



Mes: Octubre Semana: 2 Asignatura: Ciencias

Día 1	Tema(s) Fundamento(s) <div> <div> Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo </div> <div> SC3.1 Demostrar conciencia de la vida SC5.1 Demostrar curiosidad científica </div> </div>	
Indicadores	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede señalar una imagen cuando se le pregunta: "¿Esto está vivo?"	Puede decir "sí" o "no" para identificar lo vivo y lo no vivo.
Actividad: Imágenes vivas o no vivas <p>Los maestros presentarán el concepto de lo vivo y lo inerte usando tarjetas ilustradas grandes. Se animará a los niños pequeños a señalar cuando se les hagan preguntas sencillas, mientras que los mayores intentarán decir "vivo" o "no vivo". Los maestros los guiarán con indicaciones como: "¿Se mueve esto? ¿Crece?". Esto ayuda a los niños pequeños a comprender las diferencias en el mundo que los rodea.</p>		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con imágenes grandes (animales, plantas, juguetes, rocas) 	Vocabulario clave: vivir, no vivir, crecer, moverse	Apoyo:



Mes: Octubre Semana: 2 Asignatura: Ciencias

Día 2	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo	SC3.1 Demostrar conciencia de la vida SC6.1 Demostrar la descomposición de tareas más grandes en pasos más pequeños
Indicadores		
	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede colocar un objeto en una canasta con el apoyo del maestro.	Puede clasificar objetos en categorías correctas de forma independiente.

Actividad: Clasificación de objetos: vivos vs. no vivos

Los niños trabajarán con el maestro para clasificar objetos del aula (peluches, carritos de juguete, hojas, piedras) en dos cestas etiquetadas como "Vivos" y "Inertes". Los niños más pequeños necesitarán ayuda para colocar los objetos, mientras que los mayores empezarán a elegir por sí mismos. El maestro reforzará los conceptos repitiendo: "Los animales están vivos, los juguetes no están vivos". Esta actividad desarrolla habilidades de clasificación.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Objetos reales o de juguete (hoja, coche de juguete, animal de peluche, bloque) Dos cestas o contenedores 	Vocabulario clave: ordenar, cesta, vivo, no vivo	Apoyo:
---	--	---------------



Mes: Octubre Semana: 2 Asignatura: Ciencias

Día 3	Tema(s) Fundamento(s) Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo SC1.1 Demostrar capacidad para explorar objetos en el mundo físico. SC3.2 Demostrar conciencia de la preservación, protección y cuidado de los seres vivos y las plantas.	
Indicadores	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede señalar imágenes de un espantapájaros en un campo.	Puede decir "el espantapájaros ayuda a las plantas" o "el espantapájaros asusta a los pájaros".
Actividad: ¿Qué hace un espantapájaros? Los maestros mostrarán la imagen de un espantapájaros o una marioneta y hablarán sobre su función. Los niños más pequeños señalarán características como el sombrero o la paja, mientras que los mayores responderán preguntas sencillas sobre por qué un espantapájaros se para en el campo. Los maestros explicarán que los espantapájaros ayudan a proteger las plantas ahuyentando a los pájaros. Esta actividad conecta la vida en la granja con la ciencia y la resolución de problemas.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">Imagen o marioneta de un espantapájaros	Vocabulario clave: espantapájaros, trabajo, granja, proteger, pájaro	Apoyo:



Mes: Octubre Semana: 2 Asignatura: Ciencias

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo	SC3.1 Demostrar conciencia de la vida SC5.1 Demostrar curiosidad científica
Indicadores		
	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede decir o señalar “comida” o “agua”.	Puede enumerar múltiples necesidades (comida, agua, refugio).

Actividad: ¿Qué necesitan los animales?

Los maestros mostrarán imágenes de animales de granja y preguntarán a los niños qué necesita cada animal para vivir. Los niños más pequeños pueden responder nombrando o señalando comida o agua, mientras que los niños mayores ampliarán la información para incluir refugio y cuidado. Los maestros repetirán y reforzarán las palabras a medida que los niños respondan. Esta actividad fomenta los conocimientos científicos iniciales sobre el cuidado y la supervivencia de los animales.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Imágenes de animales de granja (vaca, pollo, caballo) 	Vocabulario clave: comida, agua, refugio, crecer, vivir	Apoyo: ▶ The Needs of an Animal (song for ki...
--	---	---



Mes: Octubre Semana: 2 Asignatura: Ciencias

Día 5	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="378 401 899 415">Tema(s) Fundamento(s)</th></tr> <tr> <td data-bbox="378 422 899 632"> Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo </td><td data-bbox="899 422 1414 632"> SC3.1 Demostrar conciencia de la vida SC6.2 Demostrar pensamiento algorítmico y depuración. </td></tr> </table>	Tema(s) Fundamento(s)		Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo	SC3.1 Demostrar conciencia de la vida SC6.2 Demostrar pensamiento algorítmico y depuración.
Tema(s) Fundamento(s)					
Tema: Espantapájaros y otoño en la granja Número: 11 Letra: Ee Color: Tan Forma: Rectángulo	SC3.1 Demostrar conciencia de la vida SC6.2 Demostrar pensamiento algorítmico y depuración.				
Indicadores	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="378 737 899 793">Niños pequeños</th><th data-bbox="899 737 1414 793">Niños mayores</th></tr> <tr> <td data-bbox="378 800 899 892">Puede elegir entre dos objetos cuando se le pregunta: "¿Cuál está vivo?"</td><td data-bbox="899 800 1414 892">Puede corregir errores y explicar sus elecciones.</td></tr> </table>	Niños pequeños	Niños mayores	Puede elegir entre dos objetos cuando se le pregunta: "¿Cuál está vivo?"	Puede corregir errores y explicar sus elecciones.
Niños pequeños	Niños mayores				
Puede elegir entre dos objetos cuando se le pregunta: "¿Cuál está vivo?"	Puede corregir errores y explicar sus elecciones.				
<p>Actividad: Juego de análisis de seres vivos contra seres no vivos</p> <p>Para cerrar la semana, los niños jugarán un juego sencillo con la guía del maestro. El maestro levantará dos objetos (como un coche de juguete y una hoja) y preguntará: "¿Cuál está vivo?". Los niños más pequeños señalarán o elegirán con ayuda, mientras que los mayores explicarán sus respuestas. Los maestros animarán a los niños a corregir si un objeto se coloca en la categoría incorrecta. Este repaso refuerza el concepto de ciencias de forma lúdica e interactiva.</p>					
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Objetos reales o de juguete (hoja, piedra, animal de peluche, bloque) 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="545 1304 878 1478"> Vocabulario clave: vivir, no vivir, elección, explicar, crecer </td><td data-bbox="878 1304 1414 1478"> Apoyo: </td></tr> </table>	Vocabulario clave: vivir, no vivir, elección, explicar, crecer	Apoyo:		
Vocabulario clave: vivir, no vivir, elección, explicar, crecer	Apoyo:				