



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

Día 1	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b>  Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo		<p>APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección</p> <p>APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante</p> <p>APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.</p>				
Indicadores	<table border="1"><tr><th>Preescolar más joven</th><th>Preescolar mayor</th></tr><tr><td>Pueden elegir un centro con apoyo y compartir una idea sencilla de lo que quieren hacer.</td><td>Puede establecer un plan de juego, continuar con la actividad durante un período de tiempo y hablar sobre lo que hizo después.</td></tr></table>		Preescolar más joven	Preescolar mayor	Pueden elegir un centro con apoyo y compartir una idea sencilla de lo que quieren hacer.	Puede establecer un plan de juego, continuar con la actividad durante un período de tiempo y hablar sobre lo que hizo después.	
Preescolar más joven	Preescolar mayor						
Pueden elegir un centro con apoyo y compartir una idea sencilla de lo que quieren hacer.	Puede establecer un plan de juego, continuar con la actividad durante un período de tiempo y hablar sobre lo que hizo después.						
<p>Actividad: Planificar, hacer y revisar centros de jengibre</p> <p>Reúna a los niños en la alfombra y presente brevemente los centros con temática de pan de jengibre disponibles (juego dramático de panadería, galletas de matemáticas, plastilina, bloques de puente/barco, etc.). Pida a cada niño que señale o nombre dónde le gustaría jugar y qué planea hacer allí ("Voy a hornear galletas", "Estoy construyendo un puente"). Luego, los niños van a "hacer" su trabajo en los centros mientras los adultos observan y animan la perseverancia y la resolución de problemas. Después de limpiar, regrese a la alfombra para "repasar" invitando a algunos niños de cada centro a mostrar o contar lo que hicieron y si su plan se mantuvo igual o cambió.</p>							
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tarjetas ilustradas de centros de pan de jengibre disponibles para el cuadro de planificación</li><li>• Tablero o tapete de planificación, ejecución y revisión simple (con columnas o imágenes)</li></ul>	Vocabulario clave: planificar, elegir, terminar	Apoyo:				

**Mes: diciembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

<b>Día 2</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b>					
	Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección  APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.  APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.				
<b>Indicadores</b>						
	<table border="1"><thead><tr><th>Preescolar más joven</th><th>Preescolar mayor</th></tr></thead><tbody><tr><td>Puede elegir un rol y una acción para representar durante el juego de panadería.</td><td>Puede negociar roles con sus compañeros, planificar varios pasos para su juego y adaptarse cuando las ideas cambian.</td></tr></tbody></table>		Preescolar más joven	Preescolar mayor	Puede elegir un rol y una acción para representar durante el juego de panadería.	Puede negociar roles con sus compañeros, planificar varios pasos para su juego y adaptarse cuando las ideas cambian.
Preescolar más joven	Preescolar mayor					
Puede elegir un rol y una acción para representar durante el juego de panadería.	Puede negociar roles con sus compañeros, planificar varios pasos para su juego y adaptarse cuando las ideas cambian.					
	<p><b>Actividad:</b> Planificación del juego de rol de panadería de jengibre</p> <p>Antes de abrir la Panadería de Gingy, reúnanse en grupos pequeños en el centro de teatro para planificar cómo funcionará hoy. Usen tarjetas con imágenes sencillas (panadero, ayudante, cliente, cajero) e inviten a los niños a elegir roles y decidir qué hará cada uno. Juntos, crean un breve "Plan de Panadería" (Primero tomamos pedidos, luego horneamos y luego servimos). Luego, los niños pasan al juego de roles, usando el plan como guía, pero ajustándolo si surgen nuevas ideas. Al final del tiempo en el centro, revisen brevemente el diagrama y pregunten qué se mantuvo igual, qué cambió y cómo trabajaron juntos.</p>					
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>Accesorios para la obra de teatro de Gingy's Bakery (menú, carteles, comida de mentira)</li><li>Tarjetas con imágenes de roles (panadero, ayudante, cliente, cajero)</li><li>Diagrama del plano de panadería (Primero / Luego / Último)</li></ul>	Vocabulario clave: rol, trabajo, plan  Apoyo:				



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

Día 3	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b>  Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.  APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores	<b>Preescolar más joven</b>  Puede quedarse con un rompecabezas simple o una actividad de patrón por un período corto y volver a intentarlo cuando las piezas no encajen.	<b>Preescolar mayor</b>  Puede resolver rompecabezas o patrones más desafiantes, usando estrategias como girar piezas o verificar la imagen.
<p>Actividad: Rompecabezas de jengibre y persistencia de patrones</p> <p>Prepare una mesa pequeña con rompecabezas de jengibre y tiras de patrones (AB, AAB, ABC) con piezas de galleta, caramelo y menta. Muestre cómo mirar la imagen de la caja o la tira de patrones y siga intentándolo cuando una pieza no encaje a la primera. Invite a los niños a elegir un rompecabezas o patrón y animelos a perseverar hasta terminarlo, ofreciéndoles frases como "Prueba una nueva forma" o "Mira la imagen para ayudarte". Cuando completen un rompecabezas o patrón, celebre su esfuerzo y pregúnteleles qué les ayudó a seguir adelante. Los niños que terminen antes pueden crear sus propios patrones de jengibre para que un amigo los copie.</p>		
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>Rompecabezas de jengibre para el suelo o la mesa</li><li>Tiras con patrón de pan de jengibre y piezas de imagen a juego</li><li>Mini póster o señal visual "Sigue intentándolo"</li></ul>	Vocabulario clave: patrón, prueba, terminado  Apoyo:

**Mes: diciembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

<b>Día 4</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b>		
	Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante  APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.	
<b>Indicadores</b>			
	<b>Preescolar más joven</b>	<b>Preescolar mayor</b>	
	Puede explorar la construcción de puentes simples con bloques y palos y observar cuándo se caen o permanecen en pie.		
<b>Actividad: Centro STEM: Constructores de puentes</b>  En la mesa de STEM, invite a los niños a convertirse en ingenieros que construyen puentes para que el niño de jengibre los cruce. Muéstrelas los materiales disponibles (bloques, vasos, palitos de helado) y pregúnteleles qué tipo de puente podrían intentar primero. Permita que los niños diseñen y prueben libremente sus puentes con una pequeña figura de jengibre, observando cuándo se inclina o se sostiene. Anímelos a pensar en voz alta sobre los cambios que pueden hacer: agregar más soportes, acercar los bloques o usar más de un palito. Durante la limpieza, pida a los niños que muestren su diseño final y describan algo que hayan cambiado durante el proceso.			
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bloques de construcción o ladrillos de espuma</li><li>● Vasos de plástico o cajas pequeñas (soportes)</li><li>● Palitos grandes de helado o de manualidades</li><li>● Figura pequeña de hombre de jengibre o cuadro laminado</li></ul>	Vocabulario clave: construir, fuerte, cambiar	Apoyo:

**Mes: diciembre Semana: 1 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje**

<b>Día 5</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b>	
	Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante  APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
<b>Indicadores</b>		
	<b>Preescolar más joven</b>	<b>Preescolar mayor</b>
	Pueden elegir un centro favorito y compartir una declaración sencilla sobre lo que hicieron allí.	Pueden explicar por qué eligieron una actividad favorita y contar algo que aprendieron o que cambiarían la próxima vez.
<p>Actividad: Centros de elección Reflexión: Actividad favorita de pan de jengibre</p> <p>Ofrezca a los niños una ronda final de centros de elección con temática de pan de jengibre (panadería, galletas de matemáticas, ciencias, rompecabezas, STEM). Invítelos a decidir dónde les gustaría jugar hoy y comparten brevemente su plan antes de ir a los centros. Después del juego, reúnanse en grupo con una tabla de "Actividad favorita de pan de jengibre". Uno por uno, los niños colocan su nombre o imagen junto a un centro y comparten lo que disfrutaron y por qué. Anoten algunos comentarios en la tabla para capturar sus reflexiones y usarla para planificar futuros centros que se ajusten a sus intereses.</p>		
Recursos/Materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>Lista de imágenes de centros de jengibre disponibles</li><li>Cuadro de reflexión sobre la actividad favorita de pan de jengibre</li><li>Tarjetas con nombre o foto de estudiante</li></ul>	Vocabulario clave: elegir, favorito, recordar
		Apoyo: