



Mes: mayo Semana: 2 Materia: Enfoques para jugar y aprender

Día 1	Tema(s) Fundación(es)	
	Tema: Maravillas de la vida silvestre Número: 14 Letra: mm Color: Naranja Forma: Hexágono	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Los bebés pueden observar el movimiento de los títeres o responder con sonrisas o arrullos.	Los bebés pueden alcanzar o imitar el movimiento o sonido del títere.
Actividad: Juego de marionetas		
El maestro utilizará marionetas de animales suaves para animar movimientos cortos, escondidas y sonidos amigables mientras interactúa con cada bebé uno a uno o en parejas. Se anima a los bebés a interactuar, observar o tocar los títeres, fomentando la curiosidad y el compromiso social temprano.		
Recursos/Materiales Marionetas de animales suaves	Vocabulario clave: moverse, suave, jugar	Apoyo:



Mes: mayo Semana: 2 Materia: Enfoques para jugar y aprender

Día 2	Tema(s) Fundación(es)	
	Tema: Maravillas de la vida silvestre Número: 14 Letra: mm Color: Naranja Forma: Hexágono	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores		
	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Los bebés pueden deslizarse o agarrarse de los bordes de la bufanda o responder al movimiento.	Los bebés pueden sacar bufandas de un contenedor o de un vaso con persistencia e interés.
Actividad: Bufanda Sorpresa		
El maestro colocará bufandas de colores sin apretar dentro de una caja de pañuelos o un recipiente sensorial grande. Se invitará a los bebés a sacarlos uno por uno, explorando la textura, la causa y el efecto y la persistencia. Los profesores fomentarán la acción con frases como "¡Tienes uno!" y ofrecer apoyo a los bebés más pequeños.		
Recursos/Materiales • Bufandas coloridas • Caja de pañuelos vacía o contenedor sensorial de tapa ancha	Vocabulario clave: tirar, bufanda, encontrar	Apoyo:

Mes: mayo Semana: 2 Materia: Enfoques para jugar y aprender



Bebé Currículo

Día 3	Tema(s) Fundación(es)	
	Tema: Maravillas de la vida silvestre Número: 14 Letra: mm Color: Naranja Forma: Hexágono	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores		
	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Los bebés pueden golpear o dar forma a piezas con la boca cuando se colocan cerca.	Los bebés pueden levantar o intentar colocar piezas de formas si se les guía.
Actividad: Formas y juego Los bebés explorarán un rompecabezas o tablero de piezas grandes con piezas brillantes de hexágonos, círculos y cuadrados. El maestro narrará los nombres de las formas mientras anima a los bebés a agarrarlas, presionarlas o colocarlas en la boca de forma segura. La exposición repetida ayuda a desarrollar el interés en el juego y el reconocimiento espacial.		
Recursos/Materiales - Rompecabezas grande con forma de madera o espuma - Tarjetas de formas (hexágono, círculo, cuadrado)	Vocabulario clave: forma, ajuste, hexágono	Apoyo:

Mes: mayo Semana: 2 Materia: Enfoques para jugar y aprender

Día 4	Tema(s) Fundación(es)
--------------	------------------------------



Bebé Currículo

	Tema: Maravillas de la vida silvestre Número: 14 Letra: mm Color: Naranja Forma: Hexágono	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Los bebés pueden seguir visualmente la bufanda o reaccionar con sorpresa o reírse.	Los bebés pueden quitarse la bufanda o imitar movimientos de esconderse.
Actividad: Escondite con amigos La maestra cubrirá un animal de peluche con una bufanda y suavemente dirá: “¿Dónde está el conejito?” antes de levantar la bufanda y decir “¡Peek-a-boo!” Se alentará a los bebés a participar en el descubrimiento de animales, apoyando la memoria y la interacción social.		
Recursos/Materiales • juguetes de animales blandos • Bufandas ligeras	Vocabulario clave: mirar, encontrar, conejito	Apoyo:

Mes: mayo Semana: 2 Materia: Enfoques para jugar y aprender

Día 5	Tema(s) Fundación(es)
--------------	------------------------------



Bebé Currículo

	Tema: Maravillas de la vida silvestre Número: 14 Letra: mm Color: Naranja Forma: Hexágono	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Los bebés pueden mirar entre dos títeres cuando se les muestra juntos.	Los bebés pueden igualar o alcanzar el títere que luce igual al presentado.
Actividad: Mismo partido de amigos El maestro presentará un títere, luego mostrará dos opciones y preguntará “¿Cuál es igual?” Se invita a los bebés a mirar, alcanzar o tocar para identificar el títere correspondiente. Esto fomenta la resolución temprana de problemas, la correspondencia visual y la atención al detalle.		
Recursos/Materiales Juegos a juego de marionetas de animales suaves o juguetes de peluche	Vocabulario clave: igual, combinar, mirar	Apoyo: