



## Mes: Noviembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 1	<b>Tema(s) Fundación(s)</b>	
	Tema: Hora de Turquía Número: 14 Carta: Jj Color: Amarillo Forma: Corazón	<b>APL1.1</b> Demostrar iniciativa y autonomía <b>APL1.2</b> Demuestra interés y curiosidad como aprendiz.
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b>	
	Puede levantar brevemente la cabeza durante el tiempo boca abajo cuando se le presenta un estímulo visual.	
<b>Actividad: Tiempo boca abajo, alcance de plumas</b> Coloca al bebé boca abajo con una pluma grande y brillante o un juguete suave justo fuera de su alcance. Agita o mueve suavemente la pluma de un lado a otro para estimular su exploración visual. Describe lo que sucede: «¿Ves la pluma? ¡Es amarilla y suave!». Elogia con cariño su esfuerzo, no solo el éxito. Tras varios intentos, finaliza con sonrisas, contacto visual y un tranquilizador «¡Listo!».		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"><li>● Plumas grandes para manualidades o juguetes sensoriales suaves</li></ul>	Vocabulario clave: alcance, pluma, suave, ver	Apoyo:



Infante Curriculo

## Mes: Noviembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 2</b>	<b>Tema(s) Fundación(s)</b>	
	Tema: Hora de Turquía Número: 14 Carta: Jj Color: Amarillo Forma: Corazón	<b>APL1.2</b> Demuestra interés y curiosidad como aprendiz. <b>APL3.1</b> Demostrar el desarrollo de la atención sostenida y la persistencia.
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b>	
Puede sentarse con apoyo y observar cómo se mueve un juguete.		Puede inclinarse hacia adelante, agarrar y explorar un juguete con ambas manos.

### Actividad: Juguetes para sentarse y alcanzar

Coloca al bebé en una posición sentada con apoyo y pon dos juguetes blandos a la vista, pero fuera de su alcance inmediato. Anímallo a inclinarse ligeramente hacia adelante o a estirarse, ofreciéndole ayuda cuando la necesite. Utiliza un lenguaje descriptivo, como «¡Encontraste el juguete amarillo!», para relacionar las acciones con los resultados. Cambia los juguetes con frecuencia para mantener su atención e interés.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: alcanzar, agarrar, juguete, amarillo	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none"><li>Juguetes de peluche suaves o sonajeros grandes, alfombras para el suelo, almohadas para apoyo</li></ul>		



Infante Curriculo

## Mes: Noviembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 3	<b>Tema(s) Fundación(s)</b>  Tema: Hora de Turquía Número: 14 Carta: Jj Color: Amarillo Forma: Corazón		<b>APL1.1</b> Demostrar iniciativa y autonomía <b>APL2.1</b> Demuestra el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"><tr><td><b>Bebés más pequeños</b></td><td><b>Bebés mayores</b></td></tr><tr><td>Puede observar a un adulto pulsar un botón o agitar un sonajero.</td><td>Puede presionar, golpear o agitar para producir un cambio de sonido o visual.</td></tr></table>		<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>	Puede observar a un adulto pulsar un botón o agitar un sonajero.	Puede presionar, golpear o agitar para producir un cambio de sonido o visual.	
<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>						
Puede observar a un adulto pulsar un botón o agitar un sonajero.	Puede presionar, golpear o agitar para producir un cambio de sonido o visual.						

### Actividad: Exploración de juguetes de causa y efecto

Ofrezca un juguete sencillo que se ilumine, suene o gire al presionarlo. Muéstrelle cómo activarlo una vez, luego déselo al bebé y espere. Anime su exploración con frases como «¡Lo hiciste iluminar!» o «¡Apretaste el botón!». Repita varias veces para que el bebé empiece a relacionar su acción con el resultado. Limite el tamaño del grupo para garantizar un descubrimiento tranquilo y seguro.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: empujar, luz, sonido, mirar	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none"><li>• juguetes de causa y efecto (de los que aparecen de repente, se iluminan o giran)</li></ul>		



Infante Curriculo

## Mes: Noviembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 4</b>	<b>Tema(s) Fundación(s)</b>					
	Tema: Hora de Turquía Número: 14 Carta: Jj Color: Amarillo Forma: Corazón	<b>APL1.1</b> Demostrar iniciativa y autonomía <b>APL2.1</b> Demuestra el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.				
<b>Indicadores</b>	<table border="1"><tr><td style="background-color: #e0e0e0;"><b>Bebés más pequeños</b></td><td style="background-color: #e0e0e0;"><b>Bebés mayores</b></td></tr><tr><td>Puede tocar, morder o golpear bloques de formas grandes entre sí.</td><td>Puede intentar introducir una forma en una abertura grande o apilar dos piezas.</td></tr></table>		<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>	Puede tocar, morder o golpear bloques de formas grandes entre sí.	Puede intentar introducir una forma en una abertura grande o apilar dos piezas.
<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>					
Puede tocar, morder o golpear bloques de formas grandes entre sí.	Puede intentar introducir una forma en una abertura grande o apilar dos piezas.					

### Actividad: Descubrimiento del clasificador de formas

Utiliza un **un solo agujero** o **tapa abierta** Para mayor seguridad, utilice un clasificador de formas. Ofrezca un bloque grande y muestre cómo entra y sale. Describa lo que ve: «¡Lo intentaste de nuevo! ¡El bloque entró!». Anime a los bebés a repetir y a resolver problemas mientras exploran. Cambie los colores y las formas a diario para mantener su interés sin sobreestimularlos.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: dentro, fuera, bloque, forma	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none"><li>• Caja clasificadora de formas grandes con bloques de gran tamaño</li></ul>		



Infante Curriculo

## Mes: Noviembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

<b>Día 5</b>	<b>Tema(s) Fundación(s)</b>	
	Tema: Hora de Turquía Número: 14 Carta: Jj Color: Amarillo Forma: Corazón	<b>APL1.2</b> Demuestra interés y curiosidad como aprendiz. <b>APL3.1</b> Demostrar el desarrollo de la atención sostenida y la persistencia.
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b>	
	Puede sujetar o seguir brevemente un objeto en movimiento.	Puede hacer rodar o empujar una pelota hacia otra persona y sonreír o emitir algún sonido.

### Actividad: Juego de sonajero y rodamiento

Siéntate frente al bebé con una pelota blanda o un sonajero. Hazlo rodar suavemente hacia él, diciendo: «¡Ven hacia ti!». Espera su reacción y luego ayúdalos a que la haga rodar de vuelta. Refuerza su perseverancia con un «¡Lo hiciste!». Anima a que se turnen brevemente añadiendo a otro bebé cerca para jugar a socializar. Mantén un ritmo lento y divertido.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"><li>● pelotas sensoriales suaves o sonajeros, alfombras para el suelo</li></ul>	Vocabulario clave: rodar, pelota, empujar, girar	Apoyo:
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	--------