



Mes: diciembre Semana: 4 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 1	Tema(s) Fundamento(s)	
	Semana de revisión	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL4.1 Demostrar el desarrollo de las interacciones sociales durante el juego.
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede elegir un rol simple (panadero, comprador) y explorar materiales con breves momentos de juego, usando algunas acciones o palabras simuladas.	Puede planificar roles con sus compañeros, permanecer en el personaje durante períodos más largos y usar un lenguaje más complejo para representar escenas de panadería y mercado.

Actividad: Obra dramática de panadería y mercado navideño

Organice una panadería y un mercado de juego dramático con alimentos de imitación relacionados con las festividades (galletas, latkes, dumplings, fruta, dulces). Invite a los niños a decidir quiénes serán los panaderos, los compradores o los cajeros y permítales elegir libremente los materiales y los roles. Anímelos a "hornear", "cocinar" y "vender" productos, usando letreros, menús o listas de la compra mientras juegan. Los maestros fomentan la interacción social modelando la toma de turnos, compartiendo lenguaje y resolviendo problemas sencillos cuando muchos niños desean el mismo rol.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Alimentos de juego dramáticos y recipientes de comida vacíos Dinero de juguete, cestas, bandejas y bolsas de compra. Gorros de chef, delantales o piezas de disfraz sencillas (opcional) 	Vocabulario clave: panadería, mercado, simulación	Apoyo:
---	---	---------------



Mes: diciembre Semana: 4 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 2	Tema(s) Fundamento(s)	
	Semana de revisión	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Pueden hacer un dibujo o marca simple para mostrar lo que quieren construir e intentar construir una versión básica usando unos pocos materiales.	Puede crear un plan más detallado, seleccionar materiales según su idea y revisar su estructura si no funciona la primera vez.

Actividad: Planos de construcción STEM

Explique que, antes de construir, los ingenieros suelen elaborar un plan. Ofrezca a los niños papel y crayones para que dibujen lo que quieren construir en el centro de bloques o de STEM (puente, guarida de animales, puesto de artesanías). Después de dibujar, lleven su plano al área de construcción e intenten adaptarlo a su plan, eligiendo materiales que se ajusten a su idea. Anímelos a darse cuenta de cuándo algo no funciona y a cambiar su plan o estructura, elogiando la persistencia y el pensamiento flexible.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Papel en blanco u hojas sencillas de "Mi plano de construcción" Bloques, vasos, tubos, palitos de manualidades, cinta y otros materiales de construcción. 	Vocabulario clave: planificar, construir, cambiar	Apoyo:
---	---	---------------



Mes: diciembre Semana: 4 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 3	Tema(s) Fundamento(s)	
	Semana de revisión	APL1.2 Demostrar interés y curiosidad como estudiante APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego. APL3.1 Demostrar desarrollo de atención sostenida y persistencia.
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede imitar movimientos simples de animales cuando se le muestran y permanecer involucrado durante rondas cortas del juego.	Puede recordar movimientos de principios de mes, sugerir nuevas acciones de animales y seguir instrucciones de varios pasos durante el juego.

Actividad: **Reseña del juego Migration Movement**

Recuerde a los niños que algunos animales migran, es decir, viajan a nuevos lugares cuando cambian las estaciones. Use tarjetas con imágenes o nombre animales (pájaros, mariposas, caribúes) e invite a los niños a moverse como cada uno por la habitación. Incluya reglas de juego sencillas, como detenerse al decir "descanso" o cambiar de dirección al decir "gira al sur". Anime a los niños a sugerir nuevos animales o movimientos, practicando el pensamiento flexible mientras adaptan su cuerpo a diferentes acciones.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> Tarjetas ilustradas sobre migración de animales (pájaros, mariposas, etc.) 	Vocabulario clave: migrar, viajar, moverse	Apoyo:
---	--	---------------



Mes: diciembre Semana: 4 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 4	Tema(s) Fundamento(s)	
	Semana de revisión	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección APL2.1 Demostrar el desarrollo del pensamiento flexible durante el juego.
Indicadores		
	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede elegir un rompecabezas o un juego de combinación y probar diferentes piezas hasta que una encaje, a veces pidiendo ayuda a un adulto.	Pueden seleccionar un desafío, intentar múltiples estrategias para resolverlo y hablar sobre lo que hicieron cuando algo fue “demasiado complicado” al principio.

Actividad: Centros de resolución de problemas”

Preparen varios centros de resolución de problemas con los materiales de diciembre: rompecabezas, juegos de asociación, tarjetas con patrones sencillos y retos STEM. Inviten a los niños a elegir por dónde quieren empezar y recuérdenseles que no pasa nada si algo les resulta difícil; pueden volver a intentarlo o probar una nueva idea. Los maestros modelan lenguaje como "¿Qué más podemos intentar?" y animan a los niños a compartir sus ideas con compañeros. Durante la limpieza, destaquen brevemente los ejemplos de persistencia y soluciones creativas que observaron.

Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas de suelo y de mesa • Juegos de combinar y clasificar (formas, números, símbolos festivos, animales) • Tarjetas con patrones o secuencias simples • Materiales para pequeños edificios o desafíos STEM 	Vocabulario clave: problema, intentar, solución	Apoyo:
--	---	---------------



Mes: diciembre Semana: 4 Tema: Enfoques del juego y el aprendizaje

Día 5	Tema(s) Fundamento(s)	
	Semana de revisión	APL1.1 Demostrar iniciativa y autodirección
Indicadores	Preescolar más joven	Preescolar mayor
	Puede elegir un centro familiar, permanecer involucrado durante parte del tiempo de trabajo y compartir una palabra o un gesto sencillo sobre lo que hizo.	Puede elegir de forma independiente y regresar a una actividad favorita de diciembre, permanecer concentrado durante más tiempo y hablar sobre lo que disfrutó o aprendió con sus compañeros.
Actividad: Reflexión sobre los Centros de Elección de Diciembre		
Abran una selección de sus centros favoritos de diciembre (STEM con pan de jengibre, teatro, arte, bloques y juegos navideños) e inviten a los niños a elegir dónde les gustaría jugar. Anímenlos a recordar lo que les gustó a principios de mes y a retomar esas actividades o probar algo nuevo. Al final del tiempo de centro, reúnanse en un breve círculo de reflexión donde los niños compartan qué centro eligieron y por qué, ayudándolos a conectar sus elecciones con sus intereses y aprendizaje.		
Recursos/Materiales <ul style="list-style-type: none">Centros de diciembre elegidos, preparados con materiales familiares	Vocabulario clave: elegir, favorito, recordar	Apoyo: