



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

Día 1	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección. APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede recoger, cavar y explorar con interés.	Puede crear estructuras o utilizar figuras de animales en un juego imaginativo.

Actividad: Zoológico de arena

Preparen un contenedor sensorial con temática de zoológico con arena cinética, pequeñas figuras de animales y materiales naturales sencillos (piedras, ramitas, hojas). Animen a los niños a construir recintos, crear hábitats y mover a los animales por diferentes zonas. Fomenten el juego imaginativo con preguntas como: "¿Dónde vive el león?" o "¿Qué hace el mono?".

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> ● Arena cinética ● Pequeños animales de zoológico de plástico ● Objetos sensoriales naturales (piedras, palos) 	Vocabulario clave: cavar, construir, animal	Apoyo:
---	---	---------------



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

Día 2	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección. APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede simular que alimenta o cuida animales.	Puede asumir roles y cooperar con sus compañeros durante el juego de simulación.

Actividad: Sé el guardián del zoológico

En el centro de juego dramático, transforme el espacio en un minizoológico. Proporcione accesorios como comida para animales, cepillos de aseo, cubos y portapapeles. Invite a los niños a turnarse para ser el cuidador del zoológico, cuidar a los animales y ayudar a los visitantes. Fomente el lenguaje y la interacción social mediante juegos de rol.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Accesorios para juegos dramáticos (animales de peluche, herramientas de juguete, contenedores) • Sombreros o insignias de cuidador del zoológico (opcional) 	Vocabulario clave: cuidar, alimentar, ayudar	Apoyo:
---	--	---------------



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

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada	APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia. APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven	
	Puede probar diferentes piezas y pedir ayuda.	Preescolar mayor
		Puede usar estrategias y resolver rompecabezas de forma independiente o con un amigo.

Actividad: Desafío de rompecabezas

Ofrezca rompecabezas con temática de zoológico de diferentes niveles de dificultad. Anime a los niños a resolver los desafíos girando las piezas, emparejando imágenes y colaborando con sus compañeros. Elogie la perseverancia y la resolución de problemas. Para los niños mayores, ofrezca un desafío de tiempo o un juego en pareja para fomentar la participación.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas con temática de animales o zoológicos • Bandejas o tapetes para rompecabezas 	Vocabulario clave: probar, girar, combinar	Apoyo:
---	--	---------------



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

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada	probar, girar, combinar
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede responder a pistas simples con gestos o conjeturas.	Puede responder acertijos usando el razonamiento o crear otros nuevos.

Actividad: Acertijos del zoológico

Pregunten adivinanzas divertidas como: "Tengo rayas y rugido. ¿Quién soy?". Usen títeres o imágenes como pistas. Dejen que los niños adivinen el animal y luego actúen el juego. Para los niños mayores en edad preescolar, anímenlos a inventar sus propias adivinanzas para dejar atónitos a sus amigos. Esto fomenta la curiosidad, las habilidades de pensamiento y el desarrollo del lenguaje.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> ● Marionetas o imágenes de animales ● Acertijos prescritos 	Vocabulario clave: adivinanza, pista, acertijo	Apoyo:
--	--	---------------



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

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Vamos al zoológico Número: 18 Letra: Qq Color: Morado Forma: Cuadrada	APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede copiar movimientos de animales con el apoyo del maestro.	Pueden turnarse para representar y adivinar animales con sus compañeros.

Actividad: Charadas del zoológico

¡Jueguen un divertido juego de charadas de animales en grupo! Un niño elige una carta de animal y la representa mientras los demás adivinan. Primero, modelen algunos turnos (por ejemplo, saltando como un canguro). Fomenten el movimiento, la interacción por turnos y la participación social. Esto fomenta la confianza y la colaboración mediante el juego físico e imaginativo.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> ● Tarjetas de movimiento de animales ● Espacio abierto para el movimiento 	Vocabulario clave: actuar, adivinar, girar	Apoyo:
---	--	---------------