



Mes: diciembre Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 1	Tema(s) Fundamento(s) <div> <div> Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo </div> <div> APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante </div> </div>	
Indicadores	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede gatear o caminar hasta la “guarida” con ayuda de un adulto y puede copiar acciones simples como acostarse o fingir que duerme.	Puede elegir independientemente entrar y salir de la guarida, fingir que duerme o ronca y repetir el juego varias veces.
Actividad: “Entra en la guarida del oso y finge dormir” Crea una guarida de oso sencilla con una carpa de mesa, una caja grande o un fuerte de mantas. Invita a los niños a entrar, uno o dos a la vez, diciendo: "Los osos van a dormir durante el invierno". Modela cómo se acurrucan, roncan suavemente y luego se despiertan. Anima a los niños pequeños a explorar cómo entrar, salir y volver a entrar, eligiendo cuánto tiempo "dormir" y qué hará su oso.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Caja de cartón grande, mesa con una manta encima o tienda de campaña emergente • Mantas o almohadas suaves (opcional) 	Vocabulario clave: elige, prueba, juega	Apoyo:



Mes: diciembre Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 2	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="386 369 898 405">Tema(s) Fundamento(s)</th><th data-bbox="906 369 1411 405"></th></tr> <tr> <td data-bbox="386 415 898 594"> Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo </td><td data-bbox="906 415 1411 594"> APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego. </td></tr> </table>	Tema(s) Fundamento(s)		Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Tema(s) Fundamento(s)					
Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="386 730 898 793">Niños pequeños</th><th data-bbox="906 730 1411 793">Niños mayores</th></tr> <tr> <td data-bbox="386 804 898 961">Puede copiar un movimiento o sonido simple de un animal cuando lo modela un adulto.</td><td data-bbox="906 804 1411 961">Puede elegir un papel de animal, usar sonidos y movimientos e interactuar brevemente con sus compañeros durante el juego de simulación.</td></tr> </table>	Niños pequeños	Niños mayores	Puede copiar un movimiento o sonido simple de un animal cuando lo modela un adulto.	Puede elegir un papel de animal, usar sonidos y movimientos e interactuar brevemente con sus compañeros durante el juego de simulación.
Niños pequeños	Niños mayores				
Puede copiar un movimiento o sonido simple de un animal cuando lo modela un adulto.	Puede elegir un papel de animal, usar sonidos y movimientos e interactuar brevemente con sus compañeros durante el juego de simulación.				
<p>Actividad: Juego de simulación de animales de invierno (oso, pájaro, ardilla)</p> <p>Coloque tres tarjetas con imágenes o juguetes pequeños: oso, pájaro y ardilla. Pida a cada niño que elija un animal y muéstrole un movimiento sencillo: caminar como un oso, aletear como un pájaro o saltar como una ardilla. Invite a los niños a moverse por la habitación como sus animales, saludándose ("¡Hola, oso!") y luego "yendo a casa" a un lugar cuando los llamen. Únase al juego para compartir el espacio y mantener un juego suave y divertido.</p>					
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Tarjetas o juguetes con imágenes de osos, pájaros y ardillas 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="548 1320 881 1520"> Vocabulario clave: construir, alto, caer </td><td data-bbox="889 1320 1411 1520"> Apoyo: </td></tr> </table>	Vocabulario clave: construir, alto, caer	Apoyo:		
Vocabulario clave: construir, alto, caer	Apoyo:				



Mes: diciembre Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede seguir al líder por un corto tiempo y copiar uno o dos movimientos.	Puede permanecer involucrado a través de varios cambios de movimiento (caminar, gatear, volar) y puede tomar un turno como líder.
Actividad: Sigue al líder: camina, gatea y vuela como los animales.		
Explique que los niños jugarán a "Sigue a los animales de invierno". Comience como líder y diga: "Ahora caminamos como osos", "Ahora gateamos bajo" o "Ahora volamos como pájaros", cambiando los movimientos cada cierto tiempo. Anime a los niños pequeños a seguir observando y probando los nuevos movimientos. Cuando estén listos, invite a un niño mayor a ser el líder y elijan qué movimiento del animal copiarán todos.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">Tarjetas con imágenes de animales opcionales para pistas visuales	Vocabulario clave: dentro, fuera, a través	Apoyo:



Mes: diciembre Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)	
	Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo	APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores		
	Niños pequeños	Niños mayores
	Puede arrastrarse a través de un túnel o debajo de una mesa baja con la ayuda de un adulto, posiblemente repitiendo esto una o dos veces.	Puede elegir diferentes formas de moverse (gatear, deslizarse, caminar) a través o debajo del túnel y puede permanecer en la actividad durante varios turnos.

Actividad: Juego de túnel posicional: a través/debajo del túnel

Instala un túnel de juego o crea uno con mesas y mantas. Invita a los niños a jugar. **a través de** el túnel, vitoreando mientras salen por el otro lado. Luego, modela y **debajo** Un espacio bajo diferente y diga las palabras "a través" y "debajo" cada vez. Dé a los niños pequeños muchas oportunidades para intentarlo, dejándolos elegir cómo moverse y anímelos cuando vuelvan para más turnos.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Túnel de juegos o mesas con mantas encima. Tapetes suaves para gatear (opcional) 	Vocabulario clave: atascado, ayuda, abierto	Apoyo:
--	---	---------------



Mes: diciembre Semana: 3 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 5	<table border="1"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="378 401 899 415">Tema(s) Fundamento(s)</th></tr> <tr> <td data-bbox="378 422 899 590"> Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo </td><td data-bbox="899 422 1414 590"> APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego. </td></tr> </table>	Tema(s) Fundamento(s)		Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Tema(s) Fundamento(s)					
Tema: Animales en invierno Número: 19 Letra: Oo Color: Turquesa Forma: Triángulo	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.				
Indicadores	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="378 737 899 793">Niños pequeños</th><th data-bbox="899 737 1414 793">Niños mayores</th></tr> <tr> <td data-bbox="378 800 899 961"> Puede colocar una manta o un bloque encima o dentro de una caja y puede poner un animal de peluche adentro con ayuda. </td><td data-bbox="899 800 1414 961"> Puede ayudar a decidir dónde colocar las cajas y las mantas, trabajar con sus compañeros para construir una guarida y usarla en juegos de simulación continuos. </td></tr> </table>	Niños pequeños	Niños mayores	Puede colocar una manta o un bloque encima o dentro de una caja y puede poner un animal de peluche adentro con ayuda.	Puede ayudar a decidir dónde colocar las cajas y las mantas, trabajar con sus compañeros para construir una guarida y usarla en juegos de simulación continuos.
Niños pequeños	Niños mayores				
Puede colocar una manta o un bloque encima o dentro de una caja y puede poner un animal de peluche adentro con ayuda.	Puede ayudar a decidir dónde colocar las cajas y las mantas, trabajar con sus compañeros para construir una guarida y usarla en juegos de simulación continuos.				

Actividad: “Construye una guarida sencilla con cajas y mantas”

Ofrezca algunas cajas resistentes, cojines y mantas, y diga a los niños: "¡Hagamos una guarida de osos!". Muestre cómo cubrir una caja con una manta y colocar un oso de peluche dentro. Invite a los niños pequeños a mover materiales, cubrir espacios y decidir dónde dormirán los animales. Anímelos a compartir y a turnarse mientras entran, salen y recorren la guarida que crearon juntos.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Cajas de cartón, cojines o pequeños bloques de espuma. • Mantas o paños grandes • Osos de peluche u otros animales 	Vocabulario clave: girar, compartir, esperar	Apoyo:
---	--	---------------