



## Mes: mayo Semana: 4 Materia: Enfoques para jugar y aprender

Día 1	<b>Tema(s) Fundación(es)</b> Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella		<b>APL1.1</b> Demostrar iniciativa y autodirección.  <b>APL1.2</b> Demostrar interés y curiosidad como alumno.
Indicadores			
	<b>Preescolar más joven</b>		<b>Preescolar mayor</b>
	Elige un juguete y lo explora con apoyo.		
<b>Actividad: Juego libre de juguetes de seguridad</b> Configure un área de juegos con juguetes relacionados con la seguridad, como cinturones de seguridad de juguete, vehículos de emergencia, señales de tráfico simuladas y cascos. Permita que los niños elijan y exploren materiales de forma independiente o en grupos pequeños. Observe su curiosidad mientras representan escenas y hacen preguntas sobre los artículos. Este tiempo no estructurado fomenta el aprendizaje y el descubrimiento autodirigidos.			
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>● Simule cinturones de seguridad, conos, carteles y cascos.</li><li>● Camiones de bomberos de juguete, coches de policía, botiquines médicos.</li></ul>	Vocabulario clave: seguro, explorar, conducir	Apoyo:

**Mes: mayo Semana: 4 Materia: Enfoques para jugar y aprender**

Día 2	<b>Tema(s) Fundación(es)</b>  Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella		<b>APL2.1</b> Demostrar pensamiento flexible durante el juego.  <b>APL4.1</b> Demostrar el desarrollo de interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	<b>Preescolar más joven</b>		<b>Preescolar mayor</b>
	Imita acciones simples del médico con herramientas de juguete.		Participa en conversaciones de juegos de roles y rutinas de atención.
<b>Actividad: Doctor Juego Dramático</b>  Transforme el área de juego dramático en un consultorio médico imaginario con estetoscopios, vendas y portapapeles de juguete. Anime a los niños a turnarse para jugar al médico, al paciente y al enfermero. Modele frases como “¿Cómo te sientes hoy?” y “Déjame comprobar los latidos de tu corazón”. Esta obra desarrolla la imaginación, la empatía y la comprensión de los roles de ayuda comunitaria.			
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>● botiquines médicos de juguete</li><li>● Portapapeles, bolas de algodón, vendas.</li><li>● Peluches o muñecos</li></ul>	Vocabulario clave: doctor, herido, cheque	Apoyo:

**Mes: mayo Semana: 4 Materia: Enfoques para jugar y aprender**



Día 3	<b>Tema(s) Fundación(es)</b>  Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella		<b>APL2.1</b> Demostrar pensamiento flexible durante el juego.
<b>Indicadores</b>			
	<b>Preescolar más joven</b>		
	<b>Preescolar mayor</b>		
	Pretende detenerse o avanzar guiado.	Utiliza accesorios para guiar a otros en juegos de seguridad vial.	
<b>Actividad: Juego de rol de guardia de cruce</b>  Instale un cruce de peatones simulado usando cinta adhesiva y señales. Déles a los niños accesorios como una señal de alto o un chaleco y pídale que se turnen como guardias de cruce. Otros pueden fingir que caminan, andan en bicicleta o conducen vehículos de juguete. Este juego imaginativo enseña atención, secuenciación y seguimiento de reglas de manera divertida.			
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cinta para caminos y pasarelas.</li><li>• Señales de alto o banderas portátiles</li><li>• Vehículos de juguete o juguetes para montar.</li></ul>	Vocabulario clave: detenerse, caminar, esperar	Apoyo:

**Mes: mayo Semana: 4 Materia: Enfoques para jugar y aprender**

Día 4	<b>Tema(s) Fundación(es)</b>  Tema: La seguridad es lo primero		<b>APL1.1</b> Demostrar iniciativa y
-------	--	--	--------------------------------------



## Preescolar Curriculo

	Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	autodirección.
<b>Indicadores</b>	<b>Preescolar más joven</b>  Participa en juegos en parejas utilizando accesorios sencillos.	<b>Preescolar mayor</b>  Crea historias sencillas de rescate con un compañero.

### Actividad: Socios de ayuda de rescate

Combine a los niños para que se conviertan en “equipos de rescate” con accesorios sencillos como chalecos, conos o vendas. Invítelos a imaginar y representar escenarios de rescate (por ejemplo, ayudar a un animal herido, dirigir el tráfico después de una caída). Apoye su juego haciéndole preguntas abiertas como “¿Qué harás a continuación?” Esto fomenta el trabajo en equipo, la empatía y la planificación.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave: rescate, ayuda, compañero	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none"><li>● Chalecos de seguridad o camisas rojas.</li><li>● Vendas, conos, teléfonos de juguete.</li></ul>		

## Mes: mayo Semana: 4 Materia: Enfoques para jugar y aprender

<b>Día 5</b>	<b>Tema(s) Fundación(es)</b>	
	Tema: La seguridad es lo primero Número: 16	<b>APL3.1</b> Demostrar atención sostenida y perseverancia.





	<p>Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella</p>	<p><b>APL4.1</b> Demostrar el desarrollo de interacciones sociales durante el juego.</p>
<b>Indicadores</b>	<p><b>Preescolar más joven</b></p>	<p><b>Preescolar mayor</b></p>
	<p>Se turna para voltear cartas con ayuda.</p>	<p>Recuerda y relaciona pares de cartas, turnándose apropiadamente.</p>
<p><b>Actividad: Juego de memoria de bombero</b></p> <p>En grupos pequeños, jueguen un juego de memoria usando tarjetas con imágenes de bomberos. Los niños voltean dos cartas a la vez, tratando de encontrar una coincidencia. Si no coinciden, los voltean y dejan que el siguiente jugador tome su turno. Este juego desarrolla la memoria visual, la concentración y las habilidades de juego cooperativo.</p>		
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>Juego de tarjetas de memoria para bomberos (2 de cada imagen)</li><li>Cuadro de reglas visuales (opcional)</li></ul>	Vocabulario clave: emparejar, girar, carta  Apoyo: