



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

Día 1	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="386 394 898 426">Tema(s) Fundación(es)</th></tr> <tr> <td data-bbox="386 436 898 688"> Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella </td><td data-bbox="906 436 1404 688"> APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección. APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno. </td></tr> </table>	Tema(s) Fundación(es)		Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección. APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno.
Tema(s) Fundación(es)					
Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección. APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como alumno.				
Indicadores	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="386 720 898 814">Preescolar más joven</th><th data-bbox="906 720 1404 814">Preescolar mayor</th></tr> <tr> <td data-bbox="386 825 898 993">Elige un juguete y lo explora con apoyo.</td><td data-bbox="906 825 1404 993">Selecciona materiales con temas de seguridad y explica su función durante el juego.</td></tr> </table>	Preescolar más joven	Preescolar mayor	Elige un juguete y lo explora con apoyo.	Selecciona materiales con temas de seguridad y explica su función durante el juego.
Preescolar más joven	Preescolar mayor				
Elige un juguete y lo explora con apoyo.	Selecciona materiales con temas de seguridad y explica su función durante el juego.				
<p>Actividad: Juego libre de juguetes de seguridad</p> <p>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.</p>					
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Simule cinturones de seguridad, conos, carteles y cascos. • Camiones de bomberos de juguete, coches de policía, botiquines médicos. 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="548 1287 881 1667"> Vocabulario clave: seguro, explorar, conducir </td><td data-bbox="889 1287 1412 1667"> Apoyo: </td></tr> </table>	Vocabulario clave: seguro, explorar, conducir	Apoyo:		
Vocabulario clave: seguro, explorar, conducir	Apoyo:				



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

Día 2	Tema(s) Fundación(es)	
	Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	APL2.1 Demostrar pensamiento flexible durante el juego. APL4.1 Demostrar el desarrollo de interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Imita acciones simples del médico con herramientas de juguete.	Participa en conversaciones de juegos de roles y rutinas de atención.
Actividad: Doctor Juego Dramático 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">● botiquines médicos de juguete● Portapapeles, bolas de algodón, vendas.● Peluches o muñecos	Vocabulario clave: doctor, herido, cheque	Apoyo:

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



Día 3	Tema(s) Fundación(es)	
	Tema: La seguridad es lo primero Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	APL2.1 Demostrar pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Pretende detenerse o avanzar guiado.	Utiliza accesorios para guiar a otros en juegos de seguridad vial.
Actividad: Juego de rol de guardia de cruce 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 pídeles 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"> • Cinta para caminos y pasarelas. • Señales de alto o banderas portátiles • Vehículos de juguete o juguetes para montar. 	Vocabulario clave: detenerse, caminar, esperar	Apoyo:

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

Día 4	Tema(s) Fundación(es)	
	Tema: La seguridad es lo primero	APL1.1 Demostrar iniciativa y



	Número: 16 Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	autodirección.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Participa en juegos en parejas utilizando accesorios sencillos.	Crea historias sencillas de rescate con un compañero.
<p>Actividad: Socios de ayuda de rescate</p> <p>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.</p>		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Chalecos de seguridad o camisas rojas. Vendas, conos, teléfonos de juguete. 	Vocabulario clave: rescate, ayuda, compañero	Apoyo:

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

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



	Letra: Oh Color: Rojo Forma: Estrella	APL4.1 Demostrar el desarrollo de interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Se turna para voltear cartas con ayuda.	Recuerda y relaciona pares de cartas, turnándose apropiadamente.
<p>Actividad: Juego de memoria de bombero</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"> Juego de tarjetas de memoria para bomberos (2 de cada imagen) Cuadro de reglas visuales (opcional) 	Vocabulario clave: emparejar, girar, carta	Apoyo: