



## Mes: junio Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 1</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b> <div> <div>Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada</div> <div>APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección</div> </div>	
<b>Indicadores</b>	<div> <div>Bebés más pequeños</div> <div>Bebés mayores</div> </div>	<div> <div>Puede alcanzar o seguir el movimiento del juguete en el contenedor.</div> <div>Puede elegir, agarrar o explorar diferentes juguetes de forma independiente.</div> </div>
<b>Actividad: Contenedor del zoológico</b> Llena un contenedor con 3-5 juguetes blandos con temática de zoológico. Deja que los bebés exploren libremente. Observa cómo eligen e interactúan con diferentes texturas y formas. Fomenta la curiosidad con comentarios sencillos como: "¡Encontraste al león!".		
<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animales de peluche o juguetes del zoológico</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> encontrar, tocar, zoológico	<b>Apoyo:</b>



**Mes: junio Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

<b>Día 2</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b>	
	Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada	<b>APL3.1</b> Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
<b>Indicadores</b>		
	<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>
	Puede realizar un seguimiento de las acciones del cuidador y permanecer involucrado brevemente.	Puede imitar movimientos simples o interactuar con el cuidador por turnos.

**Actividad: Juego de portero**

Imagina ser un cuidador del zoológico que alimenta o revisa a los animales. Di: "¡El cuidador alimenta al oso!". Deja que los bebés observen y luego exploren contigo. Para los bebés mayores, animalos a participar con tazas o cucharas.

<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes de animales, comida de juguete, cuchara o taza.</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> mantener, alimentar, jugar	<b>Apoyo:</b>
---	---	---------------



Infante Currículo

## Mes: junio Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 3</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b> <div> <div> Tema: Vamos al zoológico  Número: 18  Letra: Qq  Color: Morado  Forma: Cuadrada </div> <div> <b>APL1.1</b> Demostrar iniciativa y autodirección </div> </div>	
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>
	Puede mirar piezas de un rompecabezas o deslizarlas hacia afuera.	Puede intentar ajustar o quitar formas simples con ayuda.
<b>Actividad: Rompecabezas de animales</b> Ofrezca un rompecabezas de madera maciza con 2 o 3 animales del zoológico. Deje que los bebés manipulen las piezas libremente o guíe a los bebés mayores para que intenten colocar las formas. Celebre cualquier esfuerzo o juego concentrado con elogios.		
<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rompecabezas de madera seguro para bebés</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> pieza, partido, en	<b>Apoyo:</b>



## Mes: junio Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 4</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b> <div> <div>Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada</div> <div>APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.</div> </div>	
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b> Puede observar y reaccionar ante sonidos o movimientos dramáticos.	<b>Bebés mayores</b> Puede adivinar señalando, balbuceando o extendiendo la mano.
<b>Actividad: Adivina el animal</b> Haz sonidos de animales detrás de una marioneta o juguete: "¡Rugido! ¿Quién es?". Revela el animal lentamente y di su nombre. Esto fomenta la memoria, las habilidades de juego y la resolución temprana de problemas.		
<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marionetas de mano o pequeños juguetes del zoológico</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> ¿Quién, adivina, ruge?	<b>Apoyo:</b>



## Mes: junio Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 5</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b> <div> <div>Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada</div> <div>APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.</div> </div>	
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>
	Puede mover el cuerpo en respuesta a la música o al ritmo.	Puede rebotar, aplaudir y balancearse con la música y los gestos.
<p>Actividad: <b>Danza de los animales</b></p> <p>Pon música divertida de animales y ayuda a los bebés a moverse. Di: "¡Saltemos como conejitos!" o "¡Pisemos como elefantes!". Sostén a los bebés o deja que se sienten y se muevan para que participen.</p>		
<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>reproductor de música</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> saltar, bailar, moverse	<b>Apoyo:</b>