



Mes: junio Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 1	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Exploradores al aire libre Número: 17 Letra: Pp Color: Amarillo Forma: Pentágono	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede explorar nuevos materiales de juego con el estímulo de un adulto.	Podrán elegir materiales y crear sus propias historias de aventuras.

Actividad: Juego de aventuras

Prepare un espacio de juego dramático con binoculares, mapas de juguete, mochilas y objetos de la naturaleza. Invite a los niños a crear sus propias historias de exploradores y a representarlas. Anime a los niños a jugar a roles con sus compañeros y haga preguntas abiertas sobre su viaje.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> ● Accesorios de explorador ● Piezas sueltas naturales ● Bloques o tiendas de campaña 	Vocabulario clave: explorar, jugar, mapear	Apoyo:
---	--	---------------



Mes: junio Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 2	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Exploradores al aire libre Número: 17 Letra: Pp Color: Amarillo Forma: Pentágono	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede superar obstáculos con orientación.	Puede adaptar estrategias para completar el curso de forma independiente.

Actividad: Carrera de obstáculos del explorador

Crea un circuito usando conos, túneles, troncos o barras de equilibrio. Imagina que los niños caminan por el bosque o cruzan ríos. Fomenta el pensamiento flexible con retos como "Encuentra una nueva forma de cruzar". Anímalos a medida que lo completan.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Equipos de juego al aire libre Conos, esterillas y túneles 	Vocabulario clave: escalar, equilibrar, intentar	Apoyo:
---	---	--------



Mes: junio Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Exploradores al aire libre Número: 17 Letra: Pp Color: Amarillo Forma: Pentágono	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede responder preguntas sencillas del tipo “¿qué pasaría si...?” con gestos o frases cortas.	Puede utilizar la resolución creativa de problemas en la narración de cuentos o en el juego grupal.
Actividad: Juego “¿Qué pasaría si...?” Plantee situaciones con respuestas abiertas: "¿Qué pasaría si lloviera durante tu excursión?" o "¿Qué pasaría si el mapa se volara?". Los niños responden con soluciones creativas usando dibujos, objetos o dramatizaciones. Fomente la colaboración y el pensamiento diverso.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> ● Tarjetas de escenario ● Accesorios o materiales de dibujo 	Vocabulario clave: ¿Qué, si, piensas?	Apoyo:



Mes: junio Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Exploradores al aire libre Número: 17 Letra: Pp Color: Amarillo Forma: Pentágono	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede seguir a sus compañeros o contribuir a una tarea grupal con apoyo.	Puede turnarse, liderar o apoyar a sus compañeros durante el juego cooperativo.

Actividad: Caminata para trabajar juntos

Planifiquen una caminata simulada donde los niños se turnen para guiar al grupo y elegir adónde ir. Asigne a cada niño una tarea sencilla (llevar un mapa simulado, identificar señales o animar a los demás). Enfatizar el trabajo en equipo y la resolución de problemas al elegir los caminos.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> ● Señales o símbolos del sendero ● Tarjetas de mapa y roles 	Vocabulario clave: equipo, liderar, ayudar	Apoyo:
--	---	--------



Mes: junio Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Exploradores al aire libre Número: 17 Letra: Pp Color: Amarillo Forma: Pentágono	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Podrá disfrazarse y explorar un espacio de juego con interés.	Puede planificar, llevar a cabo y narrar una experiencia de exploración simulada.
Actividad: Día del explorador de mentira Permita que los niños se vistan de exploradores y disfruten de una experiencia imaginativa de un día completo. Organice zonas de juego como "Cruce de Montaña" o "Campo de Insectos". Fomente el uso del vocabulario de los exploradores y la narración de cuentos a lo largo del día.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Chalecos, sombreros y binoculares de explorador • Señales y accesorios de zona 	Vocabulario clave: explorar, fingir, viajar	Apoyo: