños a que la vuelvan a contar.



A

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

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# ★ Salpicadura de cascada

MR 7 Lógica y razonamiento Ciencia científica 1 Investigación y averiguación

**MATERIALES**

**SUS MATERIALES**

- Rampa de cartón o madera
- Cubo de agua
- Objetos de diferentes tamaños y pesos.

**Configuración**

- Prepare un recipiente con agua y diversos objetos. Coloque una rampa que termine en el recipiente con agua.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a seleccionar diferentes objetos para rodar por la rampa. ¿Cuál causará mayor revuelo?
- Continúe experimentando haciendo rodar uno o varios objetos por la rampa.
- ¿Qué objeto causa el mayor revuelo?

**OBSERVAR:** ¿El niño prueba muchas opciones posibles?  
¿Observa y describe los cambios que se producen en los objetos familiares?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué se sentiría estar debajo de una cascada?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Danza de la cascada

CA 1 Música SED 4 Relaciones sociales LLD 7 Escritura

- Reproduce “Flow, River, Flow”, pista 1 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a bailar con cintas, maracas y otros instrumentos.
- Haga la letra W en el aire y diga “cascada”.

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



## Habilidad / Código de habilidad





## Definición de habilidad

## Punto de referencia 3

## Punto de referencia 4

## Punto de referencia 5

Desarrollo social y emocional		Desarrollo físico		Desarrollo del lenguaje y la alfabetización			
<b>SED 1 Autoconciencia</b>  <b>SED 2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED 3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED 4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	
	<b>SED 3a</b> Asiste y participa. <b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva. <b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. <b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos. <b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, hueca y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>PD 1</b> Motricidad gruesa <b>PD 2</b> Motricidad fina <b>PD 3</b> Seguridad <b>PD 4</b> Cuidado personal <b>PD 5</b> Nutrición	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, hueca y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>LLD 1</b> Escucha <b>LLD 2</b> Comunicación <b>LLD 3</b> Conciencia fonológica <b>LLD 4</b> Conocimiento Alfabético <b>LLD 5</b> Conceptos de Impresión <b>LLD 6</b> Comprensión de lectura <b>LLD 7</b> Escritura	<b>PD 1</b> Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes. <b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos. <b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras. <b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir. <b>PD 5</b> Sigue rutinas de nutrición saludable.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>LLD 1</b> Escucha <b>LLD 2</b> Comunicación <b>LLD 3</b> Conciencia fonológica <b>LLD 4</b> Conocimiento Alfabético <b>LLD 5</b> Conceptos de Impresión <b>LLD 6</b> Comprensión de lectura <b>LLD 7</b> Escritura	<b>PD 1</b> Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes. <b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos. <b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras. <b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir. <b>PD 5</b> Sigue rutinas de nutrición saludable.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 1

**caimán**



**castor**



**bote**



**río**



**madriguera**



**costa**



**chapotero**



**cascada**





PENSAR EN

# EL LAGO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

## Nadar en busca de formas y letras

Experimentos  
de hundimiento  
y flotación

Diseño de rocas

### ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

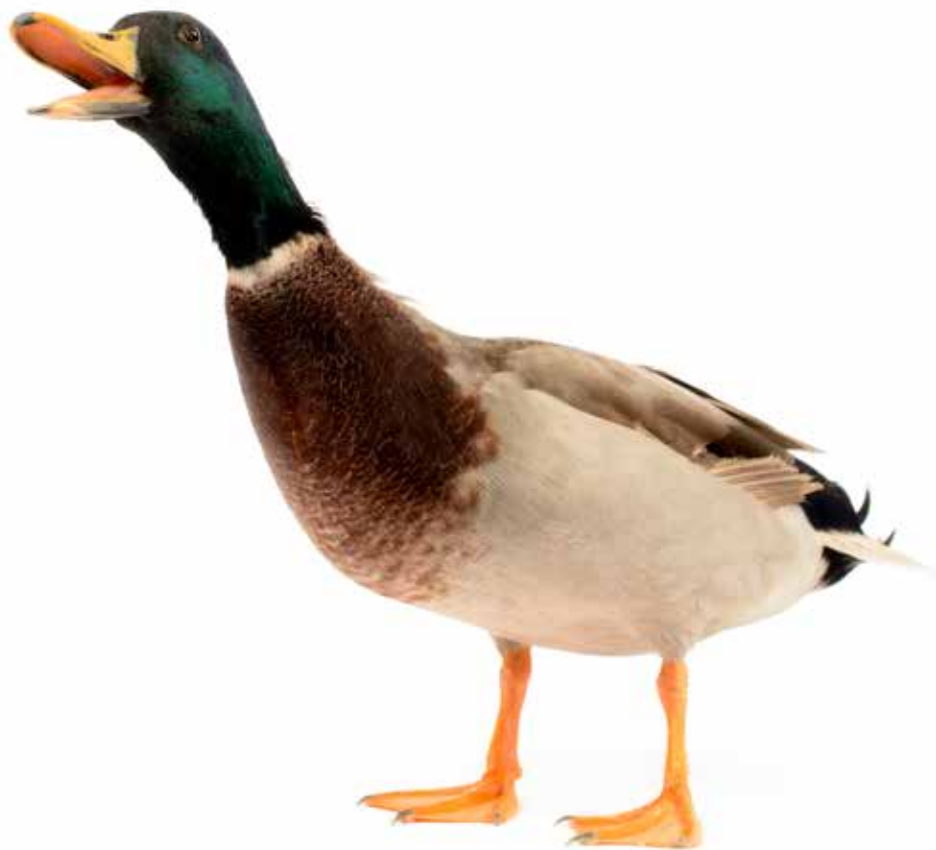
Una vez atrapé un pez • Letras flotantes • Carreras de botes • Familia de patos  
Tapetes con diseño de rocas • Palabras de rocas



# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planes de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 6: Pesca .....	10
Lección 7: Velero .....	12
Lección 8: Nadar .....	14
Lección 9: Pato .....	16
Lección 10: Rocas .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: EN EL LAGO

Los lagos son el hogar de muchas plantas y animales y un medio de transporte y alimentación. Incluso si no hay masas de agua disponibles para explorar en su propio entorno, hay muchas formas de ayudar a un niño a desarrollar el amor y la apreciación por el agua. A los niños en edad preescolar les encanta jugar con agua y usar sus sentidos para aprender. Los maestros pueden organizar actividades para niños que se centren en el agua, como actividades en las que se hundan o floten, pescar con imanes y escribir con acuarelas. Crear actividades basadas en el juego que sean interesantes para un niño puede ayudar a aumentar su curiosidad y entusiasmo por aprender más sobre el agua.

## Burbujas, barcos y flotadores



**PESCA**



**VELERO**



**NADAR**



**PATO**





**ROCAS**

VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
pez, velero, nadar, pato, roca, bucear, flotar, lago	Sí	yam, yak, yo-yo (boniato, bisonte, yo-yo)	marrón, diamante, responsable



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6	 <p><b>PESCA</b> La pesca se puede realizar en lagos, ríos y océanos. La pesca puede ser un trabajo o una actividad recreativa. Los peces se pueden pescar con caña o con red.</p>	<p><b>Una vez pesqué un pez</b> LLD 3 Conciencia fonológica</p> 	<p><b>¿Qué prefieres? ★</b> SS 2 Educación cívica y economía</p> 
LECCIÓN 7	 <p><b>VELERO</b> Los veleros se desplazan por el agua captando el viento en sus velas. Las velas están hechas de tela para captar el viento y propulsar el barco.</p>	<p><b>Navega hacia el diamante</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Letras flotantes</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 8	 <p><b>NADAR</b> La natación se practica en aguas abiertas o en una piscina. Cuando una persona nada, realiza un tipo de brazada determinado. Algunos seres humanos y animales aprenden a nadar.</p>	<p><b>Nadar con amigos</b> SS 3 Geografía</p>	<p><b>Buceando en busca de letras</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p>
LECCIÓN 9	 <p><b>PATO</b> Los patos son aves que viven tanto en agua dulce como salada. Son omnívoros y se alimentan principalmente de plantas, peces pequeños e insectos. Son animales sociales y viven en grupos llamados balsas o equipos.</p>	<p><b>¡Mira lo que puedo hacer! ★</b> LLD 2 Comunicación</p>	<p><b>Pato y amigos</b> LLD 6 Comprensión de lectura</p> 
LECCIÓN 10	 <p><b>ROCAS</b> Existen tres tipos diferentes de rocas: ígneas, sedimentarias y metamórficas. Las rocas se encuentran en todo el mundo y se pueden utilizar para fabricar herramientas, viviendas y muchos otros materiales útiles.</p>	<p><b>Nombres de rocas</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Palabras de roca</b> LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 



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

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO**

**ARTES CREATIVAS**

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES

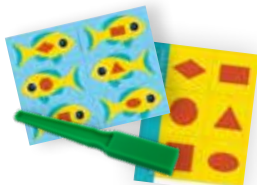


LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

**LIBROS RECOMENDADOS**

**Pescando formas**

MR 3 Formas



**Pez en una línea**

PD 2 Motricidad fina



**Atrapar un pez**

CA 4 Drama



**Equipo de pesca**

CA 4 Drama



**El oso y la liebre van a pescar**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Regata**

MR 1 Sentido numérico



**Diseño de veleros**

CA 3 Artes visuales

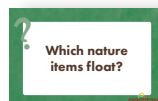


**Pez volador ★**

PD 1 Motricidad gruesa

**Barcos de la naturaleza**

MR 7 Lógica y razonamiento



**El pequeño velero**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Nadar y construir**

MR 3 Formas



**Pequeño libro de letras: Yy**

LLD 7 Escritura



**Nadar hasta la orilla**

PD 1 Motricidad gruesa

**Hacer un lago**

SCI 3 Ciencia física



**Amigos del bosque: limpieza del río ★**

LLD 5 Conceptos de impresión



**¿Dónde está el pato?**

MR 2 Conciencia espacial



**Diadema de la familia de los patos**

SS 1 Cultura y comunidad



**Danza del pato**

CA 2 Danza y movimiento

**Plumas de pato**

SCI 3 Ciencia física



**Abran paso a los patitos**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Diseño de rocas ★**

MR 5 Patrones



**Formación rocosa**

CA 3 Artes visuales



**Gracias**

CA 4 Drama

**Estructuras rocosas**

MR 7 Lógica y razonamiento



**Ricky, la roca que no pudo rodar**

LLD 6 Comprensión de lectura



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

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

### Plumas de pato

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina



#### Configuración

- Coloque un puñado de plumas para que los niños las toquen y las exploren. Coloque bolas de plastilina sobre la mesa para que los niños introduzcan las plumas en ellas.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué animales tienen plumas?
- ¿Cómo crees que las plumas ayudan a un animal?
- ¿Qué otras cosas son suaves o ligeras?
- ¿Qué pasa si un pato pierde una pluma?



## CIENCIA Y NATURALEZA

### Hacer un lago

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina



#### Configuración

- Prepare recipientes transparentes con tapa y diversos elementos de la naturaleza (arena, piedras y/o hojas). Incentive a los niños a colocar los elementos de la naturaleza en los recipientes. Llene los recipientes con agua y ciérrelos bien con una tapa. Agite los recipientes y observe lo que sucede.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué crees que hay en el fondo de un lago?
- ¿Qué sucede cuando agitas el recipiente?
- ¿A dónde van los objetos de la naturaleza?
- ¿Qué sucede cuando hay una tormenta en un lago?

## BLOQUES

# Estructuras rocosas

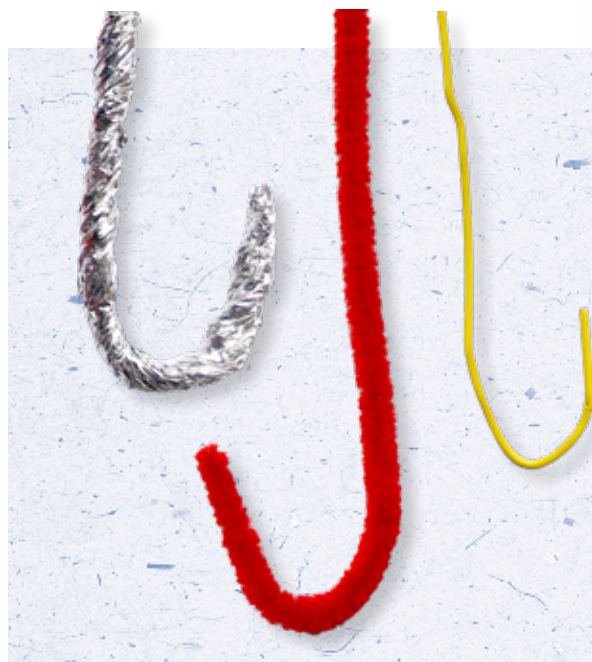
MR 7 Lógica y razonamiento SCI 3 Ciencia física

### Configuración

- Coloque una variedad de rocas de diferentes tamaños y formas. Anime a los niños a construir estructuras de rocas y a explorar la posibilidad de apilarlas.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver una estructura rocosa?
- ¿Qué puedes construir con rocas?
- ¿Qué pasa cuando apilas las rocas?
- ¿Cómo podría ser un camino rocoso?



## JUEGO DRAMÁTICO

# Equipo de pesca

CA 4 Drama SCI 4 Tecnología



### Configuración

- Prepare trozos de papel de aluminio, limpiapipas y otros materiales flexibles para crear anzuelos. Llene un recipiente con elementos para que los niños intenten atraparlos. Anime a los niños a explorar la posibilidad de enganchar elementos con sus anzuelos hechos a mano.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes pescar un pez?
- ¿Cómo podrías hacer un gancho fuerte?
- ¿Qué harás con las cosas que atrapes?

## Descubrimiento exterior

# Barcos de la naturaleza

MR 7 Lógica y razonamiento

Ciencia científica 1 Investigación y averiguación

### Configuración

- Prepare elementos de la naturaleza para que los niños experimenten con la construcción de un barco. Prepare materiales que puedan ayudar a asegurar los barcos, como bandas elásticas o hilo. Coloque un recipiente con agua afuera para que los niños intenten hacer flotar su barco.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo flotan los barcos?
- ¿Cuál es la mejor forma para un barco?
- ¿Qué pasa cuando hay agujeros en un barco?



# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

*Empecemos!* ↷

# Pesca



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué podrías necesitar para ir a pescar?”.
- Anime a los niños a que simulen que están pescando. Simulen que lanzan cañas de pescar y luego esperen a que pique un pez. Atrapen un pez grande y luego uno pequeño.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Una vez pesqué un pez

LLD 3 Conciencia fonológica LLD 2 Comunicación MR 1 Sentido numérico

#### MATERIALES

- Afiche de rima

#### SUS MATERIALES

- Notas adhesivas

#### Todos juntos

- ¿Qué palabras que riman conoces?
- Muestre el cartel de rimas y ayude a los niños a repetir el poema varias veces, una línea a la vez.
- Fomente un gesto dramático para decir “¡Ay!”
- Coloque una nota adhesiva sobre una palabra que rime. Detenga el poema cuando llegue a la nota adhesiva y espere a que los niños digan la palabra que falta.
- Señale y diga cualquier palabra del cartel, luego invite a los niños a decir una palabra o una palabra sin sentido que rime.

*Esta actividad construye relaciones sociales al participar en un poema grupal y seguir las acciones.*



**MAKE & PLAY**

### RINCÓN CREATIVO

## Pez en una línea

PD 2 Motricidad fina CA 3 Artes visuales LLD 7 Escritura

A

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

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Forma de pez
- Hilo
- Palillo de manualidades

##### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores
- Cinta

#### Conversar

- ¿De qué colores son los peces?

#### Hacer

- Entregue a cada niño un pez de papel.
- Invítelos a decorar su pez y ponerle un nombre.
- Añada cinta adhesiva a los extremos del cordón para que sea más fácil coserlo. Cosa el pez y deje hilo extra en el extremo para sujetarlo al palillo de manualidades.

#### Jugar

- Anime a los niños a fingir que han pescado un pez y luego tomen turnos para presentar sus peces.

**OBSERVAR:** ¿El niño cose el pez de manera independiente?  
¿Tiene control sobre sus habilidades motoras?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ★ ¿Qué prefieres?

SS 2 Educación cívica y economía MR 7 Lógica y razonamiento LLD 2 Comunicación

**MATERIALES**

- Contadores de patos\*
- Juego ¿Qué prefieres?

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Bloques

**Discutir y explorar**

- ¿Qué puede flotar en el agua?
- Coloque bloques y anime a los niños a construir un barco u otra estructura. Invite a los niños a colocar algunos patos dentro y a simular que flota en un lago.

**Jugar juntos**

- Lea en voz alta una tarjeta con la pregunta "¿Qué prefieres?" y coloque las tarjetas con fotografías correspondientes.
- Invite a los niños a votar por su opción favorita colocando un pato contador en esa tarjeta con foto. Anime a los niños a que discutan su elección.
- Cuenten juntos para descubrir qué opción tiene más votos.
- **Simplificar:** Coloque dos tarjetas con fotografías e invite al niño a colocar un pato en su favorita.
- **Desafío:** Invite al niño a explicar por qué votó por esa foto.

**OBSERVAR:** ¿El niño sigue las reglas que le son familiares y ayuda a tomar decisiones en grupo? ¿Considera muchas soluciones posibles?



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Pescando formas

MR 3 Formas CA 4 Drama

**MATERIALES**

- Tarjetas con forma de pez
- Tarjetas de cubos: formas (guardar para usar más adelante)
- Clips de papel
- Cinta magnética
- Hilo

**SUS MATERIALES**

- Varilla o poste
- Tijeras

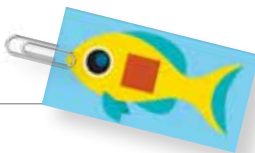
**Configuración**

- Corte un segmento de cinta magnética por la mitad. Pegue las mitades juntas en el extremo de la cinta. Corte un trozo de hilo y fíjelo a una varilla o poste. Coloque sujetapapeles en las tarjetas con forma de pez y luego colóquelas en el piso. Coloque las tarjetas con forma de cubo.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a turnarse para usar La "caña de pescar" magnética para pescar.
- Una vez capturado un pez, identifique la forma del mismo.
- Clasifique los peces en tarjetas de cubo correspondientes.

**OBSERVAR:** ¿El niño nombra las formas individuales? ¿Ordena los peces en las tarjetas de cubos correspondientes?



HISTORIA SUGERIDA



## El oso y la liebre van a pescar

Por Emily Gravett

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

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿Cuánto tiempo se tarda en pescar un pez?". Dé a cada niño un pez de papel para que lo sostenga mientras lee la historia.
- Mientras lee en voz alta, invite a los niños a decir qué está haciendo el oso en cada página. Luego, pídale que comparen lo que está haciendo la liebre en cada página.
- Cuando haya terminado de leer, anime a los niños a recordar la secuencia de cosas que hace la liebre comparada con la única cosa que hace el oso: ¡pescar!

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Te gusta comer pescado? ¿Por qué sí o por qué no?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Atrapar un pez

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Hable sobre los pasos para pescar un pez: conseguir una caña, poner el cebo, esperar a que pique y enrollarlo.
- Reproduzca "Catch a Fish", pista 4 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a representar los pasos con la música.

# Velero



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué hace que un velero se mueva?”. Explique que los veleros necesitan viento para moverse en el agua.
- Anime a los niños a soplar aire y crear un viento suave y luego un viento fuerte.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Navega hacia el diamante

SED 4 Relaciones sociales SCI 3 Ciencia física

#### MATERIALES

- Tapete de colores y formas

#### SUS MATERIALES

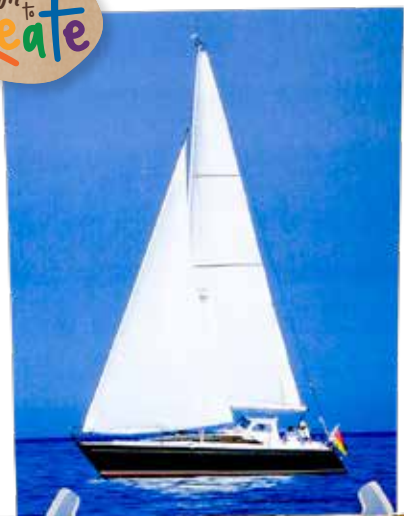
- Sorbetes
- Objetos ligeros (pompones, plumas)

#### Todos juntos

- Muestre el tapete de colores y formas e invite a los niños a trazar la forma en el aire o en el piso.
- Coloque el tapete de colores y formas en el centro del círculo.
- Dele a cada niño un sorbete y deje caer objetos cerca de ellos. Anímelos a soplar aire a través de sus sorbetes y a “lanzar” los objetos hacia el diamante.

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al practicar el espacio personal y las habilidades de cooperación con los compañeros.*

Invitación  
a  
create



### RINCÓN CREATIVO

## Diseño de veleros

CA 3 Artes visuales MR 2 Conciencia espacial

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Piezas de collage (para compartir)

#### PARA CADA NIÑO

- Documento de antecedentes

#### SUS MATERIALES

- Pegamento/cinta

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué tipo de día es bueno para navegar?
- ¿Qué formas y colores ves en la foto de inspiración?
- ¿Qué agregarás al cielo o al agua en tu arte?

**OBSERVAR:** ¿El niño utiliza deliberadamente las herramientas y los materiales artísticos? ¿Ordena las formas para representar un barco?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Regata

MR 1 Sentido numérico SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Tablero y piezas del juego de carreras de barcos
- Dado (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Cubo de agua

**Discutir y explorar**

- ¿Qué barcos van más rápido?
- Invite a los niños a turnarse para lanzar el dado en el agua. Aplauda, pisotee o salte esa cantidad de veces en grupo.

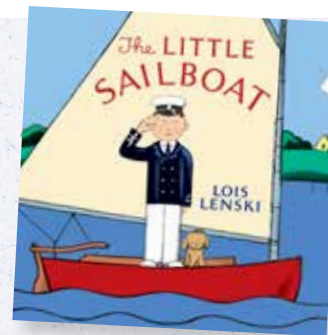
**Jugar juntos**

- Entregue a cada jugador un barco para competir.
- Tire el dado en el agua y cuente la misma cantidad de espacios en el tablero de juego.
- Continúen turnándose para rodar y mover los barcos.
- **Simplificar:** Ayude al niño a contar los puntos del dado, luego cuente y señale los espacios donde su embarcación necesita ir.
- **Desafío:** Tire el dado y avance esa cantidad de espacios. Tire el dado de nuevo y retroceda esa cantidad de espacios. Repita el proceso.

**OBSERVAR:** ¿Cuenta el niño hasta 6 espacios utilizando la correspondencia uno a uno? ¿Cuenta los puntos del dado y luego mueve su barco?



HISTORIA SUGERIDA



## El pequeño velero

Por Lois Lenski

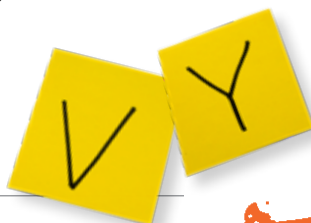
LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 3 Conciencia fonológica

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta. Invite a los niños a señalar la letra S en el título y el nombre del autor. Pregúnteles: "¿Qué palabras conoces que comiencen con S? ¿Puedes hacer el sonido /s/?"
- Mientras lee en voz alta, anime a los niños a escuchar cualquier palabra que comience con la letra S y a aplaudir cada vez que escuchen una de las siguientes: pequeño, vela, sol, cielo, tormenta y cena.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Letras flotantes

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina LLD 4 Conocimiento alfabético



**MATERIALES**

- Tarjetas con letras: Vv, Yy\*

**SUS MATERIALES**

- Trozos de papel
- Cinta
- Lápices de colores
- Cuencos (3)
- Cubo de agua

**Configuración**

- Muestre a los niños las letras V e Y. Diga las letras y los sonidos, y anime a los niños a repetirlos.
- Escriba las letras V e Y en trozos de papel separados. Pegue cada una de ellas dentro de un recipiente. Deje un recipiente vacío. Deje flotar los recipientes en el agua.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a escribir V en trozos de papel y colocarlos en el "barco V". Repita con la letra Yy.
- Continúe llenando los barcos con letras iguales o nuevas.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe las letras en un trozo de papel? ¿Intenta escribir otras letras o palabras que le resulten familiares?



## Hora de cierre



Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones"

**Reflexión**

- ¿Cómo te sientes cuando estás en un barco?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Pez volador

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1 Escucha

- Reproduzca "Catch a Fish", pista 4 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a lanzar y atrapar bolsas de frijoles mientras suena la música.
- Arroje las bolsas de frijoles a un balde cuando la canción habla sobre atrapar peces.

# Nadar



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué tipos de animales nadan?”.
- Escriba los animales sugeridos por los niños. Invente movimientos para mostrar cómo nada cada animal.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Nadar con amigos

SS 3 Geografía SED 1 Autoconciencia

#### MATERIALES

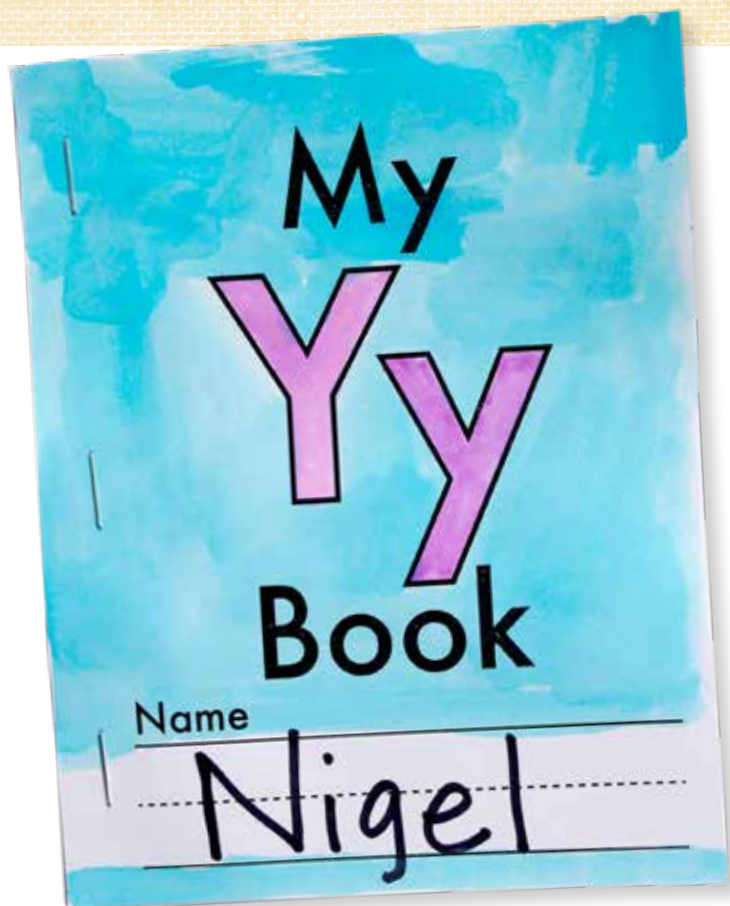
##### SUS MATERIALES

- Notas adhesivas

#### Todos juntos

- ¿Cuáles son las diferentes formas de nadar?
- Anime a los niños a demostrar diferentes formas de nadar, como espalda, estilo mariposa o estilo perrito.
- Invite a un niño a elegir un área u objeto en la habitación y una forma de nadar.
- Invite a todos los niños a nadar hasta esa zona. Cuelgue una nota adhesiva en esa zona.
- Continúen turnándose para decidir cómo y dónde nadar. Coloque una nota adhesiva en cada área.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al escuchar las preferencias de los demás y seguir sus sugerencias.*



## RINCÓN CREATIVO

### Pequeño libro de letras: Yy

LLD 7 Escritura CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

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

#### PARA CADA NIÑO

- Libro de letras: Yy

#### SUS MATERIALES

- Acuarelas
- Pinceles delgados
- Taza de agua
- Grapadora
- Tijeras
- Marcador

#### Conversar

- ¿Qué sonido hace la letra Y? Invite a los niños a sumergir su dedo índice en el vaso con agua y luego escribir la letra Y en su mano o brazo.

#### Hacer

- Coloque el tapete de letras y las letras sueltas. Incentive a los niños a explorar la construcción de la letra Yy.
- Entregue a cada niño un libro de letras. Invítelos a trazar las letras Y con un pincel seco.
- Decore cada dibujo con acuarelas. Cuando esté seco, corte y engrape para crear un libro.

**OBSERVAR:** ¿El niño traza sobre la letra Y? ¿Utiliza el pincel como herramienta para escribir?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Buceando en busca de letras

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

- Tarjetas fonéticas del alfabeto (de la lección 4)

**SUS MATERIALES**

- Rocas (26)
- Marcador permanente
- Cubo de agua
- Toalla

**Configuración**

- Escriba cada letra del alfabeto (minúscula) en una piedra.

**Discutir y explorar**

- Coloque el recipiente con agua. Invite a un niño a escribir una letra en la superficie del agua y pida a los demás que adivinen cuál es. Hagan esto por turnos.

**Jugar juntos**

- Arroje las 26 piedras al agua. Distribuya las tarjetas fonéticas del alfabeto en el suelo.
- Invite a cada niño a “bucear” en busca de una letra y a identificarla. Séquela.
- Camine alrededor de las cartas y encuentre la letra mayúscula correspondiente. Coloque la piedra sobre la carta. Juegue de nuevo.
- **Simplificar:** Utilice sólo unas pocas letras conocidas en lugar de las 26 letras.
- **Desafío:** Crear palabras reales o inventadas con las letras de roca.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica la mayoría de las letras del alfabeto? ¿Relaciona la letra minúscula con la letra mayúscula?

★ HISTORIA SUGERIDA



## Amigos del bosque: Limpieza del río

LLD 5 Conceptos de Impresión

LLD 6 Comprensión de lectura SS 3 Geografía

- Muestre la portada del libro y lea en voz alta el título y el subtítulo. Pregunte: “¿Cómo podemos ser responsables con la naturaleza?”
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a señalar las características geográficas de la casa de Mapache: río, árbol y rocas.
- Cuando termine de leer, invite a los niños a usar los fragmentos de la historia para volver a contarla. Anímelos a usar palabras como primero, luego y último.

**OBSERVAR:** ¿El niño vuelve a contar la historia mediante juegos de rol con elementos de utilería? ¿Hace preguntas sobre características geográficas?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Nadar y construir

MR 3 Formas MR 7 Lógica y razonamiento



Para niños con problemas de atención, consulte “Adaptaciones”

**MATERIALES**

- Rompecabezas

**SUS MATERIALES**

- Papel azul
- Tijeras

**Configuración**

- Corte papel azul en forma de lagos o charcos. Asegúrese de que haya suficientes para cubrir cada pieza del rompecabezas. Coloque las piezas del rompecabezas cubiertas sobre la mesa o el piso.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a mirar debajo del “agua” y encontrar una pieza del rompecabezas.
- Encuentre y reúna todas las piezas y comience a encajarlas.
- Haga un río con el papel alrededor del rompecabezas terminado.

**OBSERVAR:** ¿El niño ayuda a armar una pieza del rompecabezas? ¿Qué hace cuando no encaja?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Sabes nadar? ¿Cómo aprendiste?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

# Nadar hasta la orilla

PD 1 Motricidad gruesa CA 4 Drama

- Reproduzca “Liquid, Ice and Steam (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Coloque aros de juguete alrededor del salón e invite a los niños a nadar hacia las “islas” mientras suena la música.
- Una vez dentro, salte y nade hasta el siguiente.



# Pato



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre los patos?".
- Anime a los niños a hacer una boca de pato con la mano y practicar el graznido.
- Llamen y respondan con diferentes patrones de graznido. Invite a un niño a ser el líder.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ ¡Mira lo que puedo hacer!

LLD 2 Comunicación SED 4 Relaciones sociales LLD 1 Escucha

### Todos juntos

- ¿En qué eres bueno? Explica que los patos son excelentes nadando.
- Invite a cada niño a decir o demostrar algo en lo que sea bueno. Por ejemplo, un niño puede demostrar sus habilidades con el aro de juguete o su capacidad para cantar.
- Anime a los niños a aplaudir después de que un niño demuestre sus habilidades.

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia al demostrar una habilidad personal y practicar la confianza dentro de un grupo.*



### RINCÓN CREATIVO

## Diadema de la familia de los patos

SS 1 Cultura y comunidad CA 4 Drama LLD 7 Escritura

### MATERIALES

- Papel

### PARA CADA NIÑO

- Cinta
- Ojos de pegatina
- Formas y tiras de pato

### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Cinta
- Tijeras

### Conversar

- ¿Quiénes forman parte de tu familia? (Permita que cada niño defina su familia a su manera). ¿Cómo se cuidan unos a otros?

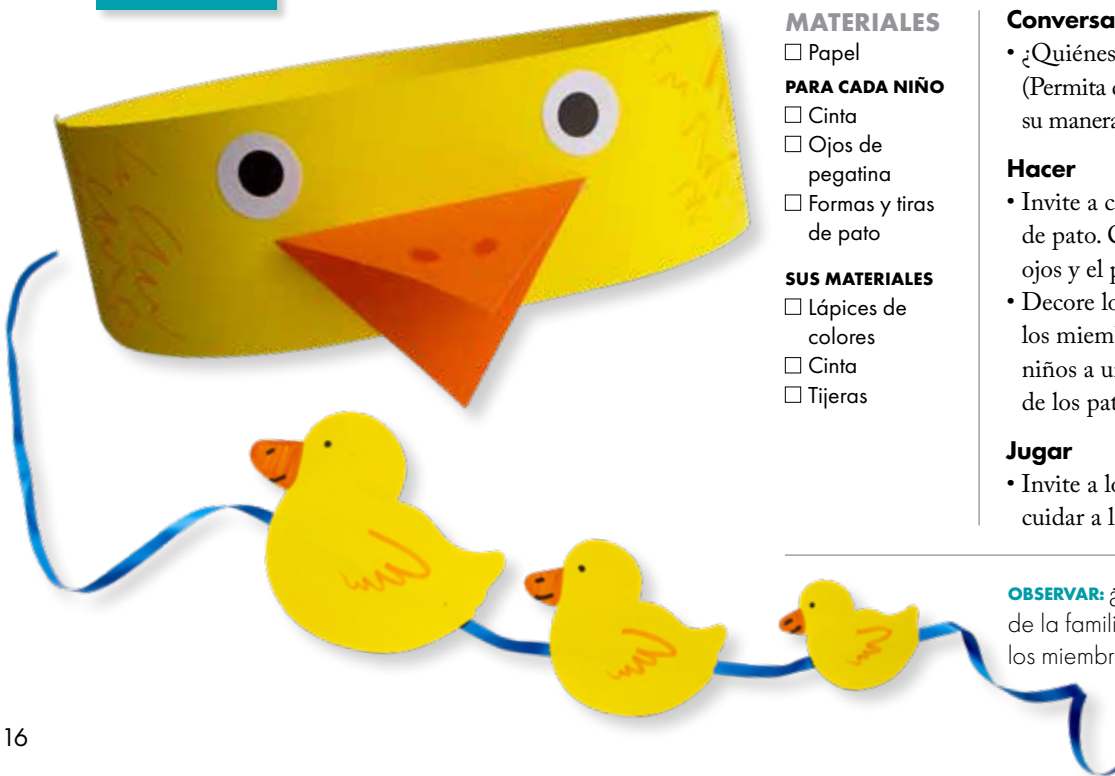
### Hacer

- Invite a cada niño a hacer una diadema de pato. Coloque las pegatinas de los ojos y el pico.
- Decore los patos para que se parezcan a los miembros de su familia. Anime a los niños a unir a los miembros de la familia de los patos con una cinta.

### Jugar

- Invite a los niños a representar formas de cuidar a las familias de patos.

**OBSERVAR:** ¿El niño describe a los miembros de la familia y cuenta o actúa los roles de los miembros de la familia?





GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# ¿Dónde está el pato?

MR 2 Conciencia espacial LLD 1 Escucha

**MATERIALES**

- Contadores de patos\*
- Cartas de cubo: posiciones
- Cubo de bolsillo

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Tazas

**Discutir y explorar**

- ¿Dónde podría esconderse un pato? Entregue a cada niño una ficha con forma de pato e invítelos a esconderla en algún lugar sobre su cuerpo o cerca de él. Por ejemplo, debajo de su pierna o detrás de su espalda.

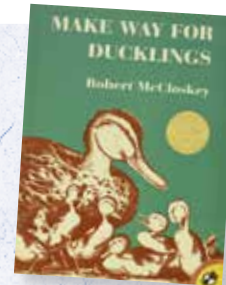
**Jugar juntos**

- Entregue a cada niño una taza y una ficha con forma de pato.
- Invite a un niño a hacer rodar el cubo de bolsillo. Indíquelo que coloque su pato en esa posición. Por ejemplo, “Coloca tu pato frente a tu taza”.
- Continúe hasta que se hayan utilizado todas las posiciones.
- **Simplificar:** Invite al niño a jugar con el pato y la taza. Señale y diga dónde puso el pato el niño. Por ejemplo: “¡Pon el pato encima!”.
- **Desafío:** Ruede dos veces y cambie el pato de una posición a la siguiente.

**OBSERVAR:** ¿El niño entiende el vocabulario posicional y dónde colocar el pato en relación con la taza? ¿Piensa en más posiciones?



HISTORIA SUGERIDA



## Abrán paso a los patitos

Por Emily Gravett

LLD 6 Comprensión de lectura  
SS 1 Cultura y comunidad  
SS 3 Geografía

- Antes de leer en voz alta, invite a los niños a fingir que son una familia de patitos. Tómelos de la mano y guíelos por la habitación. Túrnense para graznar suavemente al principio y luego en voz alta.
- Luego, siéntense en círculo y simulen estar en un nido. Mientras leen, inviten a los niños a turnarse para identificar los elementos naturales y estructuras hechas por el hombre (puentes, islas, árboles, caminos y edificios) en cada página.
- Haga preguntas sencillas como: “¿Una isla (o un puente o un árbol) sería un lugar seguro para una familia de patos?”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## Pato y amigos

LLD 6 Comprensión de lectura CA 4 Drama



**MATERIALES**

- Libro: *Remando por el río* (de la lección 3)
- Fragmentos de la historia y escenas (de la lección 3)

**SUS MATERIALES**

- Bochas

**Configuración**

- Coloque todos los materiales en una mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a poner en práctica la historia. Coloque las piezas en los “barcos” (cuencos). ¿Qué animales estarán en el mismo barco?
- Mire el libro y haga coincidir las piezas de la historia con los animales en cada página.
- Vuelva a contar la historia con un amigo usando las piezas de la historia.

**OBSERVAR:** ¿El niño vuelve a contar alguna parte de la historia? ¿Utiliza los fragmentos de la historia para volver a contar la historia?

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



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué harías si vieras un pato?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Danza del pato

CA 2 Danza y movimiento LLD 1 Escucha

- Anime a los niños a inventar movimientos para tres de las palabras de la canción: quack, waddle y flap.
- Reproduzca “A Duck Goes Quack”, pista 5 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a escuchar la letra y luego a realizar los movimientos mientras suena la música.

# Rocas

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde puedes encontrar rocas?".
- Haga circular una variedad de piedras de distintos tamaños y formas. Incentive a los niños a hablar sobre cómo se ven y cómo se sienten.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Nombres de rocas

SED 2 Autorregulación LLD 4 Conocimiento alfabético SS 1 Cultura y comunidad

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Rocas
- Marcador permanente

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al reconocer a las personas en su salón de clases y decir quiénes son.*

### Configuración

- Escriba el nombre de cada niño en una piedra.

### Todos juntos

- ¿Quién es tu vecino? Invite a los niños a que digan quién está sentado a su lado.
- Invite a los niños a ponerse de pie mientras usted coloca las piedras con los nombres en el suelo.
- Anime a los niños a encontrar su piedra y sentarse en ese lugar. ¿Quién es su vecino ahora?
- Continúe reorganizando las rocas y nombrando a los vecinos. (Si trabaja con 1 o 2 niños, dibuje diferentes formas en las rocas y pídale que encuentren su nombre y qué forma está al lado).

A

Para niños con desafíos de transición, consulte "Adaptaciones"



### RINCÓN CREATIVO

## Formación rocosa

CA 3 Artes visuales SED 1 Autoconciencia MR 3 Formas

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

### PARA CADA NIÑO

- Papel
- Tiza
- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Rocas (diferentes tamaños)
- Cuenco de agua
- Tijeras
- Pegamento

### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

### Indicaciones

- ¿Qué formas y colores tienen las rocas?
- ¿Cuántas rocas trazarás y recortarás?
- ¿Qué sucede cuando coloreas con tiza seca y luego con tiza húmeda?
- ¿Colorearás el interior de las rocas o crearás diseños?

**OBSERVAR:** ¿Explora el niño cómo dibuja con tiza sobre el papel? ¿Prefiere la tiza seca o húmeda?

Invitación a **create**





GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Palabras de roca

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 3 Atención y persistencia LLD 3 Conciencia fonológica

### MATERIALES

- Tarjetas de inicio y rimas

### SUS MATERIALES

- Rocas
- Marcadores permanentes
- Cubo de agua

### Configuración

- Escriba las palabras de las tarjetas de inicio y rimas en el rocas y colóquelas en un recipiente con agua.

### Discutir y explorar

- ¿Dónde puedes encontrar rocas?
- Observe mientras los niños exploran cómo se ven las rocas bajo el agua y fuera de ella.

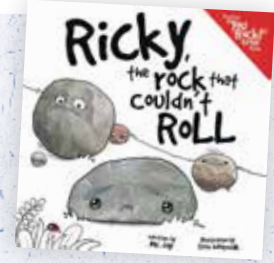
### Jugar juntos

- Explíqueles que hay un sonido inicial de una palabra y el resto de la palabra. Deles un ejemplo: tub. /t/ es el sonido inicial (inicio) y -ub es el resto de la palabra (rima). /t/ -ub juntos ¡forman “tub”!
- Coloque la roca -ub fuera de la agua. Invite a un niño a sacar una piedra con forma de letra del agua y anímelo a mezclar el inicio y la rima.
- **Simplificar:** Invite a los niños a seleccionar rocas y decir la palabra creada.
- **Desafío:** Invite a los niños a sustituir la letra que eligieron por una letra nueva.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las palabras de las tarjetas de inicio y rimas o alguna letra en las rocas? ¿Relaciona las palabras de las rocas con las tarjetas?



HISTORIA SUGERIDA



## Ricky, la roca que no pudo rodar

Por el señor Jay

LLD 6 Comprensión de lectura  
SED 4 Relaciones sociales

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título y el autor en voz alta.
- Lea la historia en voz alta y señale las imágenes de los personajes a medida que avanza. Después de leer, pregunte a los niños cómo encuentran formas de ayudar a sus amigos. Hable sobre una ocasión en la que un amigo necesitó ayuda. Organice una carrera de obstáculos, si lo desea.
- Encuentre la mariquita en las imágenes a lo largo del libro en una segunda lectura.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## ★ Diseño de roca

MR 5 Patrones PD 2 Motricidad fina MR 2 Conciencia espacial

### MATERIALES

- Tapetes con diseño de formas

### SUS MATERIALES

- Cuenco de rocas

### Configuración

- Coloque un recipiente con piedras y los tapetes de diseño de formas sobre la mesa.

### Juego independiente

- Anime al niño a seleccionar un tapete y colocar las piedras sobre él.
- Seleccione un nuevo tapete y juegue nuevamente.
- Invite al niño a crear sus propios diseños con formas de rocas.

**OBSERVAR:** ¿El niño coloca las piedras en el tapete de diseño? ¿Copia el diseño que está al lado del tapete?



## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Qué podrías encontrar debajo de una roca?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Gracias

CA 4 Drama SED 4 Relaciones sociales

- Invite a cada niño a agregar una piedra a una olla para hacer una sopa de agradecimiento.
- Siéntese alrededor de la sopa de piedra y reproduzca “Thank You for the Water”, tema 12 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a utilizar el lenguaje de señas para decir “Gracias” mientras escuchan la música: Toque la barbilla con 4 dedos (pulgara hacia adentro), luego, con la palma hacia arriba, mueva la mano hacia abajo y señale a la persona a la que le está agradeciendo.

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



## Habilidad / Código de habilidad





## Definición de habilidad

## Punto de referencia 3

## Punto de referencia 4

## Punto de referencia 5

Desarrollo social y emocional		Desarrollo físico		Desarrollo del lenguaje y la alfabetización			
<b>SED 1 Autoconciencia</b>  <b>SED 2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED 3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED 4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	
	<b>SED 3a</b> Asiste y participa. <b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva. <b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. <b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos. <b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>PD 1</b> Motricidad gruesa <b>PD 2</b> Motricidad fina <b>PD 3</b> Seguridad <b>PD 4</b> Cuidado personal <b>PD 5</b> Nutrición	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro.	Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>LLD 1</b> Escucha <b>LLD 2</b> Comunicación <b>LLD 3</b> Conciencia fonológica <b>LLD 4</b> Conocimiento Alfabético <b>LLD 5</b> Conceptos de Impresión <b>LLD 6</b> Comprensión de lectura <b>LLD 7</b> Escritura	<b>LLD 1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). <b>LLD 1b</b> Sigue instrucciones. <b>LLD 2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas. <b>LLD 2b</b> Utiliza habilidades de conversación. <b>LLD 2c</b> (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario. <b>LLD 3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre. Identifica la parte delantera/nasales y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>LLD 1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). <b>LLD 1b</b> Sigue instrucciones. <b>LLD 2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas. <b>LLD 2b</b> Utiliza habilidades de conversación. <b>LLD 2c</b> (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario. <b>LLD 3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido.	Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunte y responda preguntas.	Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre. Identifica la parte delantera/nasales y superior/inferior de un libro. Indica dónde comenzar a leer en cada página.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Explica interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 2

**r**oca



**r**ío



**b**ucear



**p**ato



**f**lotador



**p**ez



**v**elero



**n**adar





PENSAR EN

# AGUA CON JABÓN

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

## Juego de roles para aprender a lavar

Ayuda para  
lavar platos  
y ropa sucia

Experimentos con  
ciencia de burbujas

### **ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO**

Rima Rub-a-Dub-Dub • Formas con jabón • Patrones para fregar con escritura en platos sucios  
Canción de manos que ayudan • Baile de la toalla • Contar burbujas



# CONTENIDO

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planes de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 11: La hora del baño .....	10
Lección 12: Lavar los platos .....	12
Lección 13: Lavado de carros .....	14
Lección 14: Lavado de ropa .....	16
Lección 15: Burbujas .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de habilidades.....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: AGUA CON JABÓN

El agua se utiliza para muchos propósitos en nuestra vida diaria. El jabón y las burbujas nos ayudan a limpiar nuestro cuerpo, juguetes, ropa y platos para mantenernos sanos y ordenados. Estas actividades sensoriales estimulan a los niños a participar en rutinas diarias mientras experimentan con la ciencia del agua y el jabón. Con solo soplar una burbuja y verla flotar, y luego explotarla, los niños exploran la causa y el efecto. Usamos el agua para muchos propósitos, incluido el lavado y la limpieza. A medida que los niños representan actividades diarias de lavado, desarrollan hábitos positivos y amplían su vocabulario y sus habilidades sociales.

## Burbujas, barcos y flotadores

SEMANA 1  
El fondo del río

SEMANA 2  
El lago

SEMANA 3  
Agua con jabón

SEMANA 4  
Agua maravillosa



**LA HORA DEL BAÑO**



**LAVAR PLATOS**



**LAVADO DE CARROS**



**LAVADO DE ROPA**



**BURBUJAS**

### VOCABULARIO CLAVE

baño, lavado, lavandería, burbujas, jabón, suciedad, esponja, toalla

### LETRAS

Vv, Aa

### PALABRAS FONÉTICAS

violin, volcan, vacuum, yam, yak, yo-yo (violín, volcán, vacío, boniato, bisonte, yo-yo)

### CONCEPTOS BÁSICOS

marrón, diamante, responsable



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 11	 <p><b>LA HORA DEL BAÑO</b> La hora del baño es una rutina habitual para los niños que fomenta el autocuidado y la toma de decisiones saludables. Esta rutina puede incluir burbujas de jabón, juguetes acuáticos y otros materiales de baño.</p>	<p><b>Lavar la suciedad</b> ★ SED 1 Autoconciencia</p>	<p><b>Rub-a-Dub-Dub</b> LLD 5 Conceptos de impresión</p> 
LECCIÓN 12	 <p><b>LAVAR PLATOS</b> Lavar los platos se considera una tarea doméstica. Se trata de una rutina diaria en la que pueden participar muchos miembros de la familia.</p>	<p><b>¡Ahora está limpio!</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Escritura en platos sucios</b> LLD 7 Escritura</p>
LECCIÓN 13	 <p><b>LAVADO DE CARROS</b> El lavado del carro se puede realizar a mano o en un lavadero. Para limpiar un carro es necesario contar con jabón, agua y algún tipo de cepillo o esponja.</p>	<p><b>Lavarse con amigos</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Lavar y escribir</b> LLD 7 Escritura</p> 
LECCIÓN 14	 <p><b>LAVADO DE ROPA</b> Lavar la ropa es una tarea doméstica que se puede realizar con lavadora y secadora o a mano. Para que la ropa quede limpia, es necesario contar con agua y jabón.</p>	<p><b>Desafío de lanzamiento de calcetines</b> SED 2 Autorregulación</p>	<p><b>Letras burbujeantes</b> ★ LLD 4 Conocimiento alfabético</p> 
LECCIÓN 15	 <p><b>BURBUJAS</b> Las burbujas son aire envuelto en agua y jabón. Se pueden estirar y darles distintas formas. Al final, una burbuja estallará.</p>	<p><b>Atrapa la burbuja</b> SED 4 Relaciones sociales</p>	<p><b>Palabras en el lavado</b> LLD 3 Conciencia fonológica</p> 



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

**MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO**

**ARTES CREATIVAS**

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

**LIBROS RECOMENDADOS**

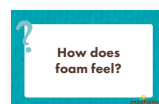
**Formas jabonosas**  
MR 3 Formas

**Marioneta de la hora del baño**  
CA 4 Drama

**Pretende lavarte**  
CA 4 Drama

**Jabón en espuma**  
SCI 3 Ciencia física

**Hora de un baño**  
LLD 6 Comprensión de lectura



**Fregar, fregar, enjuagar, enjuagar**  
MR 5 Patrones

**Escuchar y dibujar**  
LLD 7 Escritura

**Manos que ayudan** ★  
SED 3 Atención y persistencia

**Juego de chorros de jabón**  
SCI 3 Ciencia física

**Los gérmenes no son para compartir**  
LLD 6 Comprensión de lectura



**Clasificación de lavado de carros**  
MR 4 Medición

**Construyendo un lavadero de carros** ★  
SS 4 Historia y sentido del tiempo

**Baile de la toalla**  
SED 4 Relaciones sociales

**Descubrimiento de esponjas**  
Ciencia científica 1  
Investigación y averiguación

**Cinco monitos Lavar el carro**  
SED 3 Atención y persistencia



**Patos sucios**  
MR 1 Sentido numérico

**Diseño de camiseta**  
LLD 7 Escritura

**Baile de pinzas para la ropa**  
PD 2 Motricidad fina

**Día de lavandería**  
PD 2 Motricidad fina

**Señor indeciso**  
LLD 6 Comprensión de lectura



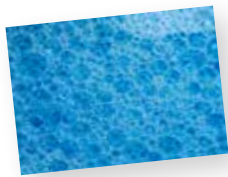
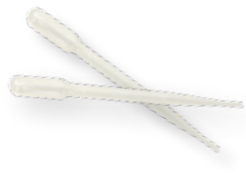
**Contando burbujas**  
MR 1 Sentido numérico

**Arte burbujeante** ★  
PD 4 Cuidado personal

**Burbujas danzantes**  
SED 4 Relaciones sociales

**Varitas de burbujas**  
MR 7 Lógica y razonamiento

**Cómo enseñarle a un dinosaurio a ir al baño**  
LLD 6 Comprensión de lectura



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

A

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

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

# Jabón en espuma

SCI 3 Ciencia física SED 4 Relaciones sociales

How does foam feel?

### Configuración

- Vierta una pequeña cantidad de agua y una buena cantidad de jabón para platos en un recipiente. Agregue acuarelas o colorante de alimentos, si lo desea. Use una batidora de mano, licuadora o procesador de alimentos para batir los ingredientes hasta que tenga una textura espumosa. Coloque el jabón espumoso en un recipiente para que los niños lo exploren.

### Grandes preguntas

- ¿Qué sensación produce la espuma?
- ¿Qué sucede cuando mezclas colores espumosos?
- ¿Los objetos se hunden o flotan en la espuma?



What happens when colors mix?

## CIENCIA Y NATURALEZA

# Juego de chorros de jabón

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina

### Configuración

- Coloque botellas dispensadoras de jabón o botellas exprimibles en un recipiente. Llénelas con jabón líquido para platos y acuarela. Anime a los niños a experimentar con chorros de colores en el recipiente.

### Grandes preguntas

- ¿Qué pasa cuando los colores se mezclan?
- ¿Cómo puedes mezclar colores entre sí?
- ¿Qué pasa cuando agitas el agua jabonosa?
- ¿Qué puedes hacer con las burbujas?



## OBRA DRAMÁTICA

# Descubrimiento de esponjas

Ciencia científica 1 Investigación y averiguación MR 7 Lógica y razonamiento

### Configuración

- Prepare un recipiente con agua y algunos recipientes vacíos. Coloque una variedad de esponjas cerca del recipiente con agua para que los niños puedan explorar y experimentar con ellas.

### Grandes preguntas

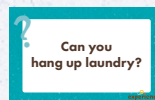
- ¿Qué esponja retiene más agua?
- ¿Qué sucede cuando aprietas una esponja lentamente en lugar de hacerlo rápidamente?
- ¿Cómo se sienten las esponjas cuando están secas? ¿Cómo se sienten cuando están mojadas?
- ¿Puedes llenar el recipiente exprimiendo agua de la esponja?



## BLOQUES

# Día de lavandería

PD 2 Motricidad fina SCI 4 Tecnología



### Configuración

- Ate un trozo de hilo entre dos sillas o péguelo con cinta adhesiva en la pared. Coloque pinzas para la ropa, trozos de tela o ropa de muñecas. Deje a un lado la cinta y el hilo para que los niños puedan construir más tendederos. Si lo desea, coloque un recipiente con agua para que los niños “laven” la tela y luego cuélguela para que se seque.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes hacer un tendedero fuerte?
- ¿Qué colgarás en el tendedero?
- ¿Qué pasa si el objeto es demasiado pesado para el tendedero?

## Descubrimiento exterior

# Varitas de burbujas

MR 7 Lógica y razonamiento PD 2 Motricidad fina

### Configuración

- Prepare limpiapiipas y una cacerola poco profunda llena de jabón para hacer burbujas. Invite a los niños a construir su propia varita y luego intente hacer burbujas.

### Grandes preguntas

- ¿Cómo se pueden crear burbujas?
- ¿Qué sucede cuando las varitas tienen diferentes formas y tamaños?
- ¿Cómo puedes hacer una burbuja grande?
- ¿Qué pasa con las burbujas flotantes?



# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

*Empecemos!* ↷

# Hora del baño



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué necesitas para bañarte?”.
- Nombre una parte del cuerpo e invite a los niños a fingir que la están lavando en la tina. Por ejemplo: “¿Puedes lavarte los pies?”.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### ★ Lavar la suciedad

SED 1 Autoconciencia PD 4 Cuidado personal

#### MATERIALES

- Tapete de colores y formas

#### SUS MATERIALES

- Pintura de dedos marrón
- Recipiente con agua jabonosa
- Toalla de papel

#### Todos juntos

- ¿Qué cosas son marrones dentro de la habitación? ¿Qué cosas son marrones fuera?
- Muestre el tapete de colores y formas y entréguelo a un niño que quiera compartir una respuesta.
- Anime a los niños a turnarse para sumergir sus dedos en la pintura marrón.
- Hable sobre la importancia de lavarse las manos y no propagar gérmenes. Túrnense para lavarse las manos con agua jabonosa y luego secárselas.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al comprender la importancia de la higiene y practicar formas de prevenir la propagación de gérmenes.*

## RINCÓN CREATIVO

### Marioneta de la hora del baño

CA 4 Drama LLD 2 Comunicación

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Forma de la bañera y persona
- Palillo de manualidades

##### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Pegamento o cinta

#### Conversar

- ¿Qué te gusta hacer en la bañera?

#### Hacer

- Entregue a cada niño una bañera de papel y una persona para decorar como desee.
- Fije la persona al palillo de manualidades y luego insértelo en la ranura de la bañera para crear una marioneta.

#### Jugar

- Anime a los niños a realizar juegos de roles con su bañera y su marioneta. Invite a los niños a decir el nombre de la persona que está en la bañera y a describir lo que están haciendo. Por ejemplo, “Mi nombre es Ann y estoy haciendo un castillo de burbujas en la bañera”.

**OBSERVAR:** ¿El niño usa su títere y finge que está hablando? ¿Qué palabras usa el niño cuando juega con su títere y su bañera?

**MAKE  
& PLAY**



## GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

## Rub-a-Dub-Dub

LLD 5 Conceptos de impresión LLD 3 Conciencia fonológica

## MATERIALES

- Cartas de inicio y rimas

## PARA CADA NIÑO

- Libro Puedo leer

## SUS MATERIALES

- Juguetes de baño que lanzan chorros
- Cubo de agua
- Contenedor vacío
- Lápices de colores

## Discutir y explorar

- ¿Con qué juguetes juegas en la bañera?
- Prepare un recipiente con agua, un recipiente vacío y juguetes para el baño. Invite a los niños a arrojar agua en el recipiente vacío.

## Jugar juntos

- Entregue a cada niño un libro Puedo leer.
- Después de leer el libro, llame la atención sobre las palabras terminadas en -ub en la historia.
- Coloque las cartas de inicio y rimas y explique que las palabras tienen sonidos iniciales y finales, es decir, en “tub”, /t/ es el sonido inicial y -ub es el final. ¡Juntos forman “tub”!
- Invite a los niños a practicar la unión del inicio y la rima utilizando las cartas.
- **Simplificar:** Diga la palabra creada por las tarjetas y haga que el niño la repita.
- **Desafío:** Invite al niño a sustituir letras y mezclar nuevamente la rima y el inicio.

**OBSERVAR:** ¿El niño pasa las páginas y sigue la lectura?  
¿Encuentra una palabra que termina en -ub?

## HISTORIA SUGERIDA



## Es hora de un baño

Por Phillis Gershator

LLD 6 Comprensión de lectura  
PD 4 Cuidado personal  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y diga en voz alta el título. Invite a los niños a enumerar los elementos necesarios para la hora del baño: agua, jabón, toalla, champú y juguetes.
- Lea la historia y, antes de pasar cada página, anime a los niños a compartir sus ideas sobre los tipos de diversión que requiere la hora del baño.

## TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Formas jabonosas

MR 3 Formas PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

## MATERIALES

- Tarjetas de cubos: formas (de la lección 6)
- Cubo de bolsillo

## SUS MATERIALES

- Marcadores lavables o de borrado en seco
- Esponja
- Tazón de agua con jabón
- Papel
- Protector de hojas

## Configuración

- Inserte el papel en el protector de hojas.
- Coloque todos los MATERIALES sobre la mesa.

## Juego independiente

- Anime a un niño a rodar el cubo de bolsillo e identificar la forma.
- Dibuje esa forma en el protector de la hoja con un marcador lavable o de borrado en seco.
- Límpielo con una esponja y agua jabonosa y luego vuelva a jugar.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las formas en las tarjetas? ¿Intenta dibujar las formas o hacer marcas que las imiten?

## Hora de cierre

## Reflexión

- ¿Alguna vez has bañado a una mascota?  
¿Cómo la ayudaste?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Pretende lavarte

CA 4 Drama LLD 2 Comunicación

- Reproduzca “Soapy Suds”, pista 9 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a simular que lavan un objeto imaginario al ritmo de la música.
- Pause la canción y anime a un niño a adivinar qué está lavando otra persona.

# Lavar platos



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cómo se limpia un plato sucio?".
- Invite a los niños a demostrar con gestos cómo se limpian los platos. Indíqueles palabras como primero, después, luego y por último.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### ¡Ahora está limpio!

SED 4 Relaciones sociales PD 4 Cuidado personal CA 2 Danza y movimiento

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
Hora del círculo

#### Todos juntos

- ¿Qué cosas se ensucian? ¿Por qué es importante limpiar?
- Invite a los niños a cantar "¡Ahora está limpio!" con la melodía de "Frere Jacques", pista 7 del álbum *Hora del círculo*. Siga los movimientos para fortalecer los músculos de la muñeca.
- Recuerde a los niños que pueden ayudar a limpiar la escuela y la casa tirando la basura o ayudando a lavar los platos.

#### ¡AHORA ESTÁ LIMPIO!

**Fregar los platos,  
Fregar los platos,  
'Vuelta y vuelta,  
'Vuelta y vuelta,**  
(Frote las palmas de las manos con movimientos circulares).  
**Gire para abrir el agua,  
Gire para abrir el agua,  
Ahora está limpio,  
Ahora está limpio.**  
(Gire la muñeca hacia adelante y hacia atrás.)

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia mediante la comprensión y la práctica de hábitos saludables y rutinas de atención médica.*



## RINCÓN CREATIVO

### Escuchar y dibujar

LLD 7 Escritura CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Libro *Limpieza del río* (de la lección 8)

#### PARA CADA NIÑO

- Papel para dibujo
- Marioneta
- Palillo de manualidades

#### SUS MATERIALES

- Tijeras (aptas para niños)
- Lápices de colores
- Papel de desecho
- Cinta adhesiva/pegamento

#### Conversar

- ¿Qué puedes ayudar a limpiar?

#### Hacer

- Mostrar el libro y recordar el problema.
- Invite a los niños a dibujar un río en su papel para dibujo, luego rasgue o corte papel borrador "basura" y espolvoréelo encima.
- Incentive a los niños a compartir cómo ayudarán a mantener el agua limpia. Escriba sus respuestas.
- Fije la marioneta al palo.

#### Jugar

- Invite a los niños a mostrar su títere y ayudar a recoger el desorden en la habitación.

**OBSERVAR:** ¿El niño hace un dibujo que represente agua?  
¿Agrega algún detalle?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Fregar, fregar, enjuagar, enjuagar

MR 5 Patrones SED 2 Autorregulación SED 1 Autoconciencia

**MATERIALES**

- Guía de patrones y tarjetas

**SUS MATERIALES**

- Esponjas
- Cubo de agua
- Recipiente con agua jabonosa
- Platos de plástico
- Paños de cocina

**Discutir y explorar**

- ¿Qué cosas limpiarías en la escuela o en tu casa? ¿Cuáles son los pasos para hacerlo?
- Coloque recipientes con agua jabonosa y detergentes limpios platos de plástico, esponjas y toallas. Observe cómo los niños fingen lavar. ¿Qué papel juegan?

**Jugar juntos**

- Demuestre cómo lavar los platos siguiendo el patrón AABB, como “fregar, fregar, enjuagar, enjuagar”. Coloque la Guía de patrones y las tarjetas para mostrar el patrón.
- Invite a cada niño a intentar lavar siguiendo el mismo patrón. Cambie las tarjetas y cree otro patrón AABB.
- **Simplificar:** Demuestre un patrón AB simple como “fregar, secar, fregar, secar”.
- **Desafío:** Demostrar un nivel avanzado de patrón como “fregar, fregar, enjuagar, secar”.

**OBSERVAR:** ¿El niño sigue el patrón AABB?  
¿Continúa ampliando su patrón?

HISTORIA SUGERIDA



## Los gérmenes no son para compartir

Por Elizabeth Verdick

LLD 6 Comprensión de lectura  
PD 4 Cuidado personal

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta y pregunte: “¿Por qué los gérmenes no se pueden compartir?”.
- Antes de leer la historia, anime a los niños a mirar alrededor de la habitación e invítelos a señalar los objetos que todos tocan. Por ejemplo: juguetes, sillas, grifería y estanterías.
- Mientras lee en voz alta, invite a los niños a hacer un role-play de los cuidados personales que se muestran en las páginas.



Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## Escritura en platos sucios

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

**MATERIALES**

- Tarjetas con letras: Vv, Yy\*
- Números prácticos: 17, 18\*

**SUS MATERIALES**

- Platos
- Arena
- Fichas de índice
- Marcador

**Configuración**

- Coloque platos con material con textura sobre ellos. Escriba letras, números o formas en fichas. Coloque las fichas con letras y los números prácticos: 17, 18.

**Juego independiente**

- Invite a los niños a explorar el trazado de formas, números o letras en los platos.
- Elija una tarjeta y luego trace la imagen en la arena.
- Continúe seleccionando tarjetas y trazando las imágenes.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe las letras Vv e Yy?  
¿Qué otras letras o símbolos dibuja?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿De qué color son los platos de tu casa?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## ★ Manos que ayudan

SED 3 Atención y persistencia CA 4 Drama

- Reproduzca “Scrubbing Bubbles (Instrumental)”, pista 6 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a pasar platos de papel o plástico alrededor del círculo mientras suena la música.
- Pause la canción e invite a cada niño a fingir que lava el plato que tiene en la mano.

# Lavado de carros



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué necesitas para lavar un carro?”.
- Anime a los niños a demostrar con sus cuerpos cómo se ve un lavado de carros. Sugiera mover y balancear los brazos o las piernas.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Lavar con amigos

SED 4 Relaciones sociales CA 4 Drama

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Vehículos de juguete
- Trapos o toallas húmedas
- Tierra o pintura de dedos (opcional)

### Todos juntos

- ¿Prefieres limpiar solo o con un amigo?
- Coloca los vehículos de juguete en el suelo y coloca trapos al lado de cada uno. Si lo deseas, ensucia los vehículos con tierra o pintura para dedos.
- Ayude a los niños a formar grupos pequeños y anímelos a trabajar juntos para limpiar el vehículo.
- Recuerde a los niños que deben turnarse para limpiar el vehículo.
- Comenten qué les gustó de esta actividad. ¿Hubo algún problema?

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al participar en un ejercicio en grupos pequeños y practicar turnos.*



### RINCÓN CREATIVO

## ★ Construyendo un lavadero de carros

SS 4 Historia y sentido del tiempo SS 2 Educación cívica y económica

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Dólares para lavado de carros y juegos

#### SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta
- Carros de juguete

### Conversar

- ¿Cómo crees que funciona un lavadero de carros? Analice cómo el lavado de carros es un servicio por el que la gente paga.

### Hacer

- Entregue a cada niño una hoja de lavado de carros. Ayúdelos a cortar los dólares y a hacer flecos en la abertura, luego arme el edificio.
- Pida a los niños que expliquen cómo funciona su lavadero de carros. Anímelos a que lo demuestren mientras explican.

### Jugar

- Juego de rol: intercambiar dólares de juego por un lavado de carros de juguete.

**OBSERVAR:** ¿El niño cambia un lavado de carros por un dólar? ¿Describe secuencias de eventos familiares?



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Lavar y escribir

LLD 7 Escritura SED 3 Atención y persistencia

**MATERIALES**

- Tarjetas con letras: Vv, Yy\*
- Tarjetas fonéticas\*

**SUS MATERIALES**

- Platos
- Pintura o pintura de soplado
- Bandeja o sartén

**Discutir y explorar**

- ¿Cuándo crees que se ensucian los carros?
- Coloque un poco de pintura o pintura en aerosol en un plato para cada niño. Observe mientras lo tocan y lo exploran.

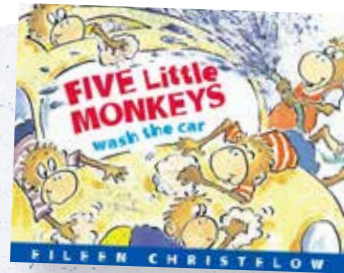
**Jugar juntos**

- Levante una tarjeta con una letra y diga la letra y el sonido. Anime al niño a practicar la escritura con pintura o pintura en aerosol.
- Muestre a los niños las tarjetas fonéticas, diga las palabras y pídale que compartan otra palabra que comience con el mismo sonido.
- Repita con otra letra.
- **Simplificar:** Diga las palabras de las tarjetas fonéticas y pida a los niños que las repitan.
- **Desafío:** Pida a los niños que seleccionen una tarjeta fonética y anímelos a decir el sonido que escuchan al final de la palabra.



**OBSERVAR:** ¿Qué símbolos escribe el niño? ¿Cuánto tiempo permanece concentrado en la escritura?

HISTORIA SUGERIDA



## Cinco monitos lavan el carro

Por Eileen Christelow

SED 3 Atención y persistencia  
LLD 6 Comprensión de lectura

- Muestre la portada y anime a los niños para señalar a las palabras "lavar" y "carro".
- Invítelos a predecir lo que podría suceder en la historia y qué otros personajes pueden ver. Lea la historia y cuente los monos en cada página.
- Si lo desea, invite a los niños a escuchar las palabras que riman. Escríbanlas en una hoja de papel.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Clasificación de lavado de carros



Para niños con problemas de atención, consulte "Adaptaciones"

MR 4 Medición SED 3 Atención y persistencia MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Señales de lavado de carros

**SUS MATERIALES**

- Vehículos de juguete de diferentes tamaños.
- Serpentinillas (o cintas/tiras de tela)
- Cinta

**Configuración**

- Pegue con cinta adhesiva trozos largos de serpentinillas alrededor del borde de una mesa para crear un "lavadero de carros". Coloque los carteles de lavado de carros debajo de la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a elegir un vehículo y explorar la posibilidad de conducirlo hasta el "lavadero de carros".
- Decida si es pequeño, mediano o grande y luego fíjelo según ese signo.
- Continúe conduciendo los vehículos y clasifíquelos por tamaño.

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica los vehículos por tamaño? ¿Habla sobre su tamaño o compara los vehículos?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué cosas haces con una esponja?

**MÚSICA Y MOVIMIENTO**

## Baile de la toalla

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproduce "Hang It Out to Dry", pista 8 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a cada niño a bailar libremente con una toalla.
- Reproduzca la canción nuevamente y anime a los niños a formar parejas y bailar con un amigo mientras sostienen una toalla juntos.



# Lavado de ropa



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué puede ensuciar tu ropa?”.
- Prepare una tina con agua y una prenda de vestir. Por turnos, mojen y escurran la ropa.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Desafío de lanzamiento de calcetines

SED 2 Autorregulación PD 1 Motricidad gruesa

#### MATERIALES

##### SUS MATERIALES

- Calcetines
- Cesto de lavandería

#### Todos juntos

- ¿Dónde pones la ropa sucia?
- Entregue a cada niño un calcetín enrollado en forma de bola. Coloque el cesto de ropa en el centro del círculo.
- Invite a los niños a tirar su calcetín al cesto. Tome un calcetín y vuelva a intentarlo.
- Desafíe a los niños invitándolos a alejarse gradualmente del cesto antes de cada lanzamiento.
- Extensión: Formen un círculo y, por turnos, nombren a la persona que está frente a ustedes. Láncenle el calcetín a esa persona.

*Esta actividad fomenta la toma de decisiones responsable al trabajar juntos en un juego grupal y compartiendo materiales.*



### RINCÓN CREATIVO

## Diseño de camisetas

LLD 7 Escritura PD 2 Motricidad fina

A

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

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Forma de la camisa
- Cubo de diseño de camisetas

##### SUS MATERIALES

- Cinta
- Crayones o marcadores
- Papel (opcional)

#### Conversar

- ¿Qué diseños tienes en tu camiseta?

#### Hacer

- Entregue a cada niño una camiseta de papel e invítelos a armar el cubo de diseño de camiseta y fijarlo con cinta adhesiva.
- Anime a los niños a usar sus dedos para trazar diferentes diseños en su camiseta.

#### Jugar

- Haga rodar el cubo y dibuje un tipo de línea similar en la camiseta de papel.
- Continúe haciendo dibujos y decorando la camiseta. Trace la forma de la camiseta en papel en blanco para seguir dibujando, si lo desea.

**OBSERVAR:** ¿El niño intenta copiar los diseños? ¿Crea sus propios diseños?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Patos sucios

MR 1 Sentido numérico PD 2 Motricidad fina LLD 2 Comunicación



**MATERIALES**

- Tarjetas con historias de matemáticas
- Contadores de patos\*

**SUS MATERIALES**

- Cuenco de tierra
- Cuenco de agua
- Toalla

**Discutir y explorar**

- ¿Cuándo crees que los patos se ensucian?
- Coloque algunas fichas de pato en el recipiente con tierra. Anime a los niños a fingir que la familia de patos se está ensuciando. Colóquelas en el recipiente con agua y trabajen juntos para limpiarlas y secarlas.

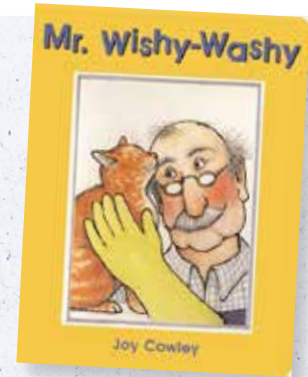
**Jugar juntos**

- Elija una tarjeta con una historia matemática sencilla y léala en voz alta. Incentive a los niños a resolver el problema usando las fichas de pato.
- Continúe leyendo los otros problemas de matemáticas.
- **Simplificar:** Invente problemas de historias más simples utilizando los números del 1 al 5.
- **Desafío:** Anime a los niños a inventar sus propios problemas de historia y mostrar sus respuestas.

**OBSERVAR:** ¿El niño participa en la resolución de los problemas matemáticos? ¿Utiliza objetos manipulables para mostrar su trabajo?



HISTORIA SUGERIDA



## Señor indeciso

Por Joy Cowley

LLD 6 Comprensión de lectura

- Antes de leer, entregue a cada niño un plato o platito de juguete y un paño o un trozo de tela. Muéstrole cómo lavar por dentro y por fuera o por delante y por detrás.
- Siéntese en círculo con los niños y muestre la portada del libro. Lea el título en voz alta. Diga "whishy-washy" tres veces. Entonces diga "dishy-washy" tres veces.
- Lea la historia en voz alta y anime a los niños a fingir que lavan platos mientras escuchan.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# ★ Letras burbujeantes

LLD 4 Conocimiento alfabético SED 4 Relaciones sociales

**MATERIALES**

- Burbujas

**SUS MATERIALES**

- Fichas de índice
- Marcador
- Cinta

**Configuración**

- Escriba letras conocidas en las fichas y luego péguelas en la mesa, la pared y el piso. Esta actividad también se puede realizar al aire libre.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a que, por turnos, soplen burbujas sobre las letras. Grite la letra o las letras que tocan y diga el sonido.
- Invite a un niño a nombrar el sonido de una o más letras, luego anime a otro niño a soplar burbujas en esa letra.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las letras que toca con las burbujas? ¿Ayuda a otros a identificar las letras?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué harías si te quedara una mancha en tu camiseta favorita?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Baile de pinzas para la ropa

PD 2 Motricidad fina CA 2 Danza y movimiento

- Reproduza "Wash, Wash, Wash", pista 7 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a abrir y cerrar las pinzas de la ropa mientras bailan al ritmo de la música.

# Burbujas



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cómo se hacen las burbujas?”.
- Anime a los niños a que hagan como si estuvieran haciendo burbujas. ¿Pueden soplar suavemente? ¿Pueden soplar fuerte?

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Atrapa la burbuja

SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa MR 1 Sentido numérico

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Bolas

### Todos juntos

- ¿En qué se parecen las burbujas y las pelotas? ¿En qué se diferencian?
- Coloque una variedad de pelotas e invite a los niños a lanzarlas, atraparlas, rodarlas y rebotarlas.
- Invite a los niños a jugar a atrapar la pelota con un compañero.
- Imagine que las bolas explotarán si tocan el suelo.
- Anime a los niños a contar cuántas veces pueden atrapar la pelota antes de que caiga al suelo.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión al resolver un desafío con un compañero.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Arte burbujante

PD 4 Cuidado personal Ciencia científica 1 Investigación y averiguación

### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

### PARA CADA NIÑO

- Bolsa de plástico de burbujas
- Documento de antecedentes

### SUS MATERIALES

- Elementos circulares: tazas, tapas de botellas
- Pintura (azul, blanca)

### Configuración

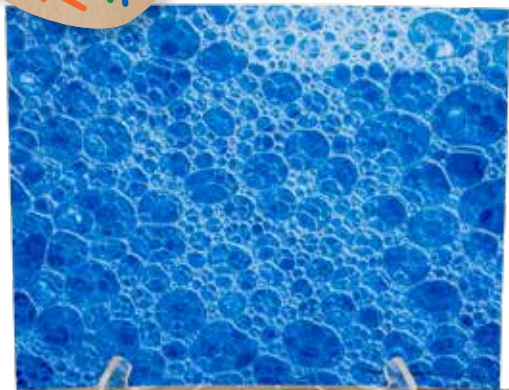
- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

### Indicaciones

- ¿Qué formas ves en la foto?
- ¿Cuántas burbujas puedes hacer en la página?
- ¿Cómo se hacen burbujas durante la hora del baño?
- ¿Puedes hacer burbujas de diferentes tamaños?

**OBSERVAR:** ¿El niño habla sobre las necesidades básicas de higiene, como lavarse las manos?  
¿Observa y describe los cambios mientras trabaja con los materiales?

Invitación a **create**



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Palabras en el lavado

LLD 3 Conciencia fonológica SED 3 Atención y persistencia LLD 4 Conocimiento alfabético

**MATERIALES**

- Pinzas de ropa
- Tarjetas de ropa de la familia de palabras
- Cartas de inicio y rima

**SUS MATERIALES**

- Tendedero (o hilo)
- Sillas
- Tijeras

**Configuración**

- Ate un tendedero entre dos sillas.

**Discutir y explorar**

- ¿Quién lava la ropa en tu familia?
- Invite a los niños a explorar cómo colgar Tarjetas de ropa en el tendedero.

**Jugar juntos**

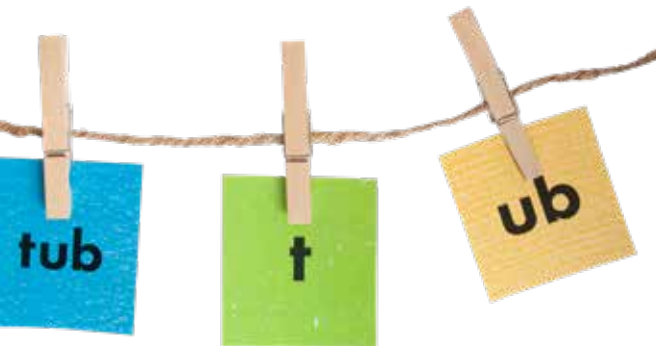
- Invite a los niños a usar pinzas de ropa para colgar la tarjeta con la palabra -ub. Recuérdeles que /u/ y /b/ juntas forman -ub.
- Invite a un niño a seleccionar una palabra y luego a encontrar el inicio y la rima para completar la palabra. Incentive a los niños a combinar el inicio y la rima. Repita.
- **Simplificar:** Busque las tarjetas con la rima de inicio y haga que los niños repitan la rima de inicio y la palabra completa.
- **Desafío:** Anime a los niños a sustituir una nueva letra y decir la nueva palabra que forma.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica palabras que tienen el mismo sonido final? ¿Pronuncia las palabras con la terminación -ub?



**A**

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



HISTORIA SUGERIDA



## Cómo enseñarle a un dinosaurio a ir al baño

Por Alycia Pace

LLD 6 Comprensión de lectura PD 4 Cuidado personal

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título y el autor en voz alta. Pídale que digan qué ven en la portada y que nombren su dinosaurio favorito.
- Lea la historia en voz alta e invite a los niños a "rugir" como un dinosaurio mientras pasa las páginas. Después de leer, pregunte "¿Cómo se puede enseñar a un dinosaurio a ir al baño?" e invite a los niños a hacer y responder preguntas para recordar.
- Si lo desea, reparta crayones y papel e invite a los niños a dibujar una imagen de su dinosaurio favorito.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Contando burbujas

MR 1 Sentido numérico MR 2 Conciencia espacial LLD 7 Escritura

**MATERIALES**

- Cuentagotas (guardar para uso posterior)
- Dado (de la lección 2)

**SUS MATERIALES**

- Acuarelas
- Jabón líquido
- Taza
- Papel
- Marcador

**Configuración**

- Prepare una taza con acuarela enjabonada y los goteros. Invite a los niños a que le ayuden a escribir los números del 1 al 6 en hojas de papel.

**Juego independiente**

- Anime al niño a tirar el dado e identificar el número.
- Busque el trozo de papel numerado y haga una marca de burbuja con la acuarela jabonosa y un gotero.
- Continúe jugando y luego cuente para ver qué papel numerado tiene más marcas de burbujas.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números en el dado? ¿Coinciden el número del dado con el del papel?



## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué forma te gustaría que tuviera una burbuja?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Burbujas danzantes

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca "Wash, Wash, Wash", pista 7 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Divida a los niños en dos grupos: los que hacen burbujas y los que bailan burbujas.
- ¿Cómo pueden los bailarines moverse como burbujas?

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



## Habilidad / Código de habilidad





## Definición de habilidad

## Punto de referencia 3

## Punto de referencia 4

## Punto de referencia 5

Desarrollo social y emocional		Desarrollo físico		Desarrollo del lenguaje y la alfabetización			
<b>SED 1 Autoconciencia</b>  <b>SED 2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED 3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED 4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.	Expresa interés en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio.	Assume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias.
	<b>SED 3a</b> Asiste y participa. <b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva. <b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. <b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos. <b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro. Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas. Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Escucha y juega responsable adecuadamente. Demuestra comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones, cuando no entienda. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identificar cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atrapa o patea objetos en movimiento. Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes. Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda. Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales. Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra. Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras.		
	<b>PD 1</b> Motricidad gruesa <b>PD 2</b> Motricidad fina <b>PD 3</b> Seguridad <b>PD 4</b> Cuidado personal <b>PD 5</b> Nutrición	<b>PD 1</b> Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes. <b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos. <b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras. <b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir. <b>PD 5</b> Sigue rutinas de nutrición saludable.	<b>LLD 1</b> Escucha <b>LLD 2</b> Comunicación <b>LLD 3</b> Conciencia fonológica <b>LLD 4</b> Conocimiento Alfabético <b>LLD 5</b> Conceptos de Impresión <b>LLD 6</b> Comprensión de lectura <b>LLD 7</b> Escritura	<b>LLD 1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). <b>LLD 1b</b> Sigue instrucciones. <b>LLD 2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas. <b>LLD 2b</b> Utiliza habilidades de conversación. <b>LLD 2c</b> (Límite de responsabilidad de 2 centavos) Utiliza y amplía vocabulario. <b>LLD 3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido. <b>LLD 4a</b> Identifica letras y palabras. <b>LLD 4b</b> (Línea de tiempo 4b) Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras. <b>LLD 5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos. <b>LLD 6a</b> Responde al texto. <b>LLD 6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia. <b>LLD 7</b> Utiliza la escritura para representar significado.	Se relaciona con los compañeros o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario complejo. Escribe el nombre de pila. Copia texto impreso. Utiliza una ortografía inventiva. Utiliza una combinación de dibujo, dictado y escritura para expresar y registrar un acontecimiento o un ciclo.		

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 3

**baño**



**burbujas**



**jabón**



**esponja**



**Lavado  
de platos**



**suciedad**



**Lavado  
de ropa**



**toalla**





PENSAR EN

# AGUA MARAVILLOSA

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

## Ideas frescas para conservar los recursos naturales

La danza del ciclo  
del agua: evaporación,  
precipitación y  
condensación

Investigar los  
estados de agua

### DESCUBRIMIENTO DE ACTIVIDADES

Estación de vapor de nubes pesadas • Dominó de arcoíris  
Pintura de arcoíris con hielo • Agua encendida, agua apagada  
Diversión con embudo



# CONTENIDO

---

<b>Prepárate para la semana .....</b>	<b>2</b>
Introducción .....	2
Vista rápida: Materiales .....	4
Estaciones STEAM .....	6
Calendario de planificación semanal .....	8
<b>Planes de lecciones .....</b>	<b>10</b>
Lección 16: Ciclo del agua .....	10
Lección 17: Arcoíris .....	12
Lección 18: Estados del agua .....	14
Lección 19: Agua potable .....	16
Lección 20: Conservación del agua .....	18
<b>Materiales de referencia .....</b>	<b>20</b>
Adaptaciones .....	20
Desarrollo continuo de actividades .....	22



# INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: AGUA MARAVILLOSA

El agua limpia y fresca es un recurso valioso y una necesidad básica para todos los seres vivos. Las rutinas y los juegos sencillos ayudan a los niños a aprender sobre la importancia del agua y cómo pueden conservarla. Tómese el tiempo para explorar de dónde proviene el agua cerca de usted. ¿Vive cerca de ríos o lagos, en un desierto o en las montañas? Investigue las tuberías, los grifos y cómo se mueve el agua. Salga a caminar e identifique las plantas y los animales que necesitan agua. Déles de beber. Beber agua limpia también tiene muchos beneficios para la salud. Estos incluyen: salud renal y cerebral, nos ayuda a digerir los alimentos y mantiene lubricadas nuestras articulaciones.

## Burbujas, barcos y flotadores

SEMANA 1  
El fondo del río

SEMANA 2  
El lago

SEMANA 3  
Agua con jabón

SEMANA 4  
Agua maravillosa



CICLO DEL AGUA



ARCOÍRIS



ESTADOS DEL AGUA



AGUA POTABLE



CONSERVACIÓN DEL AGUA

### VOCABULARIO CLAVE

Agua, arcoíris, hielo, vapor, nube, lluvia, charco, grifo

### LETRAS

Vv, Aa

### PALABRAS FONÉTICAS

violin, volcan, vacuum, yam, yak, yo-yo (violín, volcán, boniato, bisonte, yo-yo)

### CONCEPTOS BÁSICOS

marrón, diamante, responsable



# VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

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

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 16		<b>CICLO DEL AGUA</b> El ciclo del agua consta de cuatro partes principales: evaporación, condensación, precipitación y recolección. El sol calienta el agua, que se evapora hacia el cielo; a continuación, el vapor de agua se enfría y se convierte en condensación; después, el agua cae del cielo; y, por último, los océanos y lagos recogen el agua caída. El ciclo comienza de nuevo.	<b>Arriba, arriba, evaporarse</b> SED 2 Autorregulación	<b>Gotas de precipitación</b> LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 17		<b>ARCOÍRIS</b> Un arcoíris es un arco multicolor que se crea cuando la luz brilla a través del agua. Los arcoíris están compuestos de siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta.	<b>Construyendo un arcoíris</b> ★ SED 1 Autoconciencia	<b>Limpiando el arcoíris</b> LLD 6 Comprensión de lectura 
LECCIÓN 18		<b>ESTADOS DEL AGUA</b> Dependiendo de la temperatura y la energía, el agua puede estar en tres estados diferentes: sólido, líquido y gaseoso. Esto se puede observar colocando un cubo de hielo (sólido) en una cacerola y calentándolo hasta que se derrita y se convierta en agua (líquido), para luego evaporarse y convertirse en vapor (gas).	<b>Sólido, líquido, gaseoso</b> SED 2 Autorregulación	<b>Pintar con hielo</b> ★ LLD 7 Escritura
LECCIÓN 19		<b>AGUA POTABLE</b> El agua es esencial para la supervivencia de los seres humanos. La falta de agua se conoce como deshidratación. En algunos lugares del mundo no hay suficiente agua potable para la gente que vive allí.	<b>Vierta un poco de agua</b> PD 4 Cuidado personal	<b>Letras mojadas</b> LLD 7 Escritura 
LECCIÓN 20		<b>CONSERVACIÓN DEL AGUA</b> El agua es importante para los seres humanos, los animales y las plantas. La conservación del agua ayuda a ahorrar agua en lugar de desperdiciarla. Algunos ejemplos de conservación del agua incluyen cerrar el grifo abierto al cepillarse los dientes y tomar duchas rápidas.	<b>Cierre el agua</b> SED 2 Autorregulación	<b>Verter y mover</b> LLD 1 Escucha 



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**

**Salto de charco**

MR 1 Sentido numérico



**Ventanas lluviosas** ★

SCI 1 Investigación y averiguación



**La danza del ciclo de agua**

LLD 2 Comunicación



**Nubes pesadas**

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra



**La pequeña gota de lluvia**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Dominó arcoíris**

PD 2 Motricidad fina



**Bailarina del arcoíris**

CA 2 Danza y movimiento



**Bailando en el arcoíris**

CA 2 Danza y movimiento

**Bolsas de arcoíris**

CA 3 Artes visuales



**El mundo hizo un arcoíris**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Pesca en el hielo**

MR 1 Sentido numérico

**Correo acuático**

LLD 7 Escritura



**Bailando con hielo**

CA 2 Danza y movimiento

**Congelamiento y derretimiento**

SCI 3 Ciencia física



**Agua**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Entrenamiento en el agua**

MR 1 Sentido numérico



**Estación de hidratación**

PD 4 Cuidado personal



**Ritmos de copa**

CA 1 Música

**Agua encendida, agua apagada** ★

SCI 4 Tecnología



**Una bebida de agua fresca**

LLD 6 Comprensión de lectura



**Construcción de tuberías** ★

MR 4 Medición

**Mi portafolio**

LLD 2 Comunicación

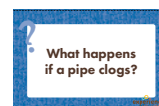


**Baile de agradecimiento**

SED 4 Relaciones sociales

**Tabos y embudos**

SCI 3 Ciencia física



**Waffles en la arena**

LLD 6 Comprensión de lectura



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

## CIENCIA Y NATURALEZA

### Nubes pesadas

SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra SED 3 Atención y persistencia



#### Configuración

- Prepare un recipiente con agua y diversos materiales para absorber el agua (bolitas de algodón, esponja, toallita, etc.). Incentive a los niños a que exploren la posibilidad de absorber el agua y luego la escurran para crear “lluvia”.

#### Grandes preguntas

- ¿Cuándo has visto llover?
- ¿Cómo se sienten las nubes?
- ¿A dónde va el agua cuando se evapora?
- ¿Cómo se puede hacer que llueva un poco? ¿Mucho?



## OBRA DRAMÁTICA

### ★ Agua encendida, agua apagada

SCI 4 Tecnología PD 4 Cuidado personal



#### Configuración

- Prepare un dispensador de bebidas y llénelo con agua. Coloque un recipiente debajo del grifo para recoger el agua. Incentive a los niños a que exploren cómo abrir y cerrar el grifo del agua. Si no es posible, llene un recipiente con agua y prepare materiales para verter (recipientes, jeringas para pavo, embudos, etc.) para explorar.

#### Grandes preguntas

- ¿Qué puedes activar y desactivar?
- ¿Qué pasa con el agua del dispensador? ¿Y la del balde?
- ¿Qué más sabes sobre el agua?

## ESTIMULACIÓN SENSORIAL

# Bolsas de arcoíris

CA 3 Artes visuales PD 2 Motricidad fina

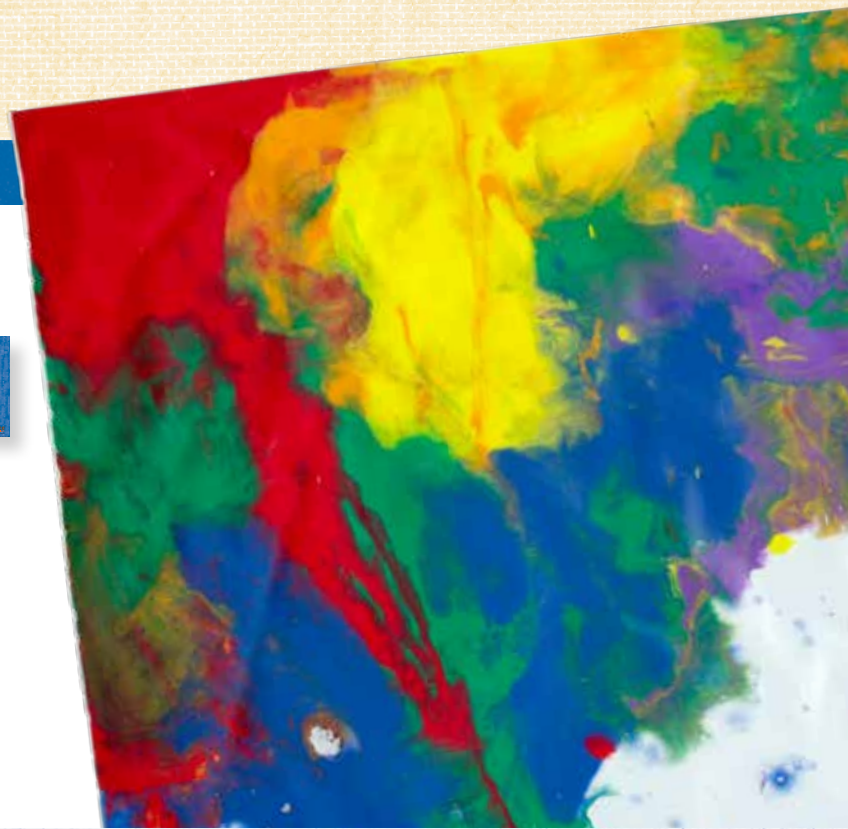


### Configuración

- Vierta los colores del arcoíris en bolsas transparentes con cierre hermético. Incentive a los niños a mezclar y esparcir los colores.

### Grandes preguntas

- ¿Cuándo es posible ver un arcoíris?
- ¿Qué colores ves en un arcoíris?
- ¿Qué pasa si los colores se mezclan?



## BLOQUES

# Tubos y embudos

SCI 3 Ciencia física SCI 4 Tecnología



### Configuración

- Llene una tina con arroz o arena. Coloque varios tubos, cuencos y embudos para que los niños los exploren. Anímelos a construir estructuras y a explorar cómo verter material en los tubos y embudos.

### Grandes preguntas

- ¿Dónde podrías ver tuberías?
- ¿Qué puedes hacer si algo se atasca?
- ¿Cómo podrías “atrapar” los materiales que caen?
- ¿Qué más me puedes contar sobre las tuberías?

## Descubrimiento exterior

# Congelamiento y derretimiento

SCI 3 Ciencia física PD 2 Motricidad fina

### Configuración

- Prepare un recipiente con cubitos de hielo, una tina con agua y una cuchara grande. Invite a los niños a que exploren la posibilidad de echar hielo al agua y descubran lo que sucede.

### Grandes preguntas

- ¿Cuándo se utiliza el hielo?
- ¿Qué podría pasar si pones el hielo en agua?
- ¿Qué pasa si el agua está fría? ¿Y si está caliente?
- ¿Qué crees que le pasa al hielo cuando se derrite?



# CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

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

**LUNES**

---

**MARTES**

---

**MIÉRCOLES**

---

**JUEVES**

---

**VIERNES**

# PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

*Empecemos!* ↷

# Ciclo del agua



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuándo podrías ver agua?”.
- Invite a los niños a pensar en ideas sobre dónde ven agua. Escríbalas o dibújelas en una hoja de papel.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Arriba, Arriba, Evaporar

SED 2 Autorregulación CA 2 Danza y movimiento

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
Hora del círculo

#### Todos juntos

- Invite a los niños a cantar “Up, Up, Evaporate” con la melodía de “Skip to My Lou”, pista 13 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Anime a los niños a seguir las indicaciones de movimiento.

ARRIBA, ARRIBA, EVAPORARSE

**Arriba, arriba, evaporarse,  
Arriba, arriba, evaporarse,  
Arriba, arriba, evaporarse,  
¡El agua se evapora!**

(Levante los brazos mientras mueve los dedos.)

**Abajo, abajo, precipitado,  
Abajo, abajo, precipitado,  
Abajo, abajo, precipitado,  
¡Me llueve agua!**

(Baje los brazos mientras mueve los dedos).

**Chapoteo, chapoteo,  
chapoteo en un charco,  
Chapoteo, chapoteo,  
chapoteo en un charco,  
Chapoteo, chapoteo,  
chapoteo en un charco,  
¡Jugando bajo la lluvia!**

(Se da palmaditas en las rodillas).

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación moviéndose juntos como grupo y practicando cómo seguir instrucciones.*

### RINCÓN CREATIVO

## ★ Ventanas Lluviosas

Ciencia científica 1 Investigación y averiguación CA 3 Artes visuales

#### MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

#### PARA CADA NIÑO

- Cuentagotas (de la lección 15)
- Documento de antecedentes
- Marco de ventana

#### SUS MATERIALES

- Pintura acuosa
- Pegamento o cinta

#### Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

#### Indicaciones

- ¿Qué observas en la foto?
- ¿Cómo se ven las gotas de lluvia en una ventana?
- ¿Cómo se podrían crear gotas de lluvia?
- ¿Tienes ventanas en tu casa?  
¿Dónde?

**OBSERVAR:** ¿El niño hace preguntas o muestra curiosidad sobre los fenómenos científicos?  
¿Utilizan los materiales para crear arte?

Invitación <sub>to</sub> create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# Gotas de precipitación

LLD 4 Conocimiento alfabético PD 2 Motricidad fina LLD 7 Escritura

### MATERIALES

- Cuentagotas (de la lección 15)

### SUS MATERIALES

- Cuenco de agua
- Bandeja
- Rocas
- Papel de desecho
- Vasos de papel
- Marcador permanente

### Configuración

- Invite a los niños a ayudarle a escribir letras familiares en piedras, trozos de papel y en el fondo de vasos de papel.

### Discutir y explorar

- ¿Qué crees que son las gotas de precipitación?
- Prepare goteros y un recipiente con agua. Observe cómo los niños experimentan succionando y exprimiendo agua.

### Jugar juntos

- Coloque las piedras, los vasos y el papel en una bandeja en el suelo.
- Invite a los niños a ponerse de pie y a exprimir las gotas de agua sobre uno de los objetos. ¿Sobre qué letra cae la gota de agua? ¿Qué sonido hace esa letra?
- **Simplificar:** Coloque sólo un par de letras conocidas para que el niño deje caer agua sobre ellas y las identifique.
- **Desafío:** Anime a los niños a producir palabras que comiencen con el sonido.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica las letras que deja caer?  
¿Hay agua? ¿Pueden decir los sonidos iniciales?

HISTORIA SUGERIDA



## La pequeña gota de lluvia

Por Joanna Gray

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

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta. Pregunte: "¿De dónde viene la lluvia?"
- Lea la historia en voz alta, haciendo preguntas sencillas de recordar a medida que avanza.
- Cuando termine la historia, invite a los niños a recordar la secuencia de eventos en el "ciclo de vida" de una gota de lluvia.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Salto de charco

MR 1 Sentido numérico PD 1 Motricidad gruesa



Para niños con discapacidades físicas, ver "Adaptaciones"

### MATERIALES

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

### Configuración

- Extienda los charcos de números en el suelo.

### Juego independiente

- Anime a los niños a rodar el cubo de bolsillo e identificar el número.
- Salte sobre el charco con el número correspondiente. Siga rodando y luego salte.
- Dé vuelta los charcos hacia el lado punteado. Juegue nuevamente.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica los números del 1 al 6? ¿Cuenta los puntos o ya conoce el número con solo mirarlo?



## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Te gustan los días lluviosos? ¿Por qué sí o por qué no?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## La danza del ciclo del agua

LLD 2 Comunicación SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra

- Reproduzca "Liquid, Ice and Steam (Instrumental)", pista 10 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a moverse como las diferentes fases del ciclo del agua mientras suena la canción.
- Pause la música y animelos a usar las palabras "evaporación", "condensación" y "precipitación" para describir sus opciones de movimiento.

# Arcoíris

## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cuáles son los colores del arcoíris?”.
- Anime a los niños a nombrar los colores del arcoíris y luego a encontrar los mismos colores en su ropa.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## ★ Construyendo un arcoíris

SED 1 Autoconciencia LLD 7 Escritura

### MATERIALES

#### SUS MATERIALES

- Crayones (colores del arcoíris)
- Papel
- Tazas
- Cinta

### Configuración

- Coloque crayones del mismo color en cada vaso, luego colóquelos en el piso con un trozo de papel al lado de cada vaso.

### Todos juntos

- Explique que los niños van a trabajar juntos para hacer un arcoíris.
- Invite a los niños a encontrar un lugar al lado de una taza de crayones y colorear ese papel con algunos amigos.
- Indique a los niños que dejen de colorear y luego pasen a otro color. Una vez que todos los papeles estén coloreados, péguelos en la pared en orden (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta).

*Esta actividad desarrolla habilidades de relación al trabajar en conjunto con compañeros y compartir materiales y espacios.*



**MAKE  
& PLAY**



### RINCÓN CREATIVO

## Bailarina del arcoíris

CA 2 Danza y movimiento CA 3 Artes visuales

### MATERIALES

#### PARA CADA NIÑO

- Lámina
- Bolas de algodón
- Papel arcoíris

#### SUS MATERIALES

- Mezcla para coctelera
- Crayones o marcadores
- Tijeras (aptas para niños)
- Grapadora
- Pegamento o cinta

### Conversar

- ¿Qué sonido hace la lluvia?

### Hacer

- Entregue a cada niño un papel de arcoíris para cortar en tiras.
- Decore el plato como desee, luego dóblelo por la mitad e inserte la mezcla en la coctelera. Cierre con grapas.
- Pegue las tiras de arcoíris a lo largo del camino recto. Borde y fije las nubes de bolas de algodón.

### Jugar

- Invite a los niños a sostener a la bailarina del arcoíris mientras flota como una nube, se sacude como una tormenta eléctrica y se balancea hacia adelante y hacia atrás como un arcoíris.

**OBSERVAR:** ¿El niño se mueve con diferentes niveles de energía cuando flota, se sacude y se balancea?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Dominó arcoíris

PD 2 Motricidad fina LLD 2 Comunicación MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Dominó arcoíris

**SUS MATERIALES**

- Tijeras
- Cinta

**Discutir y explorar**

- ¿Qué significa cuando algo coincide? Invite a los niños a mirar alrededor del salón y encontrar una coincidencia.

**Jugar juntos**

- Anime a los niños a encontrar diferentes formas de ordenar los dominós de arcoíris, como con personas o sin ellas.
- Coloque una ficha de dominó en el suelo y ayude a los niños a encontrar una pareja en cada extremo. Continúe agregando fichas a la cadena de fichas de dominó.
- **Simplificar:** Pegue las fichas de dominó a los bloques y coloque tres pares de fichas de dominó iguales. Anime a los niños a apilar los pares de fichas iguales.
- **Desafío:** Invite al niño a crear una larga cadena de dominó por su cuenta.

**OBSERVAR:** ¿El niño clasifica las fichas de dominó por una característica y luego por otra? ¿Encuentra una pareja y la relaciona con la ficha?

HISTORIA SUGERIDA



## El mundo creó un arcoíris

Por Michelle Robinson

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 1 Escucha

- Escriba en letras mayúsculas ROYGBIV en hojas de papel separadas (Utilice los siete colores diferentes del arcoíris). Entregue a cada niño uno o dos hojas para sujetar.
- Mientras lee en voz alta, invite a los niños a turnarse para ponerse de pie cuando escuchen el nombre del color que estén sosteniendo y lo muestren a sus compañeros. (El azul y el verde no se mencionan específicamente, pero se ven en los dibujos del mar y el bosque).

A

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



TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

# Limpiando el arcoíris

LLD 6 Comprensión de lectura MR 6 Clasificación

**MATERIALES**

- Fragmentos de la historia de Amigos del bosque (de la lección 8)

**SUS MATERIALES**

- Trozos de papel de colores
- Tijeras

**Configuración**

- Coloque las piezas de la historia de Amigos del bosque. Distribuya trozos de papel de colores sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a jugar con las piezas y recrear el problema de la historia.
- Invite a los niños a ayudar a limpiar el río clasificando los papeles de colores.
- Continúe hasta que todos los colores estén ordenados y el río esté limpio.

**OBSERVAR:** ¿El niño recuerda partes del cuento? ¿Las clasifica por color o tamaño?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Cuál es tu color favorito del arcoíris?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Bailando en el arcoíris

CA 2 Danza y movimiento SED 1 Autoconciencia

- Reproduzca "Scrubbing Bubbles (Instrumental)", pista 6 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Párese en un círculo e invite a cada niño a elegir una cinta o bufanda de su color favorito para bailar.
- Nombre un color e invite a los niños a que sostengan ese objeto de color y bailen en el centro del círculo.



# Estados del agua



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué creen que sucede cuando el agua se calienta mucho? ¿Y cuando está muy fría?”.
- Anime a los niños a demostrar a través de gestos cómo se ven cuando tienen calor o frío.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Sólido, líquido, gaseoso

SED 2 Autorregulación LLD 1 Escucha

A

Para niños con desafíos de transición, consulte “Adaptaciones”

#### Todos juntos

- Incentive a los niños a pensar en diferentes movimientos para los estados del agua. Por ejemplo, “sólido” (quedarse quietos como si estuvieran congelados), “líquido” (hacer como si se derritieran en el suelo) y “gaseoso” (mover los brazos y levantarse de nuevo).
- Nombre un patrón de movimiento para que los niños lo sigan.

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión siguiendo los movimientos durante un juego y escuchando instrucciones e indicaciones.*



## RINCÓN CREATIVO

### Correo acuático

LLD 7 Escritura LLD 2 Comunicación SS 1 Cultura y comunidad

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Tarjeta postal

##### SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Acuarelas
- Pinceles delgados

#### Configuración

- Coloque postales y materiales para colorear en la mesa.

#### Indicaciones

- ¿Prefieres el agua caliente, fría o congelada?
- ¿Te dibujarías en el agua? ¿De qué tipo?
- ¿Qué palabras te gustaría escribir sobre el agua?
- ¿A quién le gustaría recibir esta postal?

**OBSERVAR:** ¿El niño dibuja líneas y formas para representar una idea? ¿Se la cuentan en una frase?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

# ★ Pintar con hielo

LLD 7 Escritura LLD 4 Conocimiento alfabético SCI 3 Ciencia física

## MATERIALES

- Tarjetas con letras: Vv, Yy\*
- Tarjetas fonéticas\*

## SUS MATERIALES

- Papel
- Bandeja de cubitos de hielo
- Pinturas
- Agua

## Configuración

- Diluya la pintura con agua y luego congélela en una bandeja de cubitos de hielo.

## Discutir y explorar

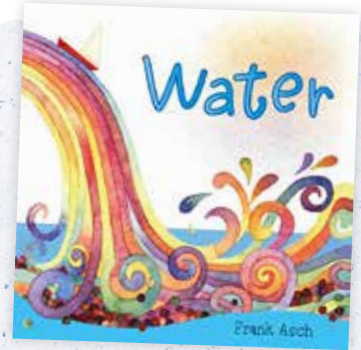
- ¿Qué pasa con el agua en el congelador?
- Coloque la bandeja de cubitos de hielo llena de hielo de colores. Observe cómo los niños intentan sacar los cubitos de hielo y los examinan.

## Jugar juntos

- Muestre una tarjeta con una letra. Diga la letra y el sonido. Invite a los niños a escribir esa letra en un papel con un cubo de hielo.
- Muestre a los niños las tarjetas de vocabulario fonético, diga las palabras y pídale que produzcan otra palabra que comience con el mismo sonido.
- **Simplificar:** Diga las palabras de las tarjetas de vocabulario fonético y haga que los niños las repitan.
- **Desafío:** Pida a los niños que seleccionen una tarjeta con fotografía fonética y aliéntelos a decir el sonido que escuchan al final de la palabra.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe las letras del mes? ¿Escribe más letras o palabras?

HISTORIA SUGERIDA



## Agua

Por Frank Asch

LLD 6 Comprensión de lectura  
LLD 7 Escritura

- Muestre la portada del libro y lea su título en voz alta.
- Antes de leer, pregunte: “¿Dónde podrías encontrar agua en esta habitación/casa?”.
- Lea la historia y luego recuerde algunas de los lugares donde se encuentra agua.
- Después, dele a cada niño una hoja de papel con crayones para que dibujen cualquier tipo de agua. Engrape las hojas para hacer un libro.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

# Pesca en el hielo

MR 1 Sentido numérico SCI 4 Tecnología

## MATERIALES

### SUS MATERIALES

- Cubitos de hielo
- Cubo de agua
- Redes/coladores
- Cucharas ranuradas
- Platos de papel (10)
- Marcador

## Configuración

- Prepare un recipiente con agua y agregue varios cubitos de hielo.
- Escriba los números del 1 al 10 en platos de papel separados.

## Juego independiente

- Anime a los niños a utilizar las redes, coladores y cucharas para capturar los cubos y colocarlos en los platos.
- Intente colocar el mismo número de cubos que están numerados en los platos.

**OBSERVAR:** ¿El niño identifica un número y luego coloca esa cantidad de cubos en el plato? ¿Utiliza una variedad de herramientas para lograr el objetivo de la actividad?

## Hora de cierre

### Reflexión

- ¿Preferirías tomar una ducha o un baño caliente o uno frío? ¿Por qué?

### MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Bailando con hielo

CA 2 Danza y movimiento CA 4 Drama

- Reproducir “Liquid, Ice and Steam (Instrumental)”, pista 10 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a pasar un cubo de hielo alrededor del círculo mientras suena la música.
- Una vez que tengan las manos mojadas, anímelos a bailar con las manos mojadas, rociándose agua unos a otros.

# Beber agua



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Quién o qué necesita beber agua?”.
- Coloque algunos vasos y pregunte: “¿Cuántos vasos de agua crees que bebería un elefante? ¿Cuántos bebería un ratón? ¿Quién necesita más?”.

## DESAFÍO COMUNITARIO

### Vierta un poco de agua

PD 4 Cuidado personal SED 4 Relaciones sociales

#### MATERIALES

- Álbum instrumental  
*Hora del círculo*

#### SUS MATERIALES

- Taza

#### Todos juntos

- ¿Por qué es importante beber agua?
- Anime a los niños a cantar “Pour Some Water” con la melodía de “London Bridge”, pista 3 del álbum *Hora del círculo*.
- Pase una taza mientras canta la canción.

#### VIERTE UN POCO DE AGUA

**Vierte un poco de agua, bébela,**

**Bébela, bébela.**

**Vierte un poco de agua, bébela,**

**Es bueno para ti.**

*Esta actividad desarrolla la autoconciencia mediante la comprensión y la importancia del agua potable para mantenerse saludable.*

**MAKE  
& PLAY**



## RINCÓN CREATIVO

### Estación de hidratación

PD 4 Cuidado personal PD 2 Motricidad fina

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Tabla de botellas de agua
- Pinza de ropa

##### SUS MATERIALES

- Crayones o marcadores

#### Conversar

- ¿Por qué crees que es importante beber agua?

#### Hacer

- Entregue a cada niño una tabla con una botella de agua y anímelo a colorear todas las secciones de su botella.
- Entregue a cada niño una pinza para la ropa y decórela si lo desea.

#### Jugar

- Recuerde a los niños que deben beber agua durante todo el día. Cuando beban un vaso de agua, mueva la pinza de ropa hacia la siguiente sección del cuadro. ¿Cuántos vasos de agua bebieron hoy?

**OBSERVAR:** ¿El niño habla sobre la importancia de beber agua? ¿Realizan un seguimiento de sus hábitos de consumo de agua a lo largo del día?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

# Entrenamiento en el agua

MR 1 Sentido numérico PD 4 Cuidado personal PD 1 Motricidad gruesa

**MATERIALES**

- Juego de entrenamiento con agua giratoria
- Spinner de plástico
- Números prácticos: 17, 18
- Álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores\**

**Discutir y explorar**

- ¿Cuándo tienes sed? Explique que nuestro cuerpo necesita agua cuando hacemos ejercicio.

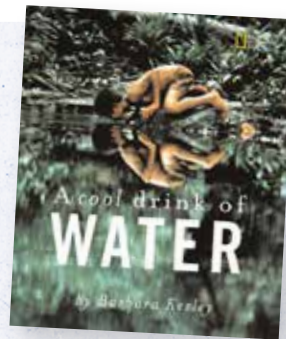
**Jugar juntos**

- Invite a un niño a girar la ruleta e identificar la parte del cuerpo.
- Anime al niño a inventar un movimiento de baile con esa parte del cuerpo.
- Reproduzca “Gracias por el agua”, pista 12 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores* y anime a los niños a mover esa parte del cuerpo durante 10 segundos. Cuenten juntos en voz alta.
- Pause la música e invite a otro niño a girar y repetir la actividad.
- Levante un número práctico y pida a los niños que se muevan durante esa cantidad de segundos.
- **Simplificar:** Muévase y cuente hasta cinco.
- **Desafío:** Muévase y cuente hasta veinte, luego cuente hacia atrás hasta uno.

**OBSERVAR:** ¿El niño cuenta por sí solo al menos hasta 5?  
¿Hasta dónde puede contar?



HISTORIA SUGERIDA



## Una bebida de agua fresca

Por Barbara Kerley

LLD 6 Comprensión de lectura  
SCI 2 Ciencias naturales y de la tierra  
SS 1 Cultura y comunidad

- Muestre la portada del libro y lea el título en voz alta y pregunte: “¿Quién necesita agua para sobrevivir? ¿Cómo? ¿De qué otra manera usamos el agua?”.
- Mientras lee en voz alta, haga preguntas sencillas sobre dónde acceder al agua o cómo almacenarla.
- Cuando termine de leer, invite a los niños a compartir ideas sobre el uso “divertido” del agua: nadar, navegar, esquiar, deslizarse y rociar.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

## Letras mojadas

LLD 7 Escritura SED 3 Atención y persistencia LLD 4 Conocimiento alfabético

**MATERIALES**

- Crayón blanco
- Tarjetas fonéticas del alfabeto (de la lección 4)

**SUS MATERIALES**

- Papel
- Acuarela
- Pinceles
- Crayón blanco

**Configuración**

- Coloque las tarjetas fonéticas del alfabeto boca abajo sobre la mesa.

**Juego independiente**

- Anime a los niños a dar vuelta una tarjeta, identificar la letra y decir el sonido que produce.
- Escriba esa letra en una hoja de papel con el crayón blanco (no la verá muy bien).
- Pinte sobre la letra con acuarela para verla. Repita el proceso con otra tarjeta.

**OBSERVAR:** ¿El niño escribe la letra?  
¿Escribe varias letras en su papel?

## Hora de cierre

**Reflexión**

- ¿Qué puede provocarte sed?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Ritmos de copa

CA 1 Música SED 4 Relaciones sociales

- Reproduzca “Keep the Water Clean”, pista 11 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Coloque vasos e invite a los niños a usarlos como deseen para crear diferentes ritmos con la música.
- Finalice la actividad con una bebida refrescante de agua.

A

Para niños con problemas de procesamiento sensorial, consulte “Adaptaciones”

# Conservación del agua



## Hora del círculo

Canción de saludo

Clima

Calendario

Discusión

- Muestra el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cómo utilizas el agua en casa o en la escuela?”.
- Invite a los niños a pasar un vaso de agua por el círculo. Recuérdeles que tengan cuidado para que no se derrame.

### DESAFÍO COMUNITARIO

## Cierre el agua

SED 2 Autorregulación LLD 2 Comunicación

#### MATERIALES

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

#### Todos juntos

- ¿Cómo podemos intentar no desperdiciar el agua?
- Canta “Turn off the Water” con la melodía de “The Muffin Man”, pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Seleccione una etiqueta de nombre e inserte el nombre de un niño cada vez que repita la canción.

#### CIERRA EL AGUA

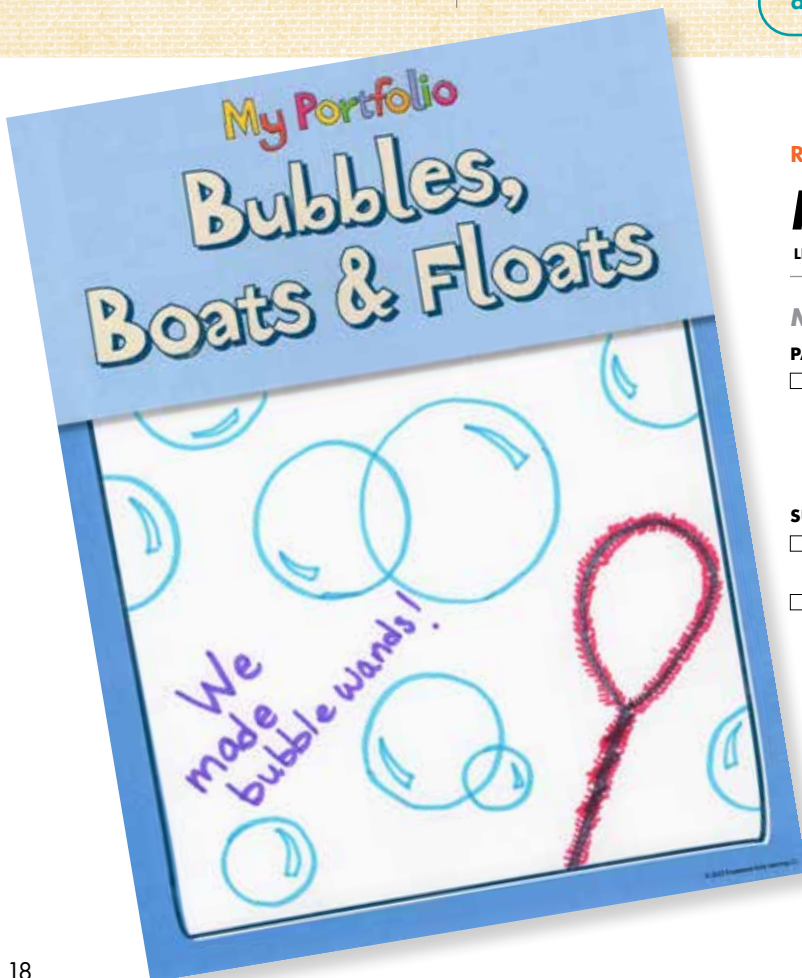
**Cierra el agua cuando hayas terminado.**

**Cuando hayas terminado, cuando hayas terminado.**

**Cierra el agua cuando hayas terminado.**

**Y guárdala para María.**

*Esta actividad desarrolla habilidades de autogestión mediante la práctica de rutinas diarias que pueden ayudar a nuestro entorno.*



### RINCÓN CREATIVO



Para niños retraídos, ver “Adaptaciones”

## Mi portafolio

LLD 2 Comunicación SS 4 Historia y sentido del tiempo LLD 7 Escritura

#### MATERIALES

##### PARA CADA NIÑO

- Diario de burbujas, barcos y flotadores

##### SUS MATERIALES

- Carpetas (1 por niño)
- Crayones/marcadores

#### Configuración

- Añadir el *Diario de burbujas barcos y flotadores* a la carpeta de cada niño.

#### Crear

- Invite a los niños a revisar sus muestras de trabajo del mes.
- Incentive a cada niño a seleccionar su muestra de trabajo favorita y a escribir su nombre o una marca especial en la página. Ilustre su proyecto favorito.
- Tomen turnos para mostrar y contar sus recuerdos y experiencias favoritas del *Diario de burbujas, barcos y flotadores*.

**OBSERVAR:** ¿El niño comenta sus muestras de trabajo? ¿Explica por qué le gusta?



## GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

## Verter y mover

LLD 1 Escucha SED 4 Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

## MATERIALES

- Cartas de cubo: movimiento
- Cubo de bolsillo

## SUS MATERIALES

- Jarra o balde
- Arena, piedritas o cuentas
- Cuchara
- Tazas

## Discutir y explorar

- ¿Qué cosas puedes verter?
- Prepare un recipiente con arena, piedritas o cuentas, una cuchara y tazas. Invite a los niños a sacar con cuidado la arena, las piedritas o las cuentas y verterlas de una taza a otra.

## Jugar juntos

- Coloque el cubo de bolsillo en una jarra o balde. Invite a un niño a sacar el cubo del recipiente.
- Lea la indicación en la tarjeta del cubo y anime a los niños a seguir la sugerencia de movimiento.
- Continúe vertiendo y siguiendo los movimientos.
- **Simplificar:** Modele el movimiento y luego invite al niño a imitarlo.
- **Desafío:** Invite al niño a recordar dos rollos para realizar en secuencia.

**OBSERVAR:** ¿El niño sigue un patrón de uno o dos pasos? ¿Siguen dos direcciones no relacionadas?



## HISTORIA SUGERIDA



## Waffles en la arena

Por Chris Schroeder

LLD 6 Comprensión de lectura  
PD 2 Motricidad fina

- Muestre a los niños la portada del libro y lea el título y el autor en voz alta. Pregúnteles qué les gustaría encontrar en la arena de la playa. Escriba sus respuestas, si así lo desea.
- Lea la historia en voz alta. Después de leer, coloque bandejas con arena (o juegue en una mesa de arena) con objetos ocultos para encontrar. Invite a los niños a buscar en la arena, encontrar y nombrar los objetos.

## TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

## ★ Construcción de tuberías

MR 4 Medición MR 7 Lógica y razonamiento SED 3 Atención y persistencia MR 2 Conciencia espacial

## MATERIALES

## SUS MATERIALES

- Cinta de enmascarar
- Sorbetes
- Tijeras

## Configuración

- Use cinta para crear diferentes longitudes, diseños o caminos sobre la mesa. Corte sorbetes de diferentes longitudes.

## Juego independiente

- Anime a los niños a conectar los sorbetes y seguir las líneas marcadas con cinta.
- Continúe construyendo "tuberías" y copie las líneas marcadas con cinta.
- Extensión: Cree un tubo largo usando los sorbetes.

**OBSERVAR:** ¿El niño demuestra su capacidad para resolver problemas? ¿Cómo reacciona ante los desafíos?

## Hora de cierre

## Reflexión

- ¿Qué sabes sobre el agua?

## MÚSICA Y MOVIMIENTO

## Baile de agradecimiento

SED 4 Relaciones sociales CA 2 Danza y movimiento

- Reproduzca "Gracias por el agua", pista 12 del álbum *Bailando con burbujas, barcos y flotadores*.
- Invite a los niños a hacer la señal de la frase "gracias" mientras suena la música: toque la barbilla con 4 dedos (pulgarcito hacia adentro), luego, con la palma hacia arriba, mueva la mano hacia abajo y señale a la persona a la que está agradeciendo.
- Anime a los niños a inventar movimientos para otras palabras de la canción.

# ADAPTACIONES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Para niños con ira/agresión:**

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



## Habilidad / Código de habilidad





## Definición de habilidad

## Punto de referencia 3

## Punto de referencia 4

## Punto de referencia 5

Desarrollo social y emocional		Desarrollo físico		Desarrollo del lenguaje y la alfabetización				
<b>SED 1 Autoconciencia</b>  <b>SED 2 Autorregulación</b>  <b>Atención y persistencia</b>  <b>SED 3</b>  <b>Relaciones sociales</b>  <b>SED 4</b>	<b>SED 1a</b> Se conoce a sí mismo y aumenta la confianza. <b>SED 1b</b> Expresa curiosidad, preferencia e iniciativa. <b>SED 2a</b> Identifica emociones. <b>SED 2b</b> Gestiona sentimientos y comportamientos. <b>SED 2c</b> Sigue rutinas y transiciones.	Expresa ideas sobre sí mismo en relación con los demás. Expresa interés en intentar realizar tareas con ayuda. Expresa gustos y disgustos. Experimenta y juega de rol con una variedad de emociones. Limita la respiración y las estrategias para calmarse. Practica la espera de un turno. Reconoce una actividad o rutina familiar. Se redirige a una nueva actividad con ayuda. Se centra en una actividad interesante durante un corto período de tiempo de forma independiente o con un adulto. Afirma el deseo de comenzar o finalizar una actividad. Pide ayuda cuando la necesita. Se identifica y juega codo a codo con una persona nueva o familiar.	Expresa interés en realizar tareas familiares por sí solo y expresa confianza en sus propias habilidades. Cuando se le dan dos o tres opciones, elige la opción que más le gusta. Reconoce y nombra algunos sentimientos personales. Controla los impulsos con recordatorios. Anticipa lo que viene a continuación en una rutina diaria. Reconoce cuando no se sigue la rutina habitual e identifica el cambio. Practica o repite una actividad muchas veces hasta lograr el éxito. Expresa satisfacción por un proyecto exitoso. Inicia una actividad y busca ayuda para completarla. Se une a un grupo y participa en juegos grupales.	Asume riesgos y se esfuerza para realizar nuevas tareas de forma independiente. Toma la iniciativa para perseguir sus intereses. Describe y compara sus preferencias y las de los demás. Identifica y describe sentimientos personales. Utiliza estrategias para controlar la conducta. Anticipa un cambio en la rutina y comienza a prepararse encontrando una cosa o persona deseada. Sigue rutinas diarias por sí solo. Con apoyo, negocia formas de manejar transiciones no rutinarias. Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos, persiguiendo incluso si hay problemas o distracciones. Demuestra flexibilidad e imaginación mientras trabaja en una tarea. Inicia juegos, conversaciones e interacciones con una o más personas. Identifica los roles de sí mismo y de los demás durante las tareas o los juegos de simulación. Ofrece ayuda o los demás. Muestra interés en aprender e interactuar con compañeros que aprenden, crean o se mueven de manera diferente.	<b>PD 1</b> Desarrolla la fuerza, la coordinación y el equilibrio de los músculos grandes. <b>PD 2</b> Desarrolla la fuerza y la coordinación de pequeños movimientos. <b>PD 3</b> Demuestra prácticas seguras. <b>PD 4</b> Implementa rutinas de cuidado personal para la higiene y el vestir. <b>PD 5</b> Sigue rutinas de nutrición saludable.	Se mantiene en equilibrio y salta sobre un pie. Realiza lanzamientos por encima y por debajo del brazo. Atiende o paldea objetos en movimiento. Manipula objetos con las manos haciendo distintas cosas. Corta con tijeras. Comienza a ensartar cuentas grandes. Sigue las normas de seguridad y ayuda a los demás a cumplirlas. Identifica situaciones peligrosas y busca ayuda. Describe la función de las partes básicas del cuerpo. Puede localizar el dolor corporal. Regula las necesidades de ir al baño y lavarse las manos. Sigue una rutina de descanso y juego activo. Satisficé la mayoría de las necesidades personales. Identifica los alimentos y sirve una porción en un tazón o plato. Se alimenta solo.	Escucha y comprende las solicitudes inferidas. Con indicaciones, sigue instrucciones de varios pasos dadas verbalmente. Cuenta historias y participa en conversaciones a través de múltiples intercambios. Habla con oraciones simples y completas utilizando lenguaje de señas, braille, un segundo idioma o tecnología. Utiliza palabras interrogativas al hablar. Incluye palabras nuevas y técnicas en conversaciones cotidianas. Pregunta qué significan palabras desconocidas. Identifica los sonidos iniciales y finales de las palabras. Sigue una serie de palabras que riman cuando se le da una palabra. Nombra letras mayúsculas y minúsculas cuando se le presentan en orden alfabético. Cuando se le muestra una palabra de dos o tres letras, puede encontrarla impresa. Identifica de 12 a 15 letras y sus sonidos. Reconoce que las letras forman palabras. Toca una palabra escrita en la página por cada palabra hablada (puede no necesariamente la palabra correcta). Sigue la letra impresa desde el final de una línea hasta el principio de la siguiente. Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario completo.	
	<b>SED 3a</b> Asiste y participa. <b>SED 3b</b> Muestra flexibilidad e inventiva. <b>SED 4a</b> Desarrolla relaciones con adultos y compañeros. <b>SED 4b</b> Participa cooperativamente en grupos. <b>SED 4c</b> Identifica y respeta las diferencias de los demás.	Corre y se mantiene en equilibrio sobre una viga ancha. Lanza objetos en una dirección determinada. Atrapa objetos contra el cuerpo. Abre, cierra, fuerza y tira de objetos con una o ambas manos. Sigue reglas de seguridad simples y evita el peligro. Con ayuda, participa en rutinas de atención médica. Identifica partes del cuerpo. Describe necesidades personales básicas. Anticipa la necesidad de comer, descansar y beber. Se alimenta por sí solo con una cuchara u otro utensilio.	Demuestra comprensión de una amplia variedad de frases y oraciones. Responde a afirmaciones y preguntas sencillas. Sigue instrucciones relacionadas de dos pasos dadas verbalmente. Comunica necesidades, deseos e ideas. Pregunta y responde preguntas. Dice oraciones de dos a cuatro palabras y repite frases cortas utilizando señas, braille o palabras verbalizadas. Identifica personas, lugares y objetos familiares. Pregunta cómo se llama una persona u objeto específico. Muestra conocimiento de las distintas palabras en el lenguaje hablado. Sigue una palabra que rima que lea en un poema o canción. Reconoce la diferencia entre imágenes, letras y números impresos. Reconoce el sonido de la primera letra de su nombre.	Escucha y comprende la comprensión de vocabulario complejo. Pide aclaraciones, cuando no entienda. Sigue instrucciones de dos pasos no relacionadas dadas verbalmente. Hace preguntas sencillas y se mantiene dentro del tema durante dos o tres intercambios. Habla con oraciones (con palabras, lenguaje de señas), pero no siempre sigue las reglas gramaticales. Describe personas, lugares y objetos familiares. Busca palabras adicionales para encontrar nuevas formas de describir. Identifica palabras que e tienen un sonido inicial similar. Identifica cuándo dos palabras riman. Muestra conocimiento de las sílabas separadas en una palabra. Reconoce algunas palabras comunes impresas, como su nombre, mamá, papá. Identifica de seis a siete letras y sus sonidos.	Se relaciona con los personajes o eventos de la historia y compone una experiencia u objeto similar de la propia vida. Vuelve a contar partes de una historia. Hace y responde preguntas sencillas sobre personajes, escenarios, eventos y vocabulario completo.	<b>LLD 1 Escucha</b>  <b>LLD 2 Comunicación</b>  <b>LLD 3 Conciencia fonológica</b>  <b>LLD 4 Conocimiento Alfabético</b>  <b>LLD 5 Conceptos de Impresión</b>  <b>LLD 6 Comprensión de lectura</b>  <b>LLD 7 Escritura</b>	<b>LLD 1a</b> Comprende e interpreta el lenguaje (tanto palabras como gestos). <b>LLD 1b</b> Sigue instrucciones. <b>LLD 2a</b> Utiliza el lenguaje para expresar ideas. <b>LLD 2b</b> Utiliza habilidades de conversación. <b>LLD 2c (Límite de responsabilidad de 2 centavos)</b> Utiliza y amplía vocabulario. <b>LLD 3</b> Escucha pequeñas unidades de sonido. <b>LLD 4a</b> Identifica letras y palabras. <b>LLD 4b (Línea de tiempo 4b)</b> Establece conexiones entre letras y sonidos, y decodifica palabras. <b>LLD 5</b> Utiliza conceptos impresos y explora libros y otros textos. <b>LLD 6a</b> Responde al texto. <b>LLD 6b</b> Vuelve a contar, pregunta y responde preguntas sobre un texto o una historia. <b>LLD 7</b> Utiliza la escritura para representar significado.	Anticipa lo que sucederá a continuación en historias conocidas. Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia. Hace y responde preguntas sobre texto o vocabulario nuevo y vuelve a contar una historia señalando imágenes o haciendo juegos de roles con accesorios. Intenta imitar o copiar símbolos y letras familiares, especialmente las que están en su propio nombre. Dibuja y explica a quién o qué representa. Escribe formas simples o letras y crea sus propios símbolos. Corralatea o dibuja marcas como representación de un objeto o persona.

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

TARJETAS DE PARED CON PALABRAS CLAVE  
DEL VOCABULARIO: SEMANA 4

nube



vapor



grifo



charco



lluvia



arcoíris



hielo



agua



