



Mes: diciembre Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 1	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante
Indicadores		
	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede alcanzar o agarrar un artículo de la canasta y mirarlo mientras lo explora con las manos o la boca.	Puede elegir entre varios elementos, explorarlos uno a la vez y regresar a su objeto favorito.

Actividad: Cesta del Tesoro - Artículos Naturales

Coloque una canasta poco profunda en el suelo con algunos objetos grandes y seguros, como un aro de madera, cuadrados grandes de tela y una cuchara grande. Coloque a los bebés lo suficientemente cerca como para que puedan alcanzar y elegir lo que les interese, dándoles suficiente tiempo para tocar, morder y golpear. Siéntese cerca y nombre cada objeto en silencio mientras exploran, siguiendo su ejemplo en lugar de dirigir el juego. Rote los objetos durante la semana para mantener la curiosidad.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Anillo grande de madera o mordedor Cuadrados grandes de tela (algodón, seda, vellón) 	Vocabulario clave: cesta, mirar, tocar	Apoyo:
--	--	---------------



Mes: diciembre Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 2	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="386 369 898 405">Tema(s) Fundamento(s)</th></tr> <tr> <td data-bbox="386 415 898 590"> Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada </td><td data-bbox="906 415 1414 590"> 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: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Tema(s) Fundamento(s)					
Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.				
Indicadores	<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 observar atentamente cómo un adulto presiona un botón o tira de una palanca para hacer que un juguete se ilumine o reproduzca música. </td><td data-bbox="906 804 1414 961"> Puede intentar presionar botones o mover piezas y repetir acciones que produzcan un sonido o una luz. </td></tr> </table>	Bebés más pequeños	Bebés mayores	Puede observar atentamente cómo un adulto presiona un botón o tira de una palanca para hacer que un juguete se ilumine o reproduzca música.	Puede intentar presionar botones o mover piezas y repetir acciones que produzcan un sonido o una luz.
Bebés más pequeños	Bebés mayores				
Puede observar atentamente cómo un adulto presiona un botón o tira de una palanca para hacer que un juguete se ilumine o reproduzca música.	Puede intentar presionar botones o mover piezas y repetir acciones que produzcan un sonido o una luz.				
<p>Actividad: “Juguetes de causa y efecto”</p> <p>Ofrécele uno o dos juguetes sencillos de causa y efecto, como una caja que se abre rápidamente o un juguete con botones y música. Primero, muéstrale cómo funciona el juguete: presionando, deslizando o girando mientras dices “¡Empuja y suelta!”. Luego, coloca el juguete a su alcance y deja que experimente, ofreciéndole apoyo suave con las manos según sea necesario. Celebra cualquier intento de lograr algo y describe sus descubrimientos con palabras sencillas.</p>					
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> 1-2 juguetes simples de causa y efecto (juguete emergente, juguete con botón pulsador, etc.) 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="548 1329 881 1577"> Vocabulario clave: empujar, hacer estallar, girar </td><td data-bbox="889 1329 1414 1577"> Apoyo: </td></tr> </table>	Vocabulario clave: empujar, hacer estallar, girar	Apoyo:		
Vocabulario clave: empujar, hacer estallar, girar	Apoyo:				



Mes: diciembre Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 3	Tema(s) Fundamento(s) Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.	
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Puede escuchar y mirar hacia un sonajero repetidamente cuando se presenta el sonido.	Puede continuar sacudiendo o explorando el sonajero de diferentes maneras (alto/bajo, rápido/lento) antes de continuar.
Actividad: “Repetir y variar - Juego de sonajero” Siéntese frente al bebé y agite un sonajero lentamente de un lado a otro, luego de arriba a abajo, haciendo pausas para que observe y escuche. Entréguele el sonajero y anímelo a intentarlo, mostrándole nuevas maneras de explorar, como golpearlo, rodarlo o agitarlo suavemente y luego en voz alta. Repita sus movimientos favoritos varias veces para que pueda seguir la actividad y notar pequeños cambios en el sonido y el movimiento.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">1-2 sonajeros o agitadores seguros para bebés	Vocabulario clave: sacudir, fuerte, silencioso	Apoyo:



Mes: diciembre Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 4	Tema(s) Fundamento(s) <table><tr><td>Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada</td><td>APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.</td></tr></table>		Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.			
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores		
	Puede mirar hacia adelante y hacia atrás entre dos juguetes y alcanzar uno.	Puede moverse entre juguetes, explorando cada uno de diferentes maneras y volviendo a aquel que prefiera.		
Actividad: “Elección de tiempo en el suelo: dos juguetes” <p>Durante el juego en el suelo, coloque dos juguetes diferentes (por ejemplo, un bloque blando y un aro con textura) al alcance del bebé. Espere en silencio mientras decide cuál alcanzar o hacia cuál rodar, luego comente su elección: "Elegiste el aro". Después de jugar un rato, acerque suavemente el otro juguete para invitarlo a cambiar y explorar. Esta sencilla elección fomenta la iniciativa y el pensamiento flexible sin abrumarlo con demasiadas opciones.</p>				
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">Par de juguetes contrastantes para cada bebé (bloque y aro, sonajero y paño, etc.)	Vocabulario clave: elige, juguete, jugar	Apoyo:		



Mes: diciembre Semana: 2 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Aventuras de renos Número: 18 Letra: Nn Color: blanco Forma: Cuadrada	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores	Bebés más pequeños	Bebés mayores
	Pueden mirar su reflejo y mover los brazos o las piernas mientras se observan.	Puede acariciar o besar el espejo, sonreír a su reflejo y mirar alternativamente su propio rostro y el del cuidador.
Actividad:“Exploración del espejo” Coloque un espejo irrompible en el suelo o fíjelo en la pared y coloque a los bebés de forma que puedan verse. Permítales tiempo para que se observen, se estiren y hagan muecas, comentando con cariño: "¡Te ves! ¡Ahí tienes tu sonrisa!". Acompáñelos en el espejo, apareciendo junto a su reflejo y saludándolos con un simple "hola" o un gesto de la mano. Esta interacción lúdica fomenta la curiosidad, el autoconocimiento temprano y la interacción social.		
Recursos/Materiales ● Espejo	Vocabulario clave: espejo, hola, sonrisa	Apoyo: