



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

Día 1	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: En construcción; Aprendizaje en progreso Número: 12 Letra: Ff Color: Negro Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores		
	Bebés más pequeños Puede mirar, alcanzar o sostener un bloque.	Bebés mayores Puede golpear, apilar o derribar bloques durante el juego.

<p>Actividad: Exploración de bloques blandos</p> <p>Los maestros presentarán algunos bloques blandos para que los bebés los exploren. Los más pequeños los sostendrán o los llevarán a la boca, aprendiendo sobre la textura y la forma. Los mayores los apilarán y los derribarán, demostrando perseverancia al reconstruirlos. Los maestros describirán las acciones en voz alta ("¡Lo apilaste alto! ¡Se cayó!") para fomentar la comprensión de causa y efecto.</p>		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Bloques de espuma suave o tela 	Vocabulario clave: bloquear, apilar, caer, suave, construir	Apoyo:



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

Día 2	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: En construcción; Aprendizaje en progreso Número: 12 Letra: Ff Color: Negro Forma: Triángulo	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede observar y seguir la pelota mientras rueda.	Puede empujar o rodar la pelota hacia el maestro o un compañero.

Actividad: Pelota rodando de un lado a otro

Los maestros se sentarán en el suelo y harán rodar una pelota blanda hacia el bebé. Los bebés más pequeños seguirán el movimiento con la vista. Los bebés mayores empezarán a empujar o a rodar la pelota hacia atrás, desarrollando la conciencia del juego social y la interacción por turnos. Los maestros usarán palabras de aliento como "¡Tu turno!" y "¡Mi turno!" para reforzar la interacción.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Pelota de goma blanda o de tela 	Vocabulario clave: rodar, pelota, ir, parar, girar	Apoyo:
--	---	--------



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

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: En construcción; Aprendizaje en progreso Número: 12 Letra: Ff Color: Negro Forma: Triángulo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL3.1 Demostrar atención sostenida y persistencia
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede observar cómo un juguete se ilumina o se mueve después de presionarlo.	Puede presionar, empujar o tirar para activar el juguete nuevamente.

Actividad: Juego de juguetes de causa y efecto

Los maestros presentarán juguetes que responden con luces, música o movimiento al activarse. Los bebés más pequeños observarán y escucharán mientras los maestros les muestran cómo funcionan los juguetes. Los bebés mayores explorarán presionando botones, haciendo girar ruedas o tirando de palancas para ver qué sucede. Los maestros etiquetarán acciones como "empujar", "girar" y "¡luz!".

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Juguetes con pulsadores o que aparecen de repente 	Vocabulario clave: empujar, girar, luz, mover, sonido	Apoyo:
---	--	--------



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

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: En construcción; Aprendizaje en progreso Número: 12 Letra: Ff Color: Negro Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores		
	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede mirar a través del túnel o alcanzar su abertura.	Puede arrastrarse o perseguir un juguete hasta el otro lado.

Actividad: Gateo por túnel o manta

Los maestros prepararán un túnel suave o un espacio cubierto con una manta para que exploren. Los bebés más pequeños observarán y alcanzarán los objetos colocados en la abertura. Los bebés mayores gatearán para encontrar a un maestro o un juguete al otro lado, desarrollando así confianza y perseverancia. Los maestros animarán y aplaudirán cuando el bebé salga, reforzando su éxito.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Tienda de campaña tipo túnel o manta blanda • Juguete u objeto para estimular 	Vocabulario clave: gatear, ir, encontrar, mirar, a través	Apoyo:
---	---	---------------



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

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: En construcción; Aprendizaje en progreso Número: 12 Letra: Ff Color: Negro Forma: Triángulo	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede tocar y mirar un juguete para empujar mientras se mueve.	Puede empujar el juguete de forma independiente mientras se mueve por el espacio.

Actividad: Descubrimiento de juguetes para empujar

Los maestros animarán a los bebés a explorar juguetes para empujar, como carritos con ruedas o andadores. Los más pequeños se sentarán y tocarán el juguete, observándolo moverse. Los mayores lo empujarán hacia adelante, adquiriendo confianza en el movimiento y la dirección. Los maestros narrarán sus acciones, diciendo "¡Lo lograste!", para animarlos a repetir el esfuerzo.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Juguetes para empujar, coches con ruedas o andadores 	Vocabulario clave: empujar, ir, moverse, caminar, rodar	Apoyo:
--	--	--------