



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

Día 1	Tema(s) Fundación(s)	
	Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autonomía APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como aprendiz
Indicadores		
	Preescolar infantil	Preescolar mayor
	Pueden explorar soportes para semillas y comenzar acciones simuladas como cavar, plantar y regar con apoyo.	Puede planificar una secuencia corta para la siembra, seguir el plan y ajustar los pasos cuando surjan problemas.

Actividad: **Simulando plantar semillas**

Los maestros prepararán un sencillo recipiente que simulará un jardín e invitarán a los niños a plantar semillas imaginarias, cubrirlas y regarlas. Los alumnos decidirán dónde colocar las hileras y resolverán problemas como que las semillas se derramen o que se queden sin espacio. Los niños narrarán su juego usando las palabras "primero", "después" y "finalmente" para mostrar su plan. Una breve puesta en común permitirá que cada niño cuente un problema que resolvió en el jardín.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Recipiente de jardín con frijoles secos o “semillas” de pompones • Tazas, cucharones, regaderas pequeñas • Palitos de manualidades para “marcadores de hileras”, mini rastrillos/palas 	Vocabulario clave: Semilla, siembra, orden	Apoyo:
---	--	---------------



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

Día 2	Tema(s) Fundación(s)	
	Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autonomía APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego
Indicadores		
	Preescolar infantil	Preescolar mayor
	Se pueden apilar y alinear bloques para comenzar un granero sencillo y seguir intentándolo después de que se derrumbe.	Se pueden planificar elementos como puertas, establos y techo, y modificar el diseño para hacerlo más resistente.

Actividad: Construir un granero (bloques)

Los maestros desafiarán a los estudiantes a diseñar un establo donde quepan los animales. Los niños probarán diferentes ideas para las paredes y el techo, observando qué formas hacen que la estructura sea más resistente. En parejas, añadirán elementos como puertas o corrales y explicarán sus elecciones. Al terminar, la clase reflexionará sobre un cambio que mejoró su establo.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Bloques de madera o espuma, arcos, rampas Figuras de animales, pequeñas bandejas para “puestos” 	Vocabulario clave: Construir, apilar, alto	Apoyo:
---	--	---------------



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

Día 3	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="375 369 899 405">Tema(s) Fundación(s)</th><th data-bbox="899 369 1414 405"></th></tr> <tr> <td data-bbox="375 405 899 600"> Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo </td><td data-bbox="899 405 1414 600"> APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego APL3.1 Demostrar el desarrollo de la atención sostenida y la persistencia </td></tr> </table>	Tema(s) Fundación(s)		Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego APL3.1 Demostrar el desarrollo de la atención sostenida y la persistencia
Tema(s) Fundación(s)					
Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego APL3.1 Demostrar el desarrollo de la atención sostenida y la persistencia				
Indicadores	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="375 657 899 762">Preescolar infantil</th><th data-bbox="899 657 1414 762">Preescolar mayor</th></tr> <tr> <td data-bbox="375 762 899 961"> Puede relacionar comida de juguete con animales durante el juego y continuar la tarea con recordatorios. </td><td data-bbox="899 762 1414 961"> Puede establecer reglas para clasificar y entregar alimentos y explicar cómo esas reglas ayudan a que el trabajo se realice correctamente. </td></tr> </table>	Preescolar infantil	Preescolar mayor	Puede relacionar comida de juguete con animales durante el juego y continuar la tarea con recordatorios.	Puede establecer reglas para clasificar y entregar alimentos y explicar cómo esas reglas ayudan a que el trabajo se realice correctamente.
Preescolar infantil	Preescolar mayor				
Puede relacionar comida de juguete con animales durante el juego y continuar la tarea con recordatorios.	Puede establecer reglas para clasificar y entregar alimentos y explicar cómo esas reglas ayudan a que el trabajo se realice correctamente.				

Actividad: Alimentar y clasificar animales

Los maestros proporcionarán tarjetas o accesorios con animales y alimentos variados. Los estudiantes inventarán rutas de entrega y reglas, como que los patos reciban maíz y las vacas heno, y persistirán hasta que cada animal esté alimentado. Cuando surja un problema, como quedarse sin heno, los niños propondrán soluciones como intercambiar o cultivar más. Una puesta en común en clase destacará las estrategias que mantuvieron el trabajo organizado.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Figuras de animales o tarjetas ilustradas Alimentos de juguete: maíz, heno, granos (cartas o fichas manipulables) 	Vocabulario clave: Alimentar, hambriento, cuidar	Apoyo:
---	--	---------------



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

Día 4	Tema(s) Fundación(s)	
	Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autonomía 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 infantil	Preescolar mayor
	Puede elegir un rol como el de agricultor o ayudante e imitar tareas sencillas con orientación.	Puede organizar las funciones, negociar los turnos y adaptar el plan cuando las tareas se superponen o las herramientas son limitadas.

Actividad: Juego de roles de tareas agrícolas

Los maestros presentarán tarjetas con tareas como alimentar a las gallinas, limpiar el gallinero y recoger los huevos, e invitarán a los alumnos a elegir sus roles. Los niños representarán los pasos, se coordinarán con sus compañeros y rotarán las herramientas con respeto cuando no haya suficientes para todos. Si surgen conflictos, el grupo hará una pausa para revisar el plan y continuar. Una breve reflexión preguntará qué rol intentó cada niño y qué facilitó la tarea.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Tarjetas ilustradas de tareas Herramientas de juguete: cubos, cepillos, rastrillos 	Vocabulario clave: Trabajo, quehacer, juntos	Apoyo:
--	--	---------------



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

Día 5	Tema(s) Fundación(s)	
	Tema: En la granja Número: 15 Carta: Kk Color: Marrón Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autonomía APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como aprendiz APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego
Indicadores		
	Preescolar infantil	Preescolar mayor
	Podrá retomar su actividad agrícola preferida y permanecer en ella durante un período prolongado.	Puede ampliar una idea anterior con nuevos detalles, materiales o reglas y describir su plan a un compañero.

Actividad: **Momento de elegir: Juego de granja favorito**

Los maestros reabrirán los centros de la semana e invitarán a los estudiantes a retomar su actividad favorita en la granja. Los niños ampliarán sus planes añadiendo carteles, mapas o nuevas reglas de juego. Al final, cada niño compartirá una mejora que haya implementado y qué le gustaría probar la próxima vez. Los maestros documentarán el juego con fotos y breves citas para el boletín informativo.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Centros agrícolas usados anteriormente (contenedor de jardín, granero de bloques, herramientas, animales) Papel para carteles o mapas, crayones y cinta adhesiva 	Vocabulario clave: Favorito, agricultura, reglas	Apoyo:
--	--	---------------