

**Mes: agosto Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

Día 1	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Pesca por diversión Número: 5 Carta: Xx Color: Plata Forma: Corazón	APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven Preescolar mayor	
	Puede jugar a pescar con orientación.	Puede asumir roles y negociar el juego con sus compañeros.

Actividad: Muelle de pesca con juego dramático

Los niños simularán pescar en un muelle instalado en el centro de juego dramático. Se proporcionarán accesorios como cañas de pescar, cubos y boletos. Los preescolares más pequeños pueden simplemente simular pescar, mientras que los preescolares mayores ampliarán el juego creando historias, reglas o roles como "pescador", "dueño de la tienda" o "cliente". El maestro fomentará el juego cooperativo y animará a los niños a resolver conflictos de forma independiente.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: jugar, pescar, atracar	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Cañas de pescar y cubos de juguete• Boletos y cestas de mentira		

**Mes: agosto Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

Día 2	Tema(s) Fundamento(s)					
	Tema: Pesca por diversión Número: 5 Carta: Xx Color: Plata Forma: Corazón	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"><thead><tr><th>Preescolar más joven</th><th>Preescolar mayor</th></tr></thead><tbody><tr><td>Puede intentar conectar dos objetos para hacer una herramienta de pesca.</td><td>Puede diseñar una caña de pescar con múltiples partes y explicar cómo funciona.</td></tr></tbody></table>		Preescolar más joven	Preescolar mayor	Puede intentar conectar dos objetos para hacer una herramienta de pesca.	Puede diseñar una caña de pescar con múltiples partes y explicar cómo funciona.
Preescolar más joven	Preescolar mayor					
Puede intentar conectar dos objetos para hacer una herramienta de pesca.	Puede diseñar una caña de pescar con múltiples partes y explicar cómo funciona.					

Actividad: STEM - Construye una caña de pescar

Se invitará a los niños a construir sus propias cañas de pescar con materiales de clase. Los preescolares más pequeños pueden simplemente atar hilo a un palo, mientras que los preescolares mayores experimentan con pinzas, imanes o ganchos de papel. El maestro hará preguntas orientadoras como: "¿Cómo atrapará un pez tu caña?". Los niños probarán sus creaciones con peces de papel en una tina o canasta. Esta actividad desarrolla la resolución de problemas y el pensamiento flexible.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: construir, poste, gancho	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Palitos, hilo, pinzas o imanes• Recortes de peces de papel• Cinta y tijeras		

**Mes: agosto Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Pesca por diversión Número: 5 Carta: Xx Color: Plata Forma: Corazón	APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede completar rompecabezas sencillos con la ayuda del maestro.	Puede completar rompecabezas de varias piezas de forma independiente.

Actividad: Desafío de rompecabezas de peces

Los niños trabajarán en rompecabezas con temática de peces en la mesa. Los preescolares más pequeños pueden centrarse en unir rompecabezas sencillos de 2 a 4 piezas, mientras que los preescolares mayores se encargarán de los más complejos. El maestro fomentará la perseverancia diciendo: "Sigue intentándolo, tú puedes". Los niños compartirán sus rompecabezas terminados con el grupo para desarrollar confianza. Esto fomenta la concentración, la perseverancia y la motricidad fina.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: rompecabezas, pieza, intentar	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Rompecabezas de peces (varios niveles)		

**Mes: agosto Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)					
	Tema: Pesca por diversión Número: 5 Carta: Xx Color: Plata Forma: Corazón	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"><tr><td style="text-align: center;">Preescolar más joven</td><td style="text-align: center;">Preescolar mayor</td></tr><tr><td>Puede recoger y verter agua con un simple juego.</td><td>Puede involucrar a sus compañeros en historias simuladas de pesca en la mesa.</td></tr></table>		Preescolar más joven	Preescolar mayor	Puede recoger y verter agua con un simple juego.	Puede involucrar a sus compañeros en historias simuladas de pesca en la mesa.
Preescolar más joven	Preescolar mayor					
Puede recoger y verter agua con un simple juego.	Puede involucrar a sus compañeros en historias simuladas de pesca en la mesa.					

Actividad: Mesa sensorial - Aventura de pesca

La mesa sensorial estará llena de agua, peces de juguete, piedras y redes. Los niños más pequeños podrán recoger, verter y pescar, mientras que los mayores crearán aventuras de pesca con sus amigos. El maestro observará y hará preguntas como: "¿Qué pescaron hoy?". Este juego de final abierto fomenta la creatividad, la exploración y la cooperación.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: agua, jugar, pescar	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Mesa sensorial con agua• Peces de juguete y redes• Tazas y cucharones		

**Mes: agosto Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)					
	Tema: Pesca por diversión Número: 5 Carta: Xx Color: Plata Forma: Corazón	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.				
Indicadores	<table border="1"><tr><td style="text-align: center;">Preescolar más joven</td><td style="text-align: center;">Preescolar mayor</td></tr><tr><td>Se puede enrollar y prensar plastilina para formar formas simples de peces.</td><td>Puede crear peces detallados y contar una historia sobre ellos.</td></tr></table>		Preescolar más joven	Preescolar mayor	Se puede enrollar y prensar plastilina para formar formas simples de peces.	Puede crear peces detallados y contar una historia sobre ellos.
Preescolar más joven	Preescolar mayor					
Se puede enrollar y prensar plastilina para formar formas simples de peces.	Puede crear peces detallados y contar una historia sobre ellos.					

Actividad: Playdough Ocean - Crea y cuenta una historia

Los niños usarán plastilina para crear una escena del océano con peces, olas y plantas. Los preescolares más pequeños se centrarán en formas simples, mientras que los mayores añadirán detalles y crearán historias cortas sobre sus creaciones. El maestro animará a contar historias preguntando: "¿Qué hace tu pez en el océano?". Esta actividad desarrolla la imaginación, la perseverancia y el pensamiento flexible.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: pescado, océano, hacer	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Plastilina en varios colores• Herramientas (rodillos, cortadores)		