



Mes: Mayo Semana: 5 Materia: Estudios Sociales

Día 1	Tema(s) Fundación(es)	
	Semana de revisión	SS1.1 Demostrar el desarrollo de uno mismo. SS5.1 Demostrar conciencia de ciudadanía
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Se identifica como un ayudante en el juego.	Asume papeles imaginarios de ayudante en juegos dramáticos.

Actividad: Trabajos de ayudante de jardín

Instale una espectacular estación de juego con herramientas y accesorios de jardín. Los niños eligen roles como sembrador, bebedero o cosechador y los representan con apoyo. Los niños mayores pueden rotar trabajos y discutir cómo cada ayudante sustenta la vida vegetal y a otros.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Regaderas, guantes, verduras de juguete. Señales para roles de ayuda 	Vocabulario clave: ayuda, trabajo, jardín, planta, trabajo	Apoyo:
--	--	---------------



Mes: Mayo Semana: 5 Materia: Estudios Sociales

Día 2	Tema(s) Fundación(es)	
	Semana de revisión	SS2.3 Demostrar conocimiento de los fundamentos del gobierno o la autoridad. SS5.1 Demostrar conciencia de ciudadanía
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Reconoce señales de seguridad como "parar" o "salir"	Identifica a los adultos que los ayudan a mantenerse seguros.

Actividad: Práctica de simulacro de incendio

Hable sobre qué hacer en caso de emergencia por incendio. Luego, haga un simulacro de incendio utilizando señales visuales y una sirena imaginaria. Los niños caminarán hasta un lugar seguro y discutirán quién los ayuda a mantenerse seguros (bomberos, maestros, padres).

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes o tarjetas de simulacros de incendio • Sombrero de fuego o sonido de alarma simulado. 	Vocabulario clave: seguro, detener, fuego, ayudante, reglas	Apoyo:
--	---	---------------



Mes: Mayo Semana: 5 Materia: Estudios Sociales

Día 3	Tema(s) Fundación(es)	
	Semana de revisión	SS5.1 Demostrar conciencia de ciudadanía
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Identifica animales ayudantes en libros o juegos.	Pretende ser veterinario o rescatista en un juego dramático.

Actividad: Ayudantes que ayudan a los animales

Lea un libro o use tarjetas que muestren trabajos como veterinario, cuidador de zoológico o rescatador de animales. Hable sobre cómo estas personas cuidan a los animales. Los niños pueden jugar a ayudar a los animales usando accesorios y animales de peluche.

Recursos/Materiales	Vocabulario clave:	Apoyo:
<ul style="list-style-type: none"> • Marionetas de animales o peluches. • Accesorios del kit veterinario 	animal, veterinario, cuidado, rescate, ayuda	



Mes: Mayo Semana: 5 Materia: Estudios Sociales

Día 4	Tema(s) Fundación(es)	
	Semana de revisión	SS3.2 Demostrar conocimiento de lugares y regiones. SS5.1 Demostrar conciencia de ciudadanía
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Nombra lugares familiares del vecindario (parque, tienda, casa)	Describe lo que la gente hace en diferentes lugares.
<p>Actividad: Cuadro de Ayuda a Nuestro Vecindario</p> <p>Cree un mapa visual simple de un vecindario (parque, biblioteca, tienda, estación de bomberos). Comentar qué hace la gente en cada lugar. Los niños pueden agregar dibujos o imágenes para completar el cuadro.</p>		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Cartulina con mapa del barrio. • Marcadores o iconos impresos 	Vocabulario clave: barrio, lugar, mapa, gente, trabajo	Apoyo:



Mes: Mayo Semana: 5 Materia: Estudios Sociales

Día 5	Tema(s) Fundación(es)	
	Semana de revisión	SS4.1 Demostrar conocimiento de la economía, el gasto y la obtención de dinero.
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Utiliza dinero ficticio en intercambios simples.	Secuencias de acciones en juego (“Primero compro, luego como”)
Actividad: Funciones de ayudante de mercado		
Instale un mercado de flores o productos agrícolas. Los niños se turnarán para ser vendedores o compradores y usarán dinero ficticio para realizar compras. Esto apoya la secuenciación, el juego de roles y la comprensión de intercambios económicos simples.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">Juega comida o flores.dinero ficticioCestas	Vocabulario clave: comprar, vender, dinero, mercado, precio	Apoyo: