



Insectos pequeños



Actividades diarias

Herramientas para jugar: Guía "Dónde encontrar"

Mirar y escuchar

Cualquier superficie reflectante, libro o fotografía



Lo que puedes usar:

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

Rodar

Cualquier cosa que tenga ruedas o pueda rodar



Lo que puedes usar:

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

Cubrir

Cualquier cosa que pueda cubrir objetos o crear un refugio



Lo que puedes usar:

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

Empujar y tirar

Cualquier cosa que se mueva con un empujón o tirón



Lo que puedes usar:

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

Llenar y derramar

Cualquier cosa que pueda contener objetos



Lo que puedes usar:

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

Imitar

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



Lo que puedes usar:

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

Apilar y anidar

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



Lo que puedes usar:

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

Agarrar y apretar

Cualquier elemento texturizado que se pueda apretar, aplastar o moldear



Lo que puedes usar:

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

Agitar y golpear

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

Lo que puedes usar:

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

¡A jugar!

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

Mis ojos están muy abiertos y brillantes



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

Te estoy mirando



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

Me acerco a ti



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

Hago contacto visual y sonrío



"¡Juguemos juntos!"

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



"Por favor, ven y únete a mí."

Hagamos una pausa

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

 Levanté mi mano hacia ti o alejé un juguete

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

 Estoy explorando por mi cuenta

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

 Me alejo de ti o me alejo con decisión

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

 Arrugo la frente, parpadeo o hago pucheros

"Quédate conmigo, pero dame tiempo para pensar."

 Me encojo de hombros

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

Mirar
Escuchar



1

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



El fagot de Celeste

MATERIALES

- Álbum, pista 1
- Tarjetas Celeste y Fagot
- Cubo de bolsillo
- Espejo

Bebé pequeño

Sostenga el Cubo de bolsillo.

¿LISTO?

Reproduzca la canción. Cada vez que suene el fagot, extienda la mano con el cubo y haga una pausa para que el niño pueda mirar y alcanzarlo. Después de la canción, ofrezca el espejo y diga: «Hola, [nombre del niño]».

Bebé mayor

Siéntese frente al niño y entréguele el Cubo de bolsillo.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y pásele el Cubo mientras suena la música. Cuando suene el fagot, señale la imagen y diga su nombre. Después de la canción, ofrezca el espejo y diga: «Hola, [nombre del niño]».

Niño pequeño

Sostenga el Cubo de bolsillo.

¿LISTO?

Reproduzca la canción. Cuando suene el fagot, busquen la imagen en el Cubo. Para la celeste (piano de campana), animen a los niños a quedarse quietos y mirar. Después de la canción, invítelos a mirarse al espejo y decir: "Veo a [nombre del niño]" .

OBSERVAR

ATL 1a ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se concentra durante un breve periodo de tiempo en una persona, un sonido o una cosa?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño atiende a lo que hacen los demás ¿Qué están mirando o señalando?

SED 1a AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El? El niño responde a su nombre e interactúa consigo mismo en el espejo, reconociéndose ¿como algo separado de los demás?

Mirar
Escuchar



2

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Zumbido, aleteo, giro

MATERIALES

- Libro: Zumbido, aleteo, giro

Bebé pequeño

Coloque el libro frente al niño mientras está acostado boca abajo o sentado con apoyo.

¿LISTO?

Abra el libro en una página, luego ciérrelo y ábralo lentamente. Invite al niño a tocar o dar palmaditas a la página. Comience la lectura. En la página de la abeja, trace pequeños movimientos de zigzag en la mano o la barriga del niño. Continúe leyendo y hagan juntos con delicadeza los movimientos del insecto.

Bebé mayor

Coloque el libro en el suelo delante del niño mientras éste se sienta de forma independiente.

¿LISTO?

Anime al niño a abrir el libro y pasar la página. Señale la imagen de un insecto y diga: “¿Puedes encontrar la abeja?”. Observe si el niño señala o extiende la mano. Invítelo a pasar la página y explorar la nueva imagen. Mencione lo que señala o mira, por ejemplo: “¡Encontraste la mariposa!”.

Niño pequeño

Coloque el libro frente al niño y entrégueselo para que lo sostenga.

¿LISTO?

Invite al niño a voltear el libro para que las imágenes queden al derecho. Diga: “¿Está la abeja al revés?” y espere a que lo volteen. Anímelo a abrir la tapa y pasar la página de adelante hacia atrás mientras observan juntos cada insecto.

OBSERVAR

LLD 5 CONCEPTOS DE IMPRESIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Mirar
Escuchar



3

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Cara de insecto

MATERIALES

- Bufanda

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca arriba, ofrézcale sus dedos para que los agarre.

¿LISTO?

Ayude al niño a hacer una sentadilla suave mientras usted hace diferentes expresiones faciales, como felicidad, tristeza o sorpresa. Anímelo a imitarlo. Muéstrela la bufanda e invítelo a alcanzarla. Luego, esconda su cara detrás de la bufanda para jugar al escondite, revelando una emoción diferente cada vez.

OBSERVAR

CA 4a DRAMA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño imita movimientos simples y las expresiones faciales?

Bebé mayor

Juegue al escondite con la bufanda.

¿LISTO?

Invite al niño a copiar sus expresiones faciales. Luego, entréguele la bufanda y anímelo a que, por turnos, esconda y muestre su cara.

Niño pequeño

Juegue al escondite con la bufanda.

¿LISTO?

Invite al niño a bajar la bufanda. Cada vez que lo haga, cambie su expresión facial y nómbrela. Anímelo a copiar su expresión o repetir la palabra que representa el sentimiento. Invítelo a que se turnen para ocultar y mostrar su cara. Anímelo a explorar la bufanda de otras maneras.

SED 1c AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar un objeto o juguete familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño intenta realizar una tarea familiar o explorar objetos de forma independiente?

Anidar
Apilar



4

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



¿Dónde está Catarina? ★

MATERIALES

- Clasificador de formas
- Calcetín (enrollado en una bola)

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, muéstrelle el clasificador de formas con la "catarina" y las formas de plástico en el interior.

¿LISTO?

Juegue al escondite con la catarina. Cada vez que abra el clasificador de formas, diga un sonido como "bbb" e invite al niño a imitarlo. Anímelo a alcanzar y explorar la catarina. Repita el juego del escondite.

Bebé mayor

Siéntese al lado del niño y coloque la "catarina" y las formas de plástico dentro del clasificador de formas.

¿LISTO?

Invite al niño a abrir el clasificador de formas para encontrar la catarina. Cada vez que la encuentre, diga "insecto" y anímelo a repetir el sonido "bbb".

Niño pequeño

Imagine que la catarina está llorando. Sujétela con cuidado y ofrécesela al niño.

¿LISTO?

Diga: «La mariquita quiere irse a casa». Invite al niño a que lo ayude a colocar la catarina y las figuras de plástico en el clasificador de figuras. Mientras juegan, pregunte: «¿Qué figura es esta? ¿Dónde va la figura?».

OBSERVAR

LLD 2c COMUNICACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño imita sonidos individuales?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza oraciones de una o dos palabras?

SCI 4 TECNOLOGÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora juguetes sencillos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño comienza a utilizar juguetes sencillos con un propósito?

5

Agarrar
Apretar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



La araña pequeña

MATERIALES

- Libro: *La araña pequeña*
- Álbum, pista 5
- Juguete

Bebé pequeño

Lea el libro en voz alta y observe si el niño lo mira.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y acerque lentamente los dedos al niño, como la araña de la canción. Observe y responda a cualquier sonido que haga, como arrullos, chillidos o quejas, diciendo cosas como "¡Qué emocionado!" o "¡Eso no te gustó!".

Bebé mayor

Lea el libro en voz alta mientras mueve un juguete hacia arriba y hacia abajo por una pared, silla u objeto cerca del niño.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y mueve el juguete por la pierna o el brazo del niño al ritmo. Observe cómo responde. Si intenta alcanzar el juguete, ofréceselo.

Niño pequeño

Lea el libro. Señale y etiquete las imágenes.

¿LISTO?

Reproduzca la canción e invite al niño a mover la araña de juguete en el libro mientras cantan juntos. Después de la canción, vuelvan a leer el libro. Invite al niño a repetir las palabras que riman de la canción, como "spout" y "out".

OBSERVAR

LLD 3a CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño escucha y se mueve al ritmo de las canciones.
¿con ritmo y rima?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite la última palabra de las rimas conocidas?

CA 1a MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño emite sonidos para comunicar sentimientos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Imitar



6

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Saltamontes y hormigas

MATERIALES

- Álbum, pista ó
- Títeres de palo

Bebé pequeño

Mientras el niño esté apoyado, repase la historia y sostenga un títere.

¿LISTO?

Juegue al escondite con el títere moviéndolo detrás de tu mano u hombro. Haz un pequeño movimiento antes de revelarlo y observa cómo responde el niño. Repite el juego para que el niño pueda observar el títere y anticipar su regreso.

Bebé mayor

Cree un lugar acogedor para escuchar la historia.

¿LISTO?

Coloque ambos títeres y anime al niño a sostener uno. Mientras escucha, señale su títere cuando se mencione en la historia. Observe cómo el niño mira, sostiene o mueve el títere en respuesta.

Niño pequeño

Siéntese con el niño y sostenga una marioneta. Represente la historia.

¿LISTO?

Mientras escuchan juntos, muéstrele al niño cómo mueve su títere. Entréguele uno y anímelo a copiar sus movimientos. Repita diferentes acciones durante la historia para que el niño pueda practicar usando el títere de la misma manera.

OBSERVAR

CA 4b DRAMA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los accesorios o títeres?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita el uso de objetos familiares?

Mirar
Escuchar



7

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Ooh ah

MATERIALES

- Álbum, pista 7
- Espejo

Bebé pequeño

Coloque un espejo frente al niño mientras está acostado boca abajo.

¿LISTO?

Hágase a un lado y emite sonidos vocálicos. Llama al niño por su nombre y haz una pausa para ver si se gira hacia ti. Hazte al otro lado y repite. Observa si el niño responde al mirarte a ti o al espejo.

Bebé mayor

Coloque un espejo cerca del niño y diga: "Hola [nombre del niño]".

¿LISTO?

Reproduzca la canción y haga sonidos mirándose al espejo. Canten "ooh-ah-eee" e invítenlos a tocarse los labios mientras vocalizan.

Niño pequeño

Coloque un espejo cerca del niño y diga su nombre.

¿LISTO?

Reproduzca la canción. Siéntense juntos y señalen palabras como "rodilla" o "mat" mientras cantan. Invite al niño a observarse en el espejo y a observar sus movimientos al cantar sonidos o palabras.

OBSERVAR

LLD 1a ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra comprensión de una variedad de palabras familiares?

SED 1a AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a su nombre y se mira a sí mismo de una manera... ¿Se reconocen como un espejo? ¿Se distinguen de los demás?

Mirar
Escuchar



8

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Lectores de abejas

MATERIALES

- Libro: *Insectos del jardín* (u otro libro sensorial)
- Cesta de libros

Bebé pequeño

Coloque algunos libros delante del niño mientras está boca abajo.

¿LISTO?

Anime al niño a mirar y tocar los libros. Léalos y deténgase para observar cómo los niños tocan o acarician las páginas mientras escuchan.

Bebé mayor

Coloque algunos libros delante del niño.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar los libros. Lea el libro y señale cada insecto al etiquetarlo. Observe cómo interactúa con las páginas mientras escucha.

Niño pequeño

Coloque algunos libros delante del niño.

¿LISTO?

Pregúntele al niño qué libro le gusta e invítelo a elegir uno para leer. Muestre cómo pasar las páginas de su libro y luego anímelo a leerlo con usted. Mientras lee, haga preguntas sobre las imágenes del libro, como "¿dónde está la mariposa?".

OBSERVAR

LLD 6a COMPRENSIÓN LECTORA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño alcanza o acaricia el libro cuando se le lee?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

LLD 6b COMPRENSIÓN LECTORA

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Mirar
Escuchar



9

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



¿Dónde estás?

MATERIALES

- Álbum, pista 9
- Espejo

Bebé pequeño

Siéntese con el niño en su regazo y mírense juntos en un espejo.

¿LISTO?

Diga el nombre del niño mientras se mira en el espejo. Mueva sus manos o pies y observe cómo reacciona. Juegue al escondite con el niño mirándose en el espejo y sonriéndole.

Bebé mayor

Siéntese con el niño y muéstrelle un espejo. Diga: "Hola, [nombre del niño]".

¿LISTO?

Reproduzca la canción. Cuando diga "¿Dónde estás?", levante el espejo para que el niño se vea reflejado. Bájelo de nuevo y observe cómo se gira hacia tu voz o sonrío.

Niño pequeño

Siéntese con el niño y coloque un espejo donde ambos puedan verlo. Diga su nombre y sonrío cuando lo mire.

¿LISTO?

Invite al niño a cubrirse los ojos y esperar. para "¿Dónde estás?" Entonces miren juntos. Mírate al espejo y riéte. Haga preguntas sencillas, como "¿Dónde está tu nariz?". y haga una pausa mientras el niño señala o mira. Repita con otras partes del cuerpo que le resulten familiares.

OBSERVAR

SED 1a AUTOCONCIENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿Responde el niño a su nombre arrullando, sonriendo o volviéndose hacia quien le habla?
¿Explora sus manos y pies?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿Responde el niño a su nombre e interactúa en el espejo? ¿Se reconoce a sí mismo como alguien distinto de los demás?

LLD 1a ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño muestra comprensión de una variedad de palabras familiares?

10

Cubrir



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Descubre “Abajo”



MATERIALES

• Manta

Bebé pequeño

Lleve al niño afuera con una manta.

¿LISTO?

Cree una suave brisa subiendo y bajando la manta. Observe cómo reacciona el niño. Describa lo que ve a su alrededor, como el sol o las nubes. Invítelo a imitar sus acciones levantando las manos o moviendo los brazos con la brisa.

Bebé mayor

Sostenga la manta sobre su cabeza.

¿LISTO?

Invite al niño a sentarse debajo de la manta mientras la levanta y la baja para crear una suave brisa. Anímelo a ayudar levantando las manos o moviendo la manta con usted. Hablen sobre lo que ven afuera, como el sol o las nubes.

Niño pequeño

Construya un fuerte usando la manta.

¿LISTO?

Métase debajo de la manta y levántala para crear un suave “viento”. Pídele al niño que levante la manta contigo. Salgan del fuerte y miren juntos hacia arriba. Invita al niño a compartir lo que observa en el cielo. Pregúntale: “¿Ves nubes?”.

OBSERVAR

SCI 2b CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño reacciona a los cambios climáticos en su entorno inmediato?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño señala y observa elementos naturales?

LLD 1b ESCUCHA

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Mirar
Escuchar



11

CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Ver las hormigas



MATERIALES

- Botella transparente con tapa
- Arena
- Pompones negros
- Cinta de enmascarar

Bebé pequeño

Use cinta adhesiva para hacer un “camino” en el suelo. Llene una botella con arena y añada unos pompones como “hormigas”. Círrrela bien y enséñesela al niño.

¿LISTO?

Invite al niño a agitar la botella y observar las hormigas. Mueva lentamente la botella por el sendero y anímelo a gatear o caminar con usted. Haga una pausa para que el niño pueda seguir explorando.

Bebé mayor

Ofrézcale al niño una botella llena de arena y “hormigas”.

¿LISTO?

Coloque la botella al final de un sendero corto y muévela lentamente por el camino. Invite al niño a seguirla. Haga una pausa y anímelo a mirar o recoger la botella antes de continuar o volver a jugar.

Niño pequeño

Cree un “sendero de hormigas” con cinta adhesiva más largo que serpentea alrededor de algunos obstáculos simples.

¿LISTO?

Invite al niño a llevar o empujar la botella por el camino. Anímelo a sortear cada obstáculo para mantenerse en el sendero. Celebre cuando llegue al hormiguero y luego invítelo a volver e intentarlo de nuevo.

OBSERVAR

SS 3b GEOGRAFÍA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se desenvuelve en un entorno familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño encuentra formas de sortear obstáculos en un entorno familiar?

ATL 1b ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en una interacción o actividad continua con un objeto o adulto familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite acciones para obtener un resultado?

12

Rodar



CONEXIÓN Y COMUNICACIÓN



Insecto en un libro

MATERIALES

- Coche de juguete
- Libro: *La oruga muy hambrienta* (u otro libro de errores)

Bebé pequeño

Sostenga el libro de manera que ambos puedan verlo.

¿LISTO?

Señale el título de la portada y trace la primera letra con el dedo. Mueva el "insecto" (cochecito) por la portada y anime al niño a observarlo mientras rueda. Haga una pausa y observe si mira las letras, el juguete o las imágenes.

OBSERVAR

LLD 4 CONOCIMIENTO ALFABÉTICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora libros y juguetes con letras e imágenes relacionadas?

Bebé mayor

Coloque el libro en el suelo y haga rodar el "insecto" (auto de juguete) por el libro.

¿LISTO?

Señale el título y traza la primera letra con el dedo. Coloca el "insecto" en la portada y di: "Vamos a rodarlo hasta una letra". Rueda el insecto hacia una letra (o imagen) y nombra lo que toca. Invita al niño a que, por turnos, ruede el insecto hacia algo. Nómbralo e invita al niño a repetirlo.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en canciones y actividades con letras?

Niño pequeño

Coloque el libro en el suelo y haga rodar el "insecto" (auto de juguete) por el libro.

¿LISTO?

Canten una canción con letras, como: "¡Zumba como una abeja, encuentra la letra ____! ¡Rueda el insecto! ¡Nombra lo que ves!". Mientras cantan la canción, muevan el "insecto" a diferentes letras y nómbrénlas. Inviten al niño a repetir. Continúen la canción juntos mientras exploran las diferentes letras.

ATL 1b ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en una interacción o actividad continua con un objeto o adulto familiar?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño repite acciones para obtener un resultado?

Empujar
Tirar



1

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Atrapa una oruga

MATERIALES

- Campo de golf
- Bufanda
- Contenedores

Bebé pequeño

Coloque al niño boca arriba o sentado y apoye o cuelgue una cadena de eslabones sobre ellos.

¿LISTO?

Balancee suavemente la cadena hacia arriba y hacia abajo. Con la otra mano, cuelgue una bufanda junto a ella. Observe qué objeto alcanza o patea el niño. Acerque el objeto elegido para que pueda tocarlo o patearlo de nuevo. Ofrezcale el otro objeto para que pueda elegirlo de nuevo.

OBSERVAR

SED 4b RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño comienza a reconocer opciones?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Bebé mayor

Mueva una cadena de eslabones y una bufanda cerca del niño.

¿LISTO?

Deslice ambos objetos juguetonamente fuera de su alcance e invite al niño a acercarse a ellos. Cuando el niño alcance o gatee hacia su objeto, animelo a agarrarlo. Muéstrole el otro objeto nuevamente y repita.

Niño pequeño

Muestre al niño la cadena de eslabones y la bufanda.

¿LISTO?

Invite al niño a llevar los objetos mientras camina por la habitación. Animelo a arrastrarlos o lanzarlos con cuidado a los recipientes que hay alrededor. Observe y describa las decisiones seguras del niño mientras explora.

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA*

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño rueda, gatea o se sienta de forma independiente, se levanta y patea o agarra objetos mientras está sentado o acostado?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿Los niños caminan y trepan? ¿Llevan cadenas y bufanda?

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

2

Rodar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Diversión con orugas

MATERIALES

- Bolas
- Caja
- Foto de oruga
- Cubo de bolsillo

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, coloque con cuidado algunas pelotas cerca de él.

¿LISTO?

Anime al niño a explorar una pelota. Mientras la explora con las manos o los pies, coloque con cuidado el cubo con la foto de la oruga fuera de su alcance. Anime al niño a moverse entre la pelota y la foto.

Bebé mayor

Coloque las bolas dentro de una caja. Empiece a inclinarla para que las bolas rueden dentro.

¿LISTO?

Invite al niño a alcanzar una pelota. Después de explorarla, añada el cubo con la foto de la oruga a la caja. Anímelo a alcanzar, agarrar o patear el cubo mientras se mueve.

Niño pequeño

Coloque el cubo con la foto de la oruga y las pelotas en una caja. Saque una pelota y hágala rodar hacia el niño.

¿LISTO?

Invite al niño a llevar la pelota y caminar de vuelta a la caja para lanzarla con cuidado. Después de varias vueltas, dele tiempo para que explore las pelotas y el cubo por su cuenta.

OBSERVAR

ATL 2b FLEXIBILIDAD Y JUEGO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora y manipula materiales?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño se entretiene y juega solo?

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño rueda, gatea, se sienta y se levanta? ¿Patea o agarra objetos mientras está sentado o acostado?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Imitar



3

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Rebota como un insecto

MATERIALES

- Álbum, pista 3
- Marioneta de insecto (o haz la tuya propia)

Bebé pequeño

Ayude al niño a sentarse con apoyo.

¿LISTO?

Reproduzca una canción y mueva una marioneta al ritmo. Asiente con la cabeza o haga gestos sencillos. Observe cómo responde el niño. Invite a un compañero a unirse para que los niños puedan observarse y compartir el momento.

Bebé mayor

Ayude al niño a levantarse y ponerse de pie sujetándose a algo firme. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Rebote y doble las rodillas al ritmo de la música, mientras sostiene el títere. Anime al niño a copiar su movimiento y observe cómo responden. Invite a un compañero a unirse y copie los movimientos de los niños para mantener la interacción lúdica.

Niño pequeño

Use el títere para saludar al niño e invitarlo a bailar. Toca la canción.

¿LISTO?

Anime al niño a bailar con el títere. Muévelo hacia arriba, hacia abajo y por la habitación mientras canta la canción. Haga una pausa e invite al niño a cantar cualquier sonido o palabra que conozca. Invite a un compañero a bailar juntos.

OBSERVAR

CA 1a MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño emite sonidos para comunicar sentimientos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

SED 3b RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en interacciones sencillas con sus compañeros?

Agitar
Golpear



4

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Ritmo del escarabajo

MATERIALES

- Álbum, pista 4
- Tambores (o cuencos)
- Cucharas

Bebé pequeño

Sostenga al niño y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Toque un patrón y haga una pausa. Repita el patrón varias veces. Luego, pruebe un nuevo patrón con sonidos como "ooh-ohh-ahh" y haga una pausa para ver cómo responde el niño.

Bebé mayor

Reproduzca la canción. Golpee lenta o rápidamente con las cucharas al ritmo de la música.

¿LISTO?

Invite al niño a unirse a usted mientras crea patrones sencillos, como "toque-toque-pausa", "toque-toque-pausa". Luego, intente otro patrón con sonidos como "ohh-ohh-ahh". Haga una pausa de nuevo para observar cualquier sonido o movimiento que haga el niño al unirse al juego.

Niño pequeño

Reproduzca la canción. Saque tres tazones y golpéelos con cucharas.

¿LISTO?

Cree patrones de ritmo y sonido simples, como tocar, tocar, pausar o "ohh-ahh-ohh-ahh". Invite al niño a copiar sus patrones. Juegue con patrones repetitivos, como AB o AABB, a medida que cambia el ritmo.

OBSERVAR

M 5 PATRONES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño juega durante actividades predecibles con los cuidadores?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño nota cosas que se repiten en el entorno?

LLD 3c CONCIENCIA FONOLÓGICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño arrulla y emite sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita o repite sonidos y tonos?

5

Agarrar
Apretar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Telaraña pegajosa

MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores
- Marcadores
- Pinturas

Bebé pequeño

Dibuje una telaraña en una hoja de papel. Coloque el papel y los crayones donde el niño pueda verlos.

¿LISTO?

Demuestre cómo hace algunas marcas en el papel con una voz expresiva. Ofrezca un crayón al niño para que lo explore a su manera. Coloque un poco de pintura en sus dedos y observe cómo reacciona a la textura y al tono.

Bebé mayor

Dibuje una telaraña en una hoja de papel. Siente al niño cerca de papel, crayones y un poco de pintura.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar los crayones y pintar a su manera. Modelen haciendo marcas y huellas con la pintura mientras usan una voz expresiva y expresiones faciales. Invite al niño a intentar hacer sus propias marcas usando los materiales.

Niño pequeño

Dibuje una telaraña en una hoja de papel. Prepara el papel, crayones y un poco de pintura.

¿LISTO?

Invite al niño a dejar huellas dactilares o de manos en la telaraña. Hable sobre las marcas que dejan. Cuando termine, guíelo en la rutina de lavado de manos.

OBSERVAR

LLD 7b ESCRITURA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora diversas herramientas utilizadas para escribir?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

SED 2b AUTORREGULACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño reacciona a los cambios en el tono de voz o la expresión?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en rutinas y transiciones familiares con apoyo?

Rodar



6

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Abajo del hormiguero

MATERIALES

• Bloques

Bebé pequeño

Siéntese cerca del niño y apile dos bloques en el suelo.

¿LISTO?

Derribe la torre y diga “¡oh, oh!”. Observe cómo reacciona el niño al oír el sonido de los bloques al caer al suelo. Si parece asustado, ofrézcale apoyo con calma. Vuelva a apilar los bloques y anime al niño para explorarlos o tirarlos de nuevo.

Bebé mayor

Apile tres bloques en el suelo o en una mesa cerca del niño.

¿LISTO?

Derribe la torre y diga “¡oh, oh!”. Observe cómo reacciona el niño al sonido y al movimiento. Si muestra sorpresa o incertidumbre, tranquilícelo sonriendo, hablando en voz baja o acercando los bloques para explorar juntos. Invítalo a apilar algunos bloques y derribarlos contigo.

Niño pequeño

Apile cinco bloques en el suelo o en una mesa cerca del niño.

¿LISTO?

Derribe la torre y diga “¡oh, oh!”. Observe cómo reacciona el niño al sonido fuerte y al movimiento repentino. Si mira hacia usted o parece inseguro, ofrezca consuelo. Invítelos a apilar y derribar los bloques nuevamente cuando estén listos.

OBSERVAR

SED 2a AUTORREGULACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se calma con el apoyo de su cuidador?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño busca un adulto, un objeto o un comportamiento familiar que le brinde consuelo cuando está molesto o en una situación nueva?

7

Empujar
Tirar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Atrapa el gusano

MATERIALES

- Retales de tela
- Caja
- Tijeras
- Anillo

Bebé pequeño

Ate trozos de tela a un anillo y colóquelo cerca del niño.

¿LISTO?

Invítelo a alcanzar, agarrar y a dar tirones suaves. Después de que explore, levante el aro y diga “arriba”, luego bájelo y diga “abajo”. Repita los movimientos de arriba a abajo y anime al niño a participar con las manos, los pies o el cuerpo.

OBSERVAR

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar objetos que tiene a la vista y utiliza sus manos o pies para hacer contacto con un objeto?

Bebé mayor

Corte agujeros en lados opuestos de una caja. Pase retazos de tela por los agujeros y haga un nudo en los extremos para que queden sueltos. Haga dos o tres para explorar.

¿LISTO?

Levante la caja y diga “arriba”, luego bájela y diga “abajo”. Anime al niño a mover la caja con usted. Invítelo a explorar tirando de los retazos de tela que sobresalen de la caja.

M2b CONCIENCIA ESPACIAL

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa cuando el cuidador levanta sus brazos o piernas y dice “arriba” o “abajo”?

Niño pequeño

Haga agujeros en una caja. Pase trozos de tela por ellos y anude ambos extremos. Deje algunos agujeros vacíos y coloque trozos de tela adicionales cerca.

¿LISTO?

Invite al niño a jalar los trozos de tela que sobresalen de la caja. Ofrézcale un trozo de tela y diga: “¿Puedes meterlo en el agujero?” o “¿Puedes jalarlo?”. Observe cómo el niño continúa explorando la caja y la tela.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño sigue instrucciones posicionales simples?

Agarrar
Apretar



8

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Vuelo del abejorro

MATERIALES

- Álbum, pista 8
- Bufandas

Bebé pequeño

Sostenga al niño frente a usted, sentado o de pie en su regazo. Reproduzca la canción.

¿LISTO?

Escuche la música y levante al niño durante una parte de la canción. Luego, balancéelo de un lado a otro. Finalmente, hágalo rebotar sobre sus rodillas. Observe cómo reacciona a la música y los movimientos.

OBSERVAR

CA 2a DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza el lenguaje corporal para expresar sentimientos?

Bebé mayor

Reproduzca la canción y agite una bufanda en el aire mientras se acerca al niño.

¿LISTO?

Anime al niño a alcanzar y seguir la bufanda en movimiento. Observe cómo comunica que la quiere. Cuando muestre interés, entréguesela para que la explore.

Niño pequeño

Reproduzca la canción y ofrézcale una bufanda al niño.

¿LISTO?

Anímelos a imitar sus movimientos con la bufanda. Agítela en el aire y luego cerca del suelo. Observe cómo el niño mueve el cuerpo para seguirlo. Pruebe otros movimientos que inviten al niño a cambiar de dirección o altura mientras se mueve.

CA 2b DANZA Y MOVIMIENTO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño mueve su cuerpo de diferentes maneras?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño mueve su cuerpo intencionadamente, como balanceándose o rebotando al ritmo de la música?

Cubrir



9

MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Botella zumbante

MATERIALES

- Botellas con tapa
- Toalla
- Funda de almohada (o caja)
- Diversos materiales (bolas de algodón, cuentas, elementos de la naturaleza)

Bebé pequeño

Llene una botella de agua vacía con cuentas. Círrrela bien. Agite la botella delante del niño.

¿LISTO?

Cubra una botella con una toalla pequeña y agítela para que emita un sonido oculto. Observe cómo el niño busca el sonido y levanta la toalla para revelar la botella. Ofrécele la botella para que la alcance y explore los sonidos agitándola.

OBSERVAR

SCI 1a INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Bebé mayor

Llene tres botellas con diferentes materiales y círrelas bien. Coloque las botellas en una funda de almohada o una caja junto al niño.

¿LISTO?

Invite al niño a meter la mano en la funda de almohada y sacar una botella para explorar. Anímelo a agitar la botella y escuchar los sonidos. Vuelva a colocar la botella en la funda. Observe si el niño la busca o busca otra botella para explorar.

Niño pequeño

Agite una botella llena de materiales para llamar la atención del niño.

¿LISTO?

Anime al niño a tomar la botella y explorar cómo suena y cómo se mueven los materiales. Diga: "¿Qué hay dentro?" o "¿De dónde salió ese sonido?". Observe si el niño usa alguna palabra o frase para preguntarse sobre la botella.

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar objetos que tiene a la vista y utiliza sus manos o pies para hacer contacto con un objeto?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra objetos deliberadamente con los dedos y el pulgar y utiliza sus manos para realizar tareas?

10

Agarrar
Apretar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Retorcerse como un gusano

MATERIALES

- Álbum, pista 10
- Cinta

Bebé pequeño

Acueste al niño boca arriba y reproduzca la canción.

¿LISTO?

Ayude al niño a encontrar los dedos de los pies y a sujetarlos mientras suena la música. Mézalo suavemente de un lado a otro. Haga una pausa y espere a que el niño mire hacia arriba, patee, se estire o haga algún sonido para indicar que quiere continuar. Responda meciéndolo de nuevo.

OBSERVAR

CA 1a MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño hace sonidos para comunicar sentimientos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Bebé mayor

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

¿LISTO?

Sujete las manos del niño y tire de ellas hacia adelante y hacia atrás mientras suena la música. Durante la parte instrumental de la canción, suelte las manos del niño y muévalas juguetonamente. Observe cómo responde a la música.

Niño pequeño

Dele al niño una cinta para que la sostenga y toque la canción.

¿LISTO?

Bailen juntos al ritmo de la música y anímenlos a explorar diferentes maneras de sostener, agitar y ondear la cinta. Canten la canción. Hagan una pausa e inviten al niño a repetir una palabra o un sonido que escuche. Imiten los movimientos del niño mientras bailan juntos.

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA*

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño rueda, gatea o se sienta de forma independiente, se levanta y pateo o agarra objetos mientras está sentado o acostado?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño camina y trepa?
¿Lleva y agita la cinta?

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

11

Imitar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Las hormigas★ van marchando

MATERIALES

- Álbum, pista 11

Bebé pequeño

Reproduzca la canción y marche con pasos grandes alrededor del niño.

¿LISTO?

Levante al niño y marche con él al ritmo. Explore la posibilidad de hacer pequeños y luego grandes rebotes al caminar. Observe cómo responde el niño y si muestra preferencia por un tipo de movimiento.

OBSERVAR

SED 3c RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en interacciones sociales sencillas?

Bebé mayor

Reproduzca la canción y siéntese junto al niño. Mueva la cabeza al ritmo.

¿LISTO?

Invite al niño a asentir con la cabeza. Mientras juegan juntos, prueben otros movimientos, como ponerse en cuclillas o aplaudir al ritmo. Observe cómo el niño imita sus acciones y se une al juego compartido.

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las acciones de los demás?

Niño pequeño

Reproduzca la canción y siéntese junto al niño.

¿LISTO?

Invite al niño a marchar con usted o tómelo de la mano y marchen juntos. Siga su ejemplo y observe cómo imita sus pasos o crea los suyos propios para que usted los siga.

12

Agarrar
Apretar



MOVIMIENTO Y CRECIMIENTO



Aplastar la mosca

MATERIALES

- Plástico de burbujas
- Cinta
- Papel negro
- Cesta
- Objetos de la naturaleza

Bebé pequeño

Coloque al niño boca abajo con una hoja de plástico de burbujas cerca de sus manos.

¿LISTO?

Invite al niño a alcanzar el plástico de burbujas y tocar la textura irregular. Observe cómo explora el plástico de burbujas tocando la textura irregular y haciendo estallar las burbujas.

Bebé mayor

Pegue con cinta adhesiva un trozo de plástico de burbujas a una mesa baja.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar el plástico de burbujas. Observe cómo se acerca a la mesa y toca las burbujas. Observe cómo el niño investiga el plástico de burbujas de otras maneras.

Niño pequeño

Coloque moscas de papel por la habitación. Agregue una canasta pequeña con artículos de la naturaleza.

¿LISTO?

Invite al niño a buscar las moscas. Anímelo a recogerlas y colocarlas en la cesta de objetos naturales mientras las sigue por la habitación. Cuando todas las moscas estén reunidas, exploren la cesta juntos. Hablen sobre cómo se siente cada objeto natural y observen cómo reacciona el niño a las texturas.

OBSERVAR

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar objetos que tiene a la vista y utiliza sus manos o pies para hacer contacto con un objeto?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra objetos deliberadamente con los dedos y el pulgar y utiliza sus manos para realizar tareas?

SCI 2a CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora su entorno inmediato utilizando sus sentidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿Juega el niño con los objetos de la naturaleza?
¿Reacciona a su entorno inmediato?

Agarrar
Apretar



1

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Ballet de mariposas

MATERIALES

- Álbum, pista 2
- Bufandas
- Caja de pañuelos
- 2 contenedores

Bebé pequeño

Coloque las bufandas por la habitación. Sostenga al niño y camine por la habitación mientras suena la música.

¿LISTO?

Deténgase en cada pañuelo e incline al niño hacia él. Observe cómo intenta agarrarlo.

Bebé mayor

Coloque las bufandas en una caja de pañuelos vacía. Comience a sacarlas y a agitarlas para llamar la atención del niño.

¿LISTO?

Reproduzca la canción y agite suavemente una bufanda. Observe cómo el niño la alcanza o la saca de la caja de pañuelos.

Niño pequeño

Prepare dos recipientes y ponga todas las bufandas en uno de ellos.

¿LISTO?

Anime al niño a recoger una bufanda y llevarla al otro recipiente mientras suena la música. Observe cómo juegan con la bufanda y sigue su ejemplo.

OBSERVAR

CA 1a MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño emite sonidos para comunicar sentimientos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

PD 1 MOTRICIDAD GRUESA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño rueda, gatea, se sienta, tira para ponerse de pie, patea o agarra?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Anidar
Apilar



2

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Un insecto grande, más grande

MATERIALES

- Vasos anidados

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca abajo, coloque dos tazas anidadas a su alcance.

¿LISTO?

Invite al niño a alcanzar y explorar los vasos. Muéstrole cómo encaja un vaso dentro del otro, luego sepárelos y colóquelos cerca del niño. Anímelo a intentar juntar los vasos. Haga rodar un vaso ligeramente fuera de su alcance y observe si realiza movimientos repetidos para recuperarlo.

OBSERVAR

M2a CONCIENCIA ESPACIAL

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta meter un objeto dentro de otro?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Bebé mayor

Siéntese frente al niño y comience a apilar los vasos anidados.

¿LISTO?

Anime al niño a derribar la torre de vasos o a tomar un vaso de arriba. Sostén un vaso e invita al niño a poner un vaso más pequeño dentro del tuyo. Reconstruyan la torre juntos y sigan jugando.

Niño pequeño

Entregue al niño una taza nido.

¿LISTO?

Coloque un vaso en el suelo y muestre cómo apilar otro vaso encima. Anime al niño a poner su vaso encima del suyo. Derriben la torre juntos y luego invite al niño a ayudarles a reconstruirla.

SED 4a RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño utiliza acciones o movimientos simples y repetidos para resolver un problema?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño explora cómo las cosas Trabajan mediante ensayo repetido y ¿Error para solucionar un problema?

Agitar
Golpear



3

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Insecto zumbante

MATERIALES

- Juguetes que hagan ruido (o llenar botellas de agua con cuentas)

Bebé pequeño

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

¿LISTO?

Ofrézcale el juguete al niño y observa cómo responde al sonido y al ritmo. Anímalo a explorarlo con las manos o los pies.

Bebé mayor

Agite el juguete cerca del niño siguiendo un ritmo como agitar-agitar-pausa y luego aléjelo.

¿LISTO?

Anime al niño a arrastrarse o gatear hacia el juguete. Observe cómo lo agita e investigue el sonido. Repita el patrón de agitar, agitar y pausar con el juguete, luego tírelo o gírelo de nuevo y gateen tras él.

Niño pequeño

Coloque tres tipos diferentes de juguetes agitadores.

¿LISTO?

Invite al niño a agitar cada juguete y a escuchar cómo cambian los sonidos. Muestre un ritmo simple con un juguete, como agitar, agitar y pausar. Luego, cambie el patrón. Anímelo a probar el nuevo ritmo o a crear uno propio.

OBSERVAR

CA 1b MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde al ritmo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de ritmo?

CA 1c MÚSICA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los sonidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño responde a los cambios de sonido?

Empujar
Tirar



4

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Persigue al escarabajo

MATERIALES

- Tarjetas fotográficas de insectos
- Coche de juguete (o pelota)
- Cinta

Bebé pequeño

Haga rodar el coche delante del niño sentado y haga el sonido “bbb”.

¿LISTO?

Coloque una tarjeta de insecto en el suelo y empuje el coche hacia ella mientras dice “bbb”. Anima al niño a patear o tocar el coche con las manos para moverlo hacia la tarjeta. Coloca una tarjeta diferente y haz un sonido nuevo mientras juegas.

OBSERVAR

SCI 3a CIENCIAS FÍSICAS

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

Bebé mayor

Pegue las tarjetas con fotografías de insectos en una mesa baja.

¿LISTO?

Cuando el niño se incorpore y se sienta en la mesa, pregúntele: “¿Dónde está el [nombre del insecto]?”. Anímelo a tocar, palmear o empujar un carrito de juguete para que se mueva hacia la tarjeta del insecto. Celebre cuando el carrito llegue al insecto e inténtelo de nuevo con otra tarjeta.

Niño pequeño

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

¿LISTO?

Entregue un carrito de juguete al niño y señale el primer insecto. Diga su nombre e invite al niño a conducir el carrito hacia él. Señale la siguiente tarjeta de insecto y anímelo a empujar o jalar el carrito hacia ese insecto.

ATL 1a ATENCIÓN Y PERSISTENCIA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño se concentra durante un breve periodo de tiempo en una persona, un sonido o una cosa?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño atiende a lo que hacen los demás ¿Qué están mirando o señalando?

Mirar
Escuchar



5

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Tobogán de araña

MATERIALES

- Bol
- Cintas
- Campo de golf
- Paño

Bebé pequeño

Mientras el niño esté boca arriba, cuelgue dos cintas con eslabones adjuntos.

¿LISTO?

Anime al niño a mirar fijamente y alcanzar los eslabones. Mueva la cinta detrás de su espalda. Observe si el niño busca o se dirige hacia donde desapareció la cinta. Tráigala de vuelta. Ver e invitar al niño a explorar nuevamente.

OBSERVAR

SCI 1a INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

Bebé mayor

Ate una cinta entre dos sillas o pegue los extremos a la pared con cinta adhesiva. Deslice algunos eslabones sobre la cinta.

¿LISTO?

Sostenga al niño y anímelo a empujar un eslabón de un extremo de la cinta al otro. Desliza un eslabón detrás de un paño o del respaldo de la silla para que desaparezca de la vista. Observe si el niño mira hacia donde fue el enlace. Vuelve a verlo, e invitar al niño a explorar nuevamente.

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Niño pequeño

Ate una cinta entre dos sillas o pegue los extremos a la pared con cinta adhesiva. Desliza los eslabones sobre la cinta y coloca un bol cerca.

¿LISTO?

Invite al niño a deslizar los eslabones por la cinta. Deje caer uno y pregunte: "¿Dónde se fue?". Ofrézcale el eslabón y observe si lo coloca en la cinta o en un tazón. Anime al niño a seguir explorando diferentes maneras de jugar y a mostrarle o decirle qué quiere intentar a continuación.

Rellenar
Derramar



6

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Palitos de madera

MATERIALES
• Clasificador de formas

Bebé pequeño

Coloque al niño boca abajo cerca de un compañero y coloque un clasificador de formas con algunas formas de plástico a su alcance.

¿LISTO?

Manténgase cerca y háblele para que pueda mirar y responder a su voz. Observe si muestra interés en el clasificador de formas, las formas o su compañero, y si mueve el cuerpo hacia lo que quiere. Responda a las señales del niño con una sonrisa o palabras y

Bebé mayor

Ofrézcale ayuda cuando la necesite. Coloque un clasificador de formas y varias formas de plástico sobre una mesa e invite a dos niños a explorar.

¿LISTO?

Invite a los niños a colocar las figuras en el clasificador de figuras con usted. Observe cómo responde cada niño y preste atención a lo que hace el otro. Si los niños inventan un juego nuevo, siga su ejemplo y participe.

Niño pequeño

Coloque un clasificador de formas y una pequeña pila de formas de plástico e invite a dos niños a unirse a usted.

¿LISTO?

Siéntese cerca para que los niños puedan buscar su apoyo cuando lo necesiten. Anímelos a turnarse para rotar las figuras y que encajen en el clasificador. Ofrézcales apoyo y celebren sus esfuerzos mientras juegan juntos.

OBSERVAR

SED 3a RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

SED 3b RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño participa en interacciones sencillas con sus compañeros?

7

Rellenar
Derramar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Zancudo acuático

MATERIALES

- Bol
- Agua
- Tazas
- Objetos que flotan (pequeños y grandes)

Bebé pequeño

Sostenga al niño cerca de un grifo y abra el agua.

¿LISTO?

Señale el chorro de agua y diga: "¡Mira el agua!". Anime al niño a señalarla y luego a tocarla. Manténgalo a su alcance y observe cómo toca, observa o explora el agua mientras cae.

OBSERVAR

M 1c SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño señala objetos?

Bebé mayor

Coloque un recipiente grande con agua con algunos elementos de distintos tamaños flotando en él.

¿LISTO?

Señale uno de los objetos flotantes y diga: "¡Mira este!". Invite al niño a señalar un objeto. Observe cómo juega en el agua y explora los objetos. ¿Señala o intenta alcanzar los objetos grandes o pequeños?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño utiliza la correspondencia uno a uno para unir objetos?

Niño pequeño

Prepare un recipiente con agua y una cesta con artículos grandes y pequeños. Agregue tres tazas pequeñas para usar como barquitos.

¿LISTO?

Invite al niño a elegir un objeto y colocarlo en un barquito para ver si flota. Anímelo a seguir colocando un objeto en cada vaso. Explore juntos lo que sucede y observen cómo reacciona el niño al agua y a los objetos que flotan.

Rellenar
Derramar



8

JUEGO Y EXPLORACIÓN



En la colmena

MATERIALES

- Cesta
- Puffs
- Cinta
- Tarjetas de números

Bebé pequeño

Pegue las tarjetas con números del 1 al 3 en bolsas de frijoles y coloque una canasta cerca del niño.

¿LISTO?

Ofrézcale una bolsita de frijoles al niño para que la explore. Lanza las bolsitas a la canasta una a la vez mientras cantas: “¡Uno, dos, tres, arrojé todas las abejas!”.

Bebé mayor

Pegue las tarjetas con números del 1 al 3 en bolsas de frijoles y coloque una canasta cerca del niño.

¿LISTO?

Dele las bolsitas al niño para que las explore. Lánzalas a la canasta mientras cantas: “¡Uno, dos, tres, arrojé todas las abejas!”. Invite al niño a intentar lanzar las bolsitas también.

Niño pequeño

Pegue las tarjetas con números del 1 al 3 en bolsas de frijoles y coloque una canasta cerca del niño.

¿LISTO?

Lance las bolsitas a la canasta mientras cantas: “¡Uno, dos, tres, arrojé todas las abejas!”. Invite al niño a intentar lanzar las bolsitas y decir la rima. Levanta la bolsita del 1 y pregunta: “¿Qué número es este?”. Anime al niño a identificar otros números que conozca.

OBSERVAR

M 1a SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño escucha canciones y cánticos de conteo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño dice o canta números al azar (quizás fuera de orden)?

M 1b SENTIDO NUMÉRICO

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño ve números en contextos cotidianos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

Imitar



9

JUEGO Y EXPLORACIÓN



Gusano que se mueve

MATERIALES

- Calcetín
- Marcador
- Paracaídas (o manta)

Bebé pequeño

Cree un títere de gusano con un calcetín y un marcador. Con el niño boca abajo, tócale la mejilla con el títere.

¿LISTO?

Toque con el títere diferentes partes de la cabeza, los brazos y las piernas del niño. Haga una pausa y observe cómo responde. Pregúntele: "¿Adónde irá ahora?". Anímelo a observar o a estírarse antes de volver a mover el títere. Repite el proceso para que el niño pueda anticipar y responder.

OBSERVAR

CA 4b DRAMA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño responde a los accesorios o títeres?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita el uso de objetos familiares?

Bebé mayor

Cree un títere de gusano con un calcetín y un marcador. Mete el títere bajo el brazo, muévelo y di: «Hola, [nombre del niño]».

¿LISTO?

Juegue al escondite escondiendo el títere bajo el brazo y dejando que se vea una parte. Observa cómo el niño busca el títere escondido. Di "¡Hola!" al sacarlo. Repite la acción para que el niño pueda anticiparse y responder.

Niño pequeño

Cree un títere de gusano con un calcetín y un marcador. Escóndelo debajo de una manta y dale palmaditas. Di: "¡Encontremos el gusano!".

¿LISTO?

Anime al niño a acariciar la manta, contigo y busca el gusano debajo el "suelo". Celebran cuando lo encuentran, luego escóndelo de nuevo. Invita al niño a esconderse. El gusano y copia tus acciones. Repite. el juego y seguir el interés del niño.

SED 3c RELACIONES SOCIALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño participa en un juego interactivo?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño imita las acciones de los demás?

10

Rellenar
Derramar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Descubra la excavación

MATERIALES

- Papelera
- Taza
- Papel triturado
- Objetos de la naturaleza
- Juguetes

Bebé pequeño

Coloque un contenedor poco profundo en el suelo con papel picado. Esconda algunos juguetes justo debajo de la capa superior. Coloque al niño en su regazo cerca del contenedor.

¿LISTO?

Ayude al niño a alcanzar el contenedor y “cavar” con las manos. Aparte el papel y di: “¿Qué encontramos?”. Anímalos. tocar, acariciar o agarrar los juguetes en el contenedor. Observe cómo el niño explora las texturas y responde a los objetos que descubre.

OBSERVAR

SCI 2a CIENCIAS NATURALES Y DE LA TIERRA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora el entorno inmediato utilizando sus sentidos?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño juega con objetos de la naturales y reacciona ante animales o plantas ¿en el entorno inmediato?

Bebé mayor

Coloque un contenedor poco profundo en el suelo con papel picado. Esconde algunos juguetes justo debajo de la capa superior.

¿LISTO?

Invite al niño a sentarse junto al contenedor. Muestre cómo excavar recogiendo el papel con la mano. Pregúntele: “¿Puedes encontrar algo?”. Anímelo a meter la mano, apartar el papel y descubrir los juguetes escondidos.

Niño pequeño

Ofrézcale una taza para que recoja. Coloque un recipiente en el suelo con una variedad de materiales naturales como césped, hojas y ramas.

¿LISTO?

Invite al niño a excavar con las manos o una taza. Señale y etiquete los diferentes objetos de la naturaleza. Observe cómo reacciona el niño ante cada uno. Anímelo a descubrir y recoger los juguetes escondidos y a sacarlos del contenedor.

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar objetos que están a la vista y utiliza sus manos o pies para hacer contacto con un objeto?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra objetos deliberadamente con los dedos y el pulgar y utiliza sus manos para realizar tareas?

11

Apilar
Anidar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Cuchara de semillas para pájaros

MATERIALES

- Cuentos (2)
- Clasificador de formas
- Formas de plástico
- Frazada
- Pompones grandes
- Campo de golf

Bebé pequeño

Disponemos de un clasificador de formas y algunas figuras de plástico.

¿LISTO?

Coloque una figura sobre la mano del niño y deje que explore cómo se siente. Observe si la sacude o la toca con la otra mano. Luego esconda el clasificador de formas debajo de la manta. Pregunte: "¿Dónde está?". Observe si el niño busca o alcanza para ello. Levanta la manta y revela la forma. Clasificador. Invite al niño a alcanzarlo.

OBSERVAR

PD 2 MOTRICIDAD FINA

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño intenta alcanzar objetos que tiene a la vista y utiliza sus manos o pies para hacer contacto con un objeto?

PUNTO DE REFERENCIA 2

¿El niño agarra objetos deliberadamente con los dedos y el pulgar y utiliza sus manos para realizar tareas?

Bebé mayor

Prepare un clasificador de formas, un recipiente con pompones grandes y algunas formas de plástico.

¿LISTO?

Invite al niño a meter la mano en el recipiente y explorar los pompones. Anímelo a coger un pompón o figura y colocarlo en el clasificador de figuras. Luego, esconda el clasificador de figuras debajo de la manta y pregúntele: "¿Dónde está?". Levante la manta para descubrirlo e invite al niño a seguir explorando mientras juegan juntos.

SCI 1a INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN

PUNTO DE REFERENCIA 1

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

Niño pequeño

Coloque un clasificador de formas, un recipiente con pompones y otro recipiente con eslabones de plástico.

¿LISTO?

Invite al niño a explorar y sentir las diferentes texturas. Mientras juega, observe si el niño hace preguntas mediante sus gestos o sonidos. Siga su ejemplo ofreciendo el clasificador de formas y diga: "Puedes ponerlo aquí". Anime al niño a continuar. Investigando las diferentes texturas.

PUNTO DE REFERENCIA 2

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

12

Empujar
Tirar



JUEGO Y EXPLORACIÓN



Vuela, vuela, insecto

MATERIALES

- Álbum, pista 12
- Bolsa con cremallera
- Pintura de dedos
- Papel
- Bandeja
- Cinta

Bebé pequeño

Llene una bolsa transparente con cierre hermético con pintura para dedos, ciérrala bien y colóquela en el suelo.

¿LISTO?

Reproduzca la canción. Ayude al niño a presionar y aplastar la bolsa con las manos o los pies. Anímelo a explorar los colores, las texturas y los movimientos mientras juega.

OBSERVAR

CA 3b ARTES VISUALES

PUNTO DE REFERENCIA 1

¿El niño explora los materiales utilizando movimientos motores gruesos y los sentidos?

Bebé mayor

Mientras el niño esté sentado en una mesa o silla alta, coloque un trozo de papel y pintura de dedos en la bandeja.

¿LISTO?

Reproduzca la canción e invite al niño a mover la mano sobre el papel para hacer marcas de pintura. Observe cómo explora los colores y la sensación de la pintura al moverse.

Niño pequeño

Pegue con cinta adhesiva una hoja grande de papel al suelo y coloque cerca una bandeja poco profunda con pintura de dedos.

¿LISTO?

Ayude al niño a entrar en la bandeja de pintura y luego al papel. Invítelo a mover los pies sobre el papel para hacer huellas y rayas. Anímelo a mojar los dedos en la pintura y hacer marcas con las manos.