



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

<b>Día 1</b>	<b>Tema(s) Fundamento(s)</b> <div> <div> Tema: Hombre de jengibre  Número: 17  Letra: Mm  Color: Plata  Forma: Rombo </div> <div> APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección  APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante  APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia. </div> </div>	
<b>Indicadores</b>	<b>Bebés más pequeños</b>	<b>Bebés mayores</b>
	Puede alcanzar un bloque blando, golpearlo o explorarlo con las manos y la boca mientras un adulto modela cómo apilarlo y derribarlo.	Puede apilar o alinear bloques deliberadamente, luego derribarlos y repetir el juego, mostrando interés en intentarlo nuevamente.
<b>Actividad: Explora y derriba bloques blandos</b> <p>Coloque un pequeño juego de bloques de tela suave o espuma en el suelo frente a los bebés. Siéntese cerca y modele cómo apilar uno o dos bloques y luego tirarlos suavemente hacia abajo con una reacción juguetona. Invite a los bebés a alcanzar, agarrar, apretar y golpear los bloques, observando cómo se sienten y suenan. Para los bebés mayores, animelos a hacer objetivos sencillos como "¡Veamos si podemos hacer una pequeña torre!" y haga una pausa para que lo intenten antes de ayudar. Repita la rutina varias veces para que los bebés puedan anticipar lo que sucederá y decidan intentarlo de nuevo.</p>		
<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bloques de tela suave o espuma (varios tamaños y colores)</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> bloque, pila, abajo	<b>Apoyo:</b>



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

<b>Día 2</b>	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="386 369 898 405">Tema(s) Fundamento(s)</th></tr> <tr> <td data-bbox="386 415 898 636"> Tema: Hombre de jengibre  Número: 17  Letra: Mm  Color: Plata  Forma: Rombo </td><td data-bbox="906 415 1414 636"> APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección  APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante </td></tr> </table>	Tema(s) Fundamento(s)		Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante
Tema(s) Fundamento(s)					
Tema: Hombre de jengibre Número: 17 Letra: Mm Color: Plata Forma: Rombo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante				
<b>Indicadores</b>	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="386 737 898 793">Bebés más pequeños</th><th data-bbox="906 737 1414 793">Bebés mayores</th></tr> <tr> <td data-bbox="386 804 898 961"> Puede levantar la cabeza y el pecho brevemente durante el tiempo boca abajo para mirar un juguete interesante e intentar alcanzarlo. </td><td data-bbox="906 804 1414 961"> Puede girar, deslizarse o gatear hacia un juguete mientras juega en el suelo y seguir intentándolo hasta que pueda tocarlo o agarrarlo. </td></tr> </table>	Bebés más pequeños	Bebés mayores	Puede levantar la cabeza y el pecho brevemente durante el tiempo boca abajo para mirar un juguete interesante e intentar alcanzarlo.	Puede girar, deslizarse o gatear hacia un juguete mientras juega en el suelo y seguir intentándolo hasta que pueda tocarlo o agarrarlo.
Bebés más pequeños	Bebés mayores				
Puede levantar la cabeza y el pecho brevemente durante el tiempo boca abajo para mirar un juguete interesante e intentar alcanzarlo.	Puede girar, deslizarse o gatear hacia un juguete mientras juega en el suelo y seguir intentándolo hasta que pueda tocarlo o agarrarlo.				
<p><b>Actividad: Juguete para jugar boca abajo: alcance y rueda</b></p> <p>Coloque a los bebés boca abajo sobre una colchoneta suave con algunos juguetes interesantes fuera de su alcance. Golpee o mueva suavemente un juguete para captar su atención y animarlos a levantar la cabeza, mirarlo y alcanzarlo. Para bebés mayores, ruede su pelota o sonajero favorito a unos centímetros de distancia y espere a ver si giran, se deslizan o gatean hacia él. Celebre cada esfuerzo con palabras cariñosas y sonrisas, luego mueva el juguete ligeramente de nuevo para animarlos a intentarlo de nuevo. Rote los juguetes para que los bebés mantengan su curiosidad y se motiven a explorar.</p>					
<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes de alto contraste o musicales, pelotas blandas, sonajeros</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="548 1360 881 1541"> <b>Vocabulario clave:</b>  alcanzar, intentar, rodar </td><td data-bbox="889 1360 1414 1541"> <b>Apoyo:</b> </td></tr> </table>	<b>Vocabulario clave:</b> alcanzar, intentar, rodar	<b>Apoyo:</b>		
<b>Vocabulario clave:</b> alcanzar, intentar, rodar	<b>Apoyo:</b>				



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

<b>Día 3</b>	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="375 369 899 407">Tema(s) Fundamento(s)</th></tr> <tr> <td data-bbox="375 407 899 638"> Tema: Hombre de jengibre  Número: 17  Letra: Mm  Color: Plata  Forma: Rombo </td><td data-bbox="899 407 1414 638"> APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante  APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. </td></tr> </table>	Tema(s) Fundamento(s)		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.
Tema(s) Fundamento(s)					
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>	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="375 732 899 795">Bebés más pequeños</th><th data-bbox="899 732 1414 795">Bebés mayores</th></tr> <tr> <td data-bbox="375 795 899 963"> Puede activar accidentalmente un juguete de causa y efecto (presionar, agitar, patear) y mirar hacia el sonido o la luz que aparece. </td><td data-bbox="899 795 1414 963"> Puede repetir intencionalmente una acción (empujar, tirar, presionar) para que algo suceda nuevamente y experimentar con diferentes formas de usar el juguete. </td></tr> </table>	Bebés más pequeños	Bebés mayores	Puede activar accidentalmente un juguete de causa y efecto (presionar, agitar, patear) y mirar hacia el sonido o la luz que aparece.	Puede repetir intencionalmente una acción (empujar, tirar, presionar) para que algo suceda nuevamente y experimentar con diferentes formas de usar el juguete.
Bebés más pequeños	Bebés mayores				
Puede activar accidentalmente un juguete de causa y efecto (presionar, agitar, patear) y mirar hacia el sonido o la luz que aparece.	Puede repetir intencionalmente una acción (empujar, tirar, presionar) para que algo suceda nuevamente y experimentar con diferentes formas de usar el juguete.				

**Actividad: Juego de juguetes de causa y efecto**

Ofrezca a los bebés juguetes sencillos de causa y efecto, como cajas que se abren, teclas de piano o juguetes con sonido de pulsadores. Siéntese cerca y enséñeles cómo presionar, empujar o agitar para que algo suceda, haciendo pausas para que los bebés puedan observar y escuchar. Guíe suavemente sus manos para que intenten el movimiento y luego espere a ver si repiten la acción por sí solos. Hablen sobre lo que está sucediendo: "¡Pulsaste el botón y empezó la música!". Dediquen suficiente tiempo a repetir y explorar diferentes juguetes para que los bebés descubran que sus acciones generan cambios.

<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes de causa y efecto seguros para bebés (juguetes emergentes, juguetes musicales con botones, piano para bebés, juguetes simples con luces)</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> Presiona el botón otra vez	<b>Apoyo:</b>
--	---	---------------



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

<b>Día 4</b>	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="391 369 906 405">Tema(s) Fundamento(s)</th><th data-bbox="906 369 1414 405"></th></tr> <tr> <td data-bbox="391 405 906 632"> Tema: Hombre de jengibre  Número: 17  Letra: Mm  Color: Plata  Forma: Rombo </td><td data-bbox="906 405 1414 632"> APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección  APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. </td></tr> </table>	Tema(s) Fundamento(s)		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.
Tema(s) Fundamento(s)					
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.				
<b>Indicadores</b>	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="391 730 906 793">Bebés más pequeños</th><th data-bbox="906 730 1414 793">Bebés mayores</th></tr> <tr> <td data-bbox="391 793 906 961"> Puede mirar dentro de la canasta, alcanzar uno o dos artículos y explorarlos con las manos y la boca por un corto tiempo. </td><td data-bbox="906 793 1414 961"> Puede elegir diferentes objetos de la canasta, explorarlos de nuevas formas (tocarlos, golpearlos, rodarlos) y volver a favoritos. </td></tr> </table>	Bebés más pequeños	Bebés mayores	Puede mirar dentro de la canasta, alcanzar uno o dos artículos y explorarlos con las manos y la boca por un corto tiempo.	Puede elegir diferentes objetos de la canasta, explorarlos de nuevas formas (tocarlos, golpearlos, rodarlos) y volver a favoritos.
Bebés más pequeños	Bebés mayores				
Puede mirar dentro de la canasta, alcanzar uno o dos artículos y explorarlos con las manos y la boca por un corto tiempo.	Puede elegir diferentes objetos de la canasta, explorarlos de nuevas formas (tocarlos, golpearlos, rodarlos) y volver a favoritos.				

**Actividad: TExploración de la cesta Reasure**

Prepare una cesta baja de tesoros llena de objetos cotidianos seguros e interesantes (cepillo suave, aro de madera, cuadrado de tela, cuchara lisa). Colóquela al alcance de los bebés, ya sean sentados o apoyados, e invítelos a elegir lo que quieran explorar. Permanezca cerca para supervisarlos y describirles lo que están haciendo: "Encontraste el cepillo suave. Te pica la mano". Gire los objetos a medida que pierda el interés, modelando golpecitos suaves, rodándolos o frotándolos para que los bebés puedan probar nuevas ideas. Permita que cada niño siga su curiosidad y se quede con su objeto favorito todo el tiempo que desee.

<b>Recursos/Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Surtido de objetos seguros para bebés con texturas y formas variadas (cepillo suave, anillos de madera, cuadrados de tela, mordedor de silicona, cuchara lisa)</li> </ul>	<b>Vocabulario clave:</b> elige, suave, explora	<b>Apoyo:</b>
---	--	---------------



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

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)	
	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.
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede mostrar interés en una actividad familiar inclinándose, estirándose o sonriendo cuando se le ofrece nuevamente.	Puede señalar, gatear o moverse hacia un juguete o área de juego preferida y permanecer con la actividad durante períodos más prolongados.
Actividad: Opciones de repetición de una obra favorita		
Prepare dos o tres opciones de juego que le resulten familiares de la semana (bloques blandos, juguetes boca abajo, cesta de tesoros, instrumentos sencillos). Acérquelos a las opciones una a la vez y observe sus señales: estirarse, sonreír o vocalizar hacia su favorito. Anímelos a volver a esa actividad y repetir las acciones que disfrutaron, como derribar bloques o rodar una pelota. Para los bebés mayores, anímelos a tomar decisiones sencillas: "¿Quieres bloques o la cesta?" y respete su elección. Este día les permite practicar la perseverancia y la confianza al dominar actividades que les resulten familiares y divertidas.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"><li>Juguetes o centros favoritos usados anteriormente</li></ul>	Vocabulario clave: favorito, elegir, jugar	Apoyo: