

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

Día 1	Tema(s) Fundamento(s) Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo		APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"><thead><tr><th>Preescolar más joven</th><th>Preescolar mayor</th></tr></thead><tbody><tr><td>Puede simular alimentar animales o conducir un tractor cuando se le proporcionan accesorios.</td><td>Pueden crear sus propios roles, como granjero, animal o ayudante, y dirigir a sus compañeros en el juego.</td></tr></tbody></table>			Preescolar más joven	Preescolar mayor	Puede simular alimentar animales o conducir un tractor cuando se le proporcionan accesorios.	Pueden crear sus propios roles, como granjero, animal o ayudante, y dirigir a sus compañeros en el juego.
Preescolar más joven	Preescolar mayor						
Puede simular alimentar animales o conducir un tractor cuando se le proporcionan accesorios.	Pueden crear sus propios roles, como granjero, animal o ayudante, y dirigir a sus compañeros en el juego.						
Actividad: Obra dramática: Sé un granjero Los niños usarán materiales de juego dramático, como animales de juguete, canastas y comida de juguete, para representar la vida en una granja. Los maestros modelarán acciones como plantar semillas o recoger huevos, y luego animarán a los niños a asumir roles. Los preescolares más pequeños pueden copiar movimientos sencillos, mientras que los preescolares mayores comenzarán a dirigir la obra asignando tareas o estableciendo reglas (por ejemplo, "Tú serás el granjero, yo seré la gallina"). Esta actividad desarrolla la imaginación, la resolución de problemas y la interacción social.							
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none">Animales de juguete, cestas, comida de juguete.Herramientas pequeñas (rastrillo de juguete, pala)Accesorios de disfraces (sombreros de granjero, delantales)	Vocabulario clave: granjero, animal, planta, alimento, rol, simulación	Apoyo:				

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

Día 2	Tema(s) Fundamento(s) Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo		APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.				
Indicadores	<table border="1"><tr><td style="background-color: #d9e1f2;">Preescolar más joven</td><td style="background-color: #d9e1f2;">Preescolar mayor</td></tr><tr><td>Se pueden apilar o colocar bloques para representar un granero o una cerca.</td><td>Podrá crear estructuras agrícolas más detalladas y explicar sus ideas.</td></tr></table>			Preescolar más joven	Preescolar mayor	Se pueden apilar o colocar bloques para representar un granero o una cerca.	Podrá crear estructuras agrícolas más detalladas y explicar sus ideas.
Preescolar más joven	Preescolar mayor						
Se pueden apilar o colocar bloques para representar un granero o una cerca.	Podrá crear estructuras agrícolas más detalladas y explicar sus ideas.						

Actividad: Juego imaginativo: Construye una granja

Los niños usarán bloques, fichas magnéticas o troncos Lincoln para construir su propia versión de una granja. Los maestros animarán a los niños a añadir graneros, cercas y zonas para animales. Los preescolares más pequeños pueden construir torres sencillas o espacios cerrados, mientras que los preescolares mayores diseñarán diseños más detallados y describirán sus elecciones ("Este es el granero donde viven las vacas"). Esta actividad fomenta la perseverancia, la creatividad y la comprensión de las relaciones espaciales.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: construir, granero, cerca, diseño, espacio, crear	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Bloques de construcción, fichas magnéticas o troncos Lincoln• Animales de juguete o figuras de granja		

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

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores		
	Preescolar más joven Puede imitar la pose estática o movimientos simples de un espantapájaros.	Preescolar mayor Puede representar el “trabajo” de un espantapájaros de proteger los cultivos y crear escenarios con sus compañeros.

Actividad: Juego de simulación de espantapájaros

Los maestros invitarán a los niños a fingir ser espantapájaros en un campo. Los preescolares más pequeños se centrarán en posturas rígidas y balanceo de brazos, mientras que los preescolares mayores representarán escenas, como ahuyentar pájaros o vigilar un huerto de calabazas. Los maestros fomentarán la narración de cuentos preguntando: "¿Qué ve tu espantapájaros hoy?". Esta actividad fomenta la imaginación, el juego de roles y el pensamiento flexible.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave espantapájaros, quieto, balancearse, proteger, campo, fingir	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">Bufandas o sombreros como accesorios de espantapájaros		



Preescolar Currículo

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

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)					
	Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.				
Indicadores						
		<table border="1"><thead><tr><th style="background-color: #d9e1f2;">Preescolar más joven</th><th style="background-color: #d9e1f2;">Preescolar mayor</th></tr></thead><tbody><tr><td>Puede simular comprar o vender un artículo con la ayuda del docente.</td><td>Puede turnarse como cajero y cliente, utilizando dinero ficticio o intercambios.</td></tr></tbody></table>	Preescolar más joven	Preescolar mayor	Puede simular comprar o vender un artículo con la ayuda del docente.	Puede turnarse como cajero y cliente, utilizando dinero ficticio o intercambios.
Preescolar más joven	Preescolar mayor					
Puede simular comprar o vender un artículo con la ayuda del docente.	Puede turnarse como cajero y cliente, utilizando dinero ficticio o intercambios.					

Actividad: Juego de tienda de granja

Los niños simularán que dirigen un mercado agrícola, usando productos de imitación, canastas y dinero de juguete. Los preescolares más pequeños pueden practicar dar y recibir artículos, mientras que los preescolares mayores jugarán a ser vendedores y compradores, intercambiando productos. Los maestros guiarán conversaciones como "¿Qué vendes hoy?" o "¿Cuánto cuesta esta calabaza?". Esta actividad fomenta la iniciativa, la interacción social y la conciencia económica temprana.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: comprar, vender, mercado, dinero, comercio, cliente	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none">• Frutas/verduras de juguete, cestas• Dinero de juego o fichas• Mesa o soporte de juego		

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

Día 5	Tema(s) Fundamento(s) Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo		APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia. APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"><tr><td style="background-color: #d9e1f2;">Preescolar más joven</td><td style="background-color: #d9e1f2;">Preescolar mayor</td></tr><tr><td>Puede elegir una actividad favorita de la semana y jugar durante un rato.</td><td>Puede explicar su elección y ampliar el juego con sus compañeros.</td></tr></table>		Preescolar más joven	Preescolar mayor	Puede elegir una actividad favorita de la semana y jugar durante un rato.	Puede explicar su elección y ampliar el juego con sus compañeros.	
Preescolar más joven	Preescolar mayor						
Puede elegir una actividad favorita de la semana y jugar durante un rato.	Puede explicar su elección y ampliar el juego con sus compañeros.						

Actividad: Semana de revisión - Juego de elección

Los niños tendrán la oportunidad de revisitar su actividad favorita de la granja o del espantapájaros de la semana. Las opciones pueden incluir juego dramático, construcción con bloques, juego de simulación con espantapájaros o tienda de productos agrícolas. Los preescolares más pequeños pueden elegir un área para explorar, mientras que los preescolares mayores ampliarán su juego añadiendo reglas o creando nuevas historias con sus amigos. Esta actividad permite a los niños practicar la independencia, la perseverancia y el aprendizaje cooperativo de forma significativa.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">● Selección de accesorios de granja/espantapájaros, bloques o elementos de juego dramático	Vocabulario clave: elegir, jugar, favorito, compartir, juntos, fingir	Apoyo:
--	--	--------