

EXPERIENCIA

DESAFÍO EN EL CAMPAMENTO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 1-5

Experimenta la maravilla de la naturaleza salvaje

Mochilas, carpas,
acampar, frío y guitarras

Monta un campamento
para divertirte
y estar seguro

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Mochilas numeradas • Canciones de fogata • Rellenar almohadas
Leña crepitante • Matemáticas de las cuerdas de guitarra

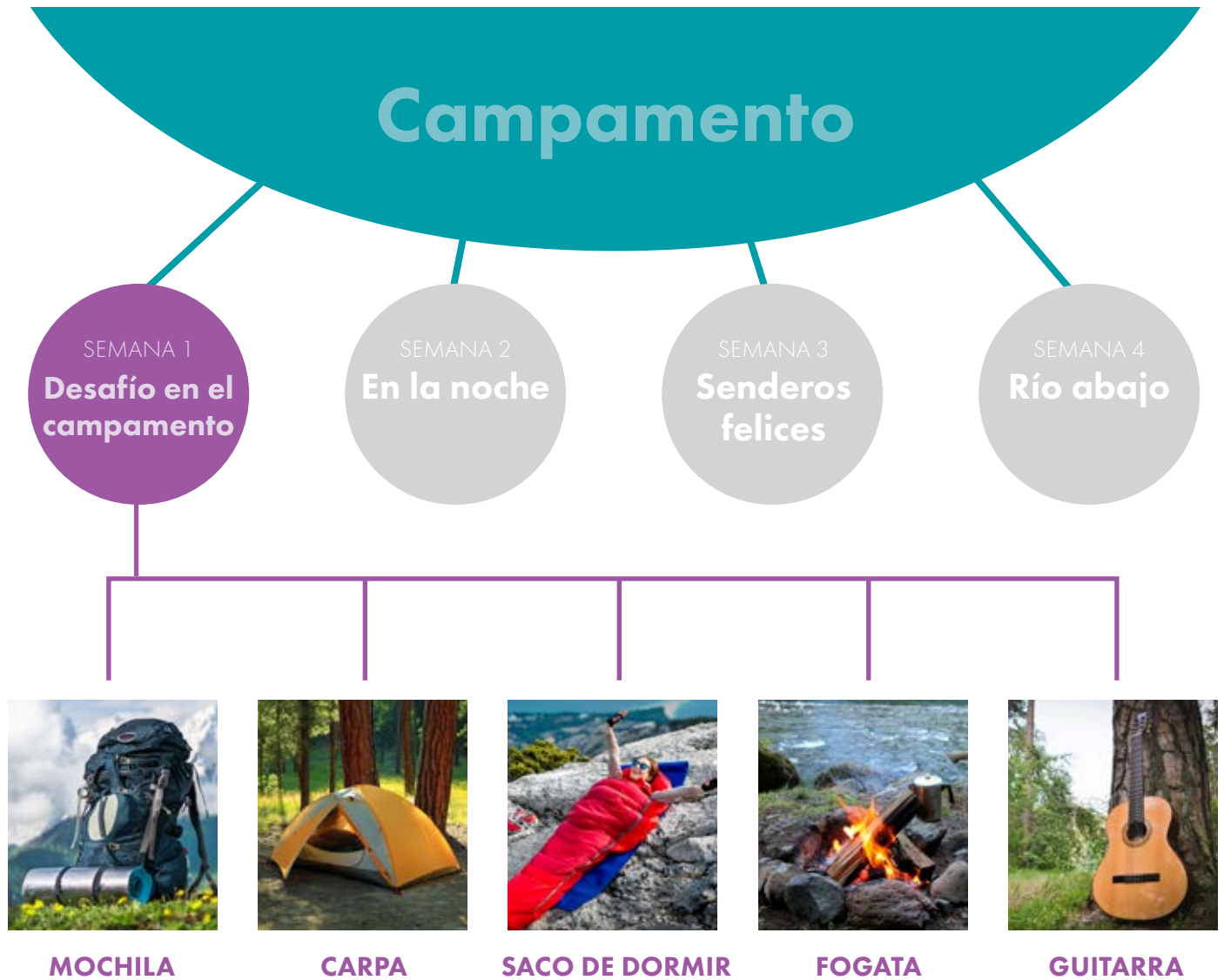
CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápido	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planes de lección	12
Lección 1: Mochila	12
Lección 2: Carpa	14
Lección 3: Saco de dormir	16
Lección 4: Fogata	18
Lección 5: Guitarra	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 1: DESAFÍO EN EL CAMPAMENTO

Al presentar el campamento en las experiencias mensuales, los niños comienzan compartiendo lo que ya saben. A lo largo de la semana, exploran artículos de campamento como mochilas, carpas, sacos de dormir y fogatas mediante conversaciones, libros y juegos de rol. Al empacar mochilas imaginarias, armar una carpa juntos y hablar sobre la seguridad en las fogatas, los niños practican la clasificación y categorización de lo que pertenece a un campamento y lo que no. Los maestros apoyan este aprendizaje con preguntas como: "¿Qué empacarías? ¿Dónde dormirías?".



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
mochila, carpa, saco de dormir, fogata, guitarra, roca, agua, pala, caña de pescar,	cebo Arizona	Revisar	Revisar



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 1		Empacar algo especial ★ SED 1a Autoconciencia LLD 1a Escucha	Nombre en la mochila LLD 3b Conciencia fonológica 
LECCIÓN 2		Juntos en la carpa ★ SED 4a Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa	Cartas de carpas LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 3		Desafío de salto con saco de dormir ★ SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa	Sonidos de sacos de dormir LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica 
LECCIÓN 4		Seguridad en las fogatas ★ PD 3 Seguridad SED 2a Autorregulación	Cartas de fogata LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 5		Canciones para acampar ★ CA 1a Música SS 1a Cultura y comunidad SED 1a Autoconciencia	Mi pequeño diario LLD 7a & LLD 7b Escritura 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Mochilas numeradas

M 2b & M 2c Conciencia espacial



Mi mochila

CA 4a Drama
PD 2 Motricidad fina



Baile de mochila

CA 2b Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

Mochila pesada

PD 1 Motricidad gruesa
SED 4a Resolución de problemas



Hora de pescar

LLD 2a & LLD 2d Comunicación



Junto a la carpa

M 2a Conciencia espacial



Campamento

CA 3b Artes visuales
SCI 3b Ciencias físicas



Baile en la carpa

SED 3c Relaciones sociales
PD 1 Motricidad gruesa

Montando el campamento

CA 4b Drama
ATL 1a Atención y persistencia



Bailey se va de campamento

SED 1d Autoconciencia
LLD 6a Comprensión lectora



Rompecabezas acogedor

M 2a Conciencia espacial



En mi saco de dormir

PD 2 Motricidad fina
CA 4b Drama



Canción del saco de dormir

CA 1a Música

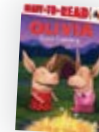
Rellenar almohadas

PD 2 Motricidad fina
ATL 1b Atención y persistencia



Olivia se va de campamento

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación



Rocas de fogata

M 6 Clasificación

Leña crepitante

CA 1a & CA 1b Música
CA 3b Artes visuales

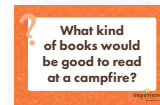


Baile de fogata

CA 2a Danza y movimiento
CA 4a Drama
SED 3c Relaciones sociales

Historias junto al fuego

SCI 4 Tecnología
LLD 5 Conceptos de impresión



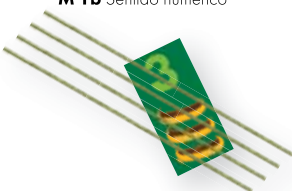
Solo mi papá y yo

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
LLD 6b Comprensión lectora



Matemáticas de las cuerdas de guitarra

M 1b Sentido numérico



Rasgueo de guitarra

CA 4b Drama
ATL 2b Flexibilidad y juego
PD 2 Motricidad fina



Banda de campamento

CA 1a & CA 1b Música

Cuerdas de guitarra y otras cosas

CA 1a Música
SCI 3b Ciencias físicas



Froggy va de campamento

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2c Comunicación



Creando un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instala estas estaciones al principio de la semana y déjalas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Rellenar almohadas

PD 2 Motricidad fina ATL 1b Atención y persistencia

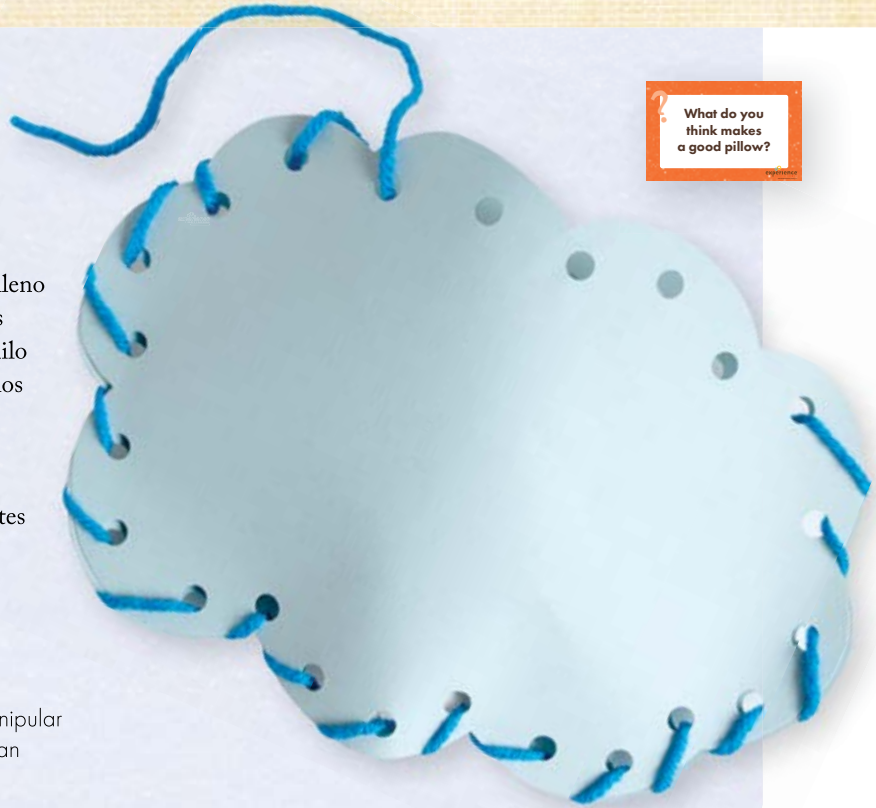
Configuración

- Prepare hojas de papel, una perforadora, hilo, tijeras y relleno para almohadas. Anime a los niños a recortar dos formas idénticas en el papel, perforar los bordes y coserlas con hilo (deja una pequeña abertura para el relleno antes de atar los extremos del hilo).

Grandes preguntas

- ¿Qué puedes hacer si coser el hilo se complica o si cometes un error?
- ¿Cuál es tu plan para terminar tu almohada?
- ¿Por qué podría ser importante dormir con almohada?
- ¿Qué más podrías usar para rellenar una almohada?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño demuestra control motor fino para manipular objetos, como por ejemplo al ensartar cordones? ATL 1b ¿Logran perseverar en una actividad desafiante con apoyo?



What do you think makes a good pillow?

Can you make a campsite?



BLOQUES

Montando el campamento

CA 4b Drama ATL 1a Atención y persistencia

Configuración

- Coloque papel verde y azul, piedras pequeñas y medias hojas de papel grueso en el área de bloques. Anime a los niños a montar un campamento con los materiales. Doble el papel por la mitad para crear carpas y colóquelas en el campamento.

Grandes preguntas

- ¿Qué se puede ver en un campamento?
- ¿Cuál es un buen sitio para montar una carpa?
- ¿Cómo podrías montar un gran campamento?
- ¿Qué te gustaría tener cerca de tu carpa? ¿Agua? ¿Árboles? ¿Senderos para hacer senderismo?

OBSERVAR: CA 4b ¿El niño utiliza objetos como sustituto de objetos de campamento realistas? ATL 1a ¿Mantiene la concentración durante al menos cinco minutos (incluso con distracciones)?

Mochila pesada

PD 1 Motricidad gruesa
SED 4a Resolución de problemas

Configuración

- Cree una pista de obstáculos donde los niños gateen por debajo, salten por encima y mantengan el equilibrio sobre objetos. Llene mochilas con libros u otros objetos pesados. Invite a los niños a ponerse una mochila y completar la pista mientras usted registra sus tiempos. Pregúnteles: “¿Puedes mejorar tu tiempo?” y repite.

Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes moverte más rápido sin tropezar ni caer?
- ¿Qué es una cosa que intentarás de forma diferente para mejorar tu gestión del tiempo?
- ¿Cómo podríamos hacer que la carrera de obstáculos sea más difícil?

OBSERVAR: PD 1 ¿El niño coordina varios movimientos en secuencia para completar la carrera de obstáculos?
SED 4a ¿Sugieren y exploran soluciones a un problema con apoyo?

What do you carry in a backpack?

OBRA DRAMÁTICA

Historias junto al fuego

SCI 4 Tecnología LLD 5 Conceptos de impresión

Configuración

- Prepare una fogata formando un círculo con piedras. Añada tubos de cartón a modo de troncos y use papel de seda rojo, naranja o amarillo para simular las llamas. Coloque linternas o velas LED en la fogata. Ponga libros a disposición de los niños para que los hojeen mientras están sentados junto al fuego.

Grandes preguntas

- ¿Qué sucede cuando enciendes y apagas la luz?
- ¿Por dónde empezar a leer este libro?
- ¿Qué hace la gente alrededor de una fogata?
- ¿Cómo se enciende un fuego?

OBSERVAR: sci 4 ¿El niño explora herramientas, como linternas?

What kind of books would be good to read at a campfire?



What kind of instrument can you create?

CIENCIA Y NATURALEZA

Cuerdas de guitarra y otras cosas

CA 1a Música SCI 3b Ciencias físicas

Configuración

- Exponga una variedad de materiales y elementos de la naturaleza. Invite a los niños a explorar la creación de instrumentos musicales con los materiales.

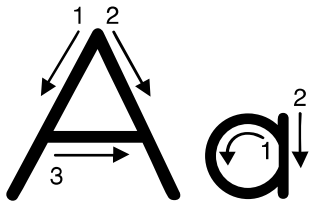
Grandes preguntas

- ¿Cómo puedes utilizar los materiales para fabricar un instrumento musical?
- ¿Qué sonidos puedes producir con una cuerda?
- ¿Qué instrumento te gustaría aprender a tocar?
- ¿Cuál es tu canción favorita? ¿Puedes tocarla con un instrumento que hayas fabricado?

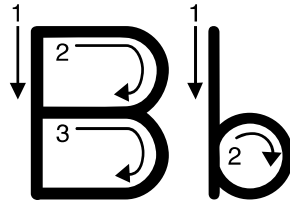


AVENTURA DEL ALFABETO

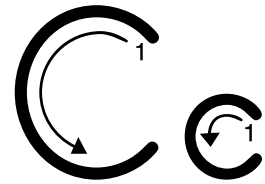
Aa



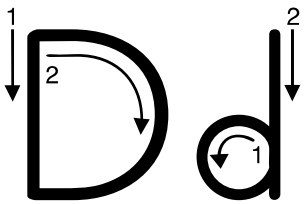
Bb



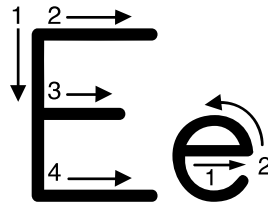
Cc



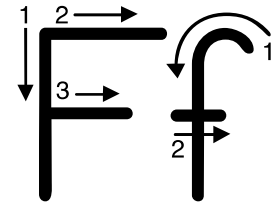
Dd



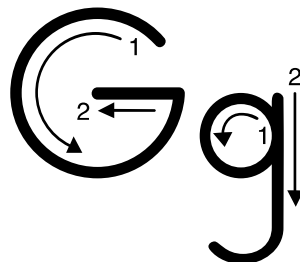
Ee



Ff



Gg



CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

Conexiones de la Hora del cuento invita a los maestros a leer libros más de una vez para ampliar el vocabulario y la comprensión narrativa. Comience con la primera lectura en el día sugerido. Luego, considere leer el libro una segunda y tercera vez dentro del tema.



Tiempo de pesca

Por Chris Lensch

Primera lectura

M 1c Sentido numérico

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Señala y nombra la caña de pescar. Explique que en la historia, los niños usarán la caña para pescar. Pregunte: “¿Alguna vez has ido a pescar?”.

Leer y participar

- Lea el libro. Defina las palabras “pesca”, “línea” y “cebo”. Mientras lee, haga una pausa en páginas con peces e invite a un niño a acercarse, señalar y contar los peces. Luego señale a cada pez y cuéntenlos juntos.

Conversar

- Jueguen a contar peces de papel. Peguen clips a peces de papel (u otras figuras). Aten un imán a un trozo de cuerda o hilo y únanlo a un palo para hacer una caña de pescar. Digan: “Pesquen cuatro peces”. Inviten a un niño a pescar esa cantidad de peces y luego anímenlo a señalar y contar la pesca. Repitan con otros niños y números.

Segunda lectura

LLD 2a & LLD 2d Comunicación

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿De qué trata este libro?”. Busque las páginas correspondientes y practique contando los peces en cada una.

Leer y participar

- Lean el libro. Mientras lean, hagan una pausa en las páginas de los peces. Señalen y repasen los colores. Digan: “Este es un pez azul”. Anime a los niños a repetir el nombre del color. Luego pregunte: “¿Qué más podemos decir sobre este pez?”.

Conversar

- Después de leer, jueguen a un juego de colores. Muestre una de las piezas de la historia del pez. Pregunte: “¿De qué color es?”. Invite al niño a señalar o caminar por la habitación y encontrar algo del mismo color. Anime a los niños a describir el objeto que encontraron.

Tercera lectura

LLD 2a Comunicación CA 2b Danza y movimiento

Introducción

- Muestre la portada y pregunte: “¿Cuál es el título de este libro? ¿Qué recuerdas de este libro?”

Leer y participar

- Lea el libro. Haga preguntas sobre las ilustraciones, como: “¿Qué opinan los niños de la historia sobre la pesca? ¿Este pez es grande o pequeño? ¿Qué es lo primero que te llama la atención de este pez?”

Conversar

- Después de leer, recorra el libro siguiendo las imágenes y muévase de diferentes maneras mientras representa la historia. Por ejemplo, anime a los niños a fingir que pescan, a atrapar un pez y decir su color, y luego a devolverlo al agua.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que sucederá a continuación en la historia? ¿Expresa lo que le gusta o le disgusta dentro de la historia? LLD 6b ¿Relata fragmentos de la historia?

PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO

sedal: cuerda resistente utilizada para pescar
caña de pescar: un palo de madera con una cuerda y un anzuelo para pescar
carnada: alimento utilizado para atraer peces para que puedas pescarlos

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 1 - 5

¡Empecemos! ↷

Mochila



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué se puede guardar en una mochila?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Seleccione una letra. Muestre la tarjeta de la letra y diga el nombre de la letra y el sonido. Invite a los niños a repetir, luego pídale que nombren cosas que empastrarían en una mochila que comiencen con el mismo sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Empacar algo especial

SED 1a Autoconciencia LLD 1a Escucha

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Mochila
- Papel
- Marcador

OBSERVAR: SED 1a ¿El

niño identifica algo sobre sí mismo?

LLD 1a ¿Escucha y responde adecuadamente?

Todos juntos

- Invite a los niños a compartir algo sobre sí mismos que podría ser útil en un viaje de campamento. Pregúnteles: “¿Qué es algo especial que llevarías a un viaje de campamento? ¿Cabría dentro de una mochila?”
- Anote cada respuesta en un trozo de papel y anime a los niños a que las guarden dentro de la mochila.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al invitar a los niños a compartir alguna característica personal que te sería útil en un viaje de campamento.



**MAKE
& PLAY**

RINCÓN CREATIVO

Mi mochila

CA 4a Drama PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Bolsa de papel
- Ojos que se mueven
- Adhesivos

SUS MATERIALES

- Papel
- Tijeras
- Marcadores
- Cinta
- Pegamento
- Elementos de la naturaleza

Conversar

- Pregunte: “¿Qué te gustaría encontrar en un viaje de campamento?”

Hacer

- Extienda la bolsa sobre una superficie plana y corte dos tiras de la parte superior.
- Ayude a cada niño a calcar sus manos en el papel, luego a recortarlas y pegarlas en la bolsa.
- Invite a cada niño a decorar la bolsa y pegar las tiras para hacer las correas.

Jugar

- Invite a los niños a ponerse sus mochilas y salir a recoger elementos de la naturaleza. Reúnanse en círculo y anímelos a compartir lo que llevan en sus mochilas.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño participa en un juego al ponerse la mochila y fingir que va de excursión?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Nombre en la mochila

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Etiquetas de identificación (guardar para usar más adelante)

SUS MATERIALES

- Mochila
- Marcadores



Debatir y explorar

- Escriba los nombres de los niños en las etiquetas de identificación.
- Pregúnteles: “¿Cuándo necesitas usar una mochila?” Invítelos a explorar cómo abrir, cerrar y probarse una mochila.
- Coloque todas las etiquetas de identificación en la mochila.

Jueguen juntos

- Explique que las oraciones están formadas por palabras y muestre cómo se hace para aplaudir por cada palabra.
- Invite a un niño a elegir una etiqueta con su nombre, decir una frase usando su nombre y aplaudir por cada palabra.
- Repita el procedimiento con otro niño.
- **Simplificar:** Diga una frase sencilla con el nombre del niño e invítelo a repetirla.
- **Desafío:** Explíquelo que las sílabas son los ritmos de una palabra. Diga el nombre de un niño, marque el ritmo de las sílabas con palmadas e invítelo a repetir.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño aplaude por cada palabra que escucha en una oración?

HISTORIA SUGERIDA



Pesca' Tiempo

Por Chris Lensch

Consulte la sección “Conexiones entre historias” en la página 9.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Mochilas numeradas

M 1b & M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Bolsas transparentes con cierre de cremallera
- Tiras de enlace*

SUS MATERIALES

- Rotulador permanente
- Mochila

Configuración

- Escriba los números del 1 al 10 en las bolsas y luego escóndelas dentro de una mochila.

Juego independiente

- Invite a los niños a explorar, buscando en los bolsillos y encontrando las bolsas numeradas.
- Identifique el número y luego cuente cuántas tiras de enlace debe colocar dentro.
- Una vez que todas las bolsas estén llenas, colóquelas de nuevo en la mochila.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el 10?
M 1c ¿Cuenta hasta 10 tiras de enlace?

* Un asterisco indica que un artículo se encuentra en una bolsa distinta a la bolsa de Descubrimiento semanal.



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “Si solo pudieras llevar un objeto para acampar, ¿cuál sería? ¿Por qué?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de mochila

CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Reproduzca “A-Hiking We Will Go”, pista 10 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a usar sus mochilas como accesorios. Luego, marche y baile por la habitación. Detenga la música e invítelos a quedarse inmóviles.

LECCIÓN 2

Carpa

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué se puede hacer dentro de una carpa?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Dibuje el contorno de una carpa sencilla en una hoja de papel grande. Escriba la letra T en la tienda. Invite a los niños a nombrar la letra y decir su sonido. Luego, anime a cada niño a escribir su propia T en la tienda.

OBSERVAR: SED 4a ¿El niño sugiere y explora posibles soluciones para que todos quepan bajo la carpa?
PD 1 ¿Mantienen el equilibrio y coordinan sus movimientos mientras sujetan y levantan el paracaídas?

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Juntos en la carpa

SED 4a Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

SUS MATERIALES

- Paracaídas o sábana

Todos juntos

- Extienda un paracaídas o una sábana en el suelo. Anime a los niños a explorar sujetándose a los bordes y sacudiéndolo.
- Seleccione una etiqueta con el nombre y dígallo en voz alta. Anime a ese niño a que se meta debajo de la "carpa" y se siente mientras los demás la levantan. Repita el proceso con los demás nombres hasta que todos estén debajo de la "carpa".
- Pregunte: "¿Hay suficiente espacio para todos? ¿Qué podemos hacer para que todos quepan en la carpa?". Ayude a los niños a elegir entre las sugerencias y prueben una juntos. Pregunte: "¿Funcionó? ¿Por qué sí o por qué no?".

Esta actividad fomenta la resolución de problemas al invitar a los niños a trabajar juntos para encontrar soluciones de manera que todos quepan bajo la carpa.

A

Para niños retraídos, consulte la sección "Adaptaciones".



Invitación ^{to} create



RINCÓN CREATIVO

Campamento

CA 3b Artes visuales SCI 3b Ciencias físicas

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Papel

POR CADA NIÑO

- Papel de seda
- Palillos de manualidades

SUS MATERIALES

- Documento de antecedentes
- Pegamento
- Rotuladores / lápices de colores
- Tijeras (seguras para niños)
- Elementos de la naturaleza: palos y piedras

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué cosas observas en la foto del camping?
- ¿Qué materiales puedes usar para hacer una fogata?
- ¿Qué textura tienen los palillos de manualidades y el papel de seda? ¿Cómo te ayudará eso con tu diseño?
- ¿Dónde pegarás los elementos naturales en tu diseño?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza diferentes herramientas y medios para crear los diseños de su zona de campamento?
SCI 3b ¿Describen la textura de los materiales?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Junto a la carpa

M 2b Conciencia espacial

MATERIALES

- Póster temático*
- Tiras de enlace*



Debatir y explorar

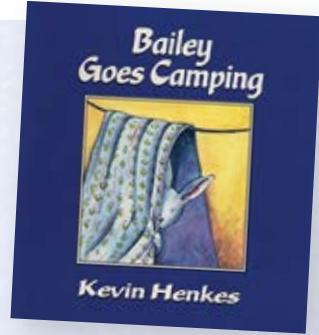
- Explíqueles que los niños escucharán las instrucciones que les indiquen cómo colocar el “palillo” (tira de unión).
- Utilice un “palo” y el póster temático para demostrar las siguientes ubicaciones: al lado de, entre, delante de y detrás de.

Jueguen juntos

- Entregue a cada niño una tira de enlace. Indíqueles las indicaciones para ubicar el lugar, como por ejemplo: “Coloca el palo junto a la carpa”. Repita el proceso para cada ubicación.
- **Simplificar:** Invite a los niños a colocar la tira de enlace en relación con ellos mismos. Por ejemplo: “Coloque la tira de enlace junto a su mano”.
- **Desafío:** Coloque la tira de enlace cerca de algún elemento del póster. Invita a los niños a explicar la ubicación de la tira de enlace.

OBSERVAR: M 2b ¿El niño coloca el “palillo” (la tira de enlace) en lugares que no tienen relación con él mismo?

HISTORIA SUGERIDA



Bailey se va de Campamento

Por Kevin Henkes

SED 1d Autoconciencia
LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título, luego invite a los niños a señalar una palabra o una letra en la portada.
- Lea y defina las palabras “acampar”, “carpa” y “malvaviscos”. Pregunta: “¿Cómo crees que se siente Bailey cuando su hermano y su hermana van de campamento? ¿Cómo lo ayudaron los padres de Bailey a sentirse mejor?”
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a compartir sus opiniones. Pregúnteles: “¿Les gustó el libro? ¿Cuál fue su parte favorita?”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Cartas de carpas

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tapete de cartas para campamento
- Tarjetas del alfabeto (guardar para usar más tarde)

SUS MATERIALES

- Papel
- Tijeras

Configuración

- Corte el papel en 26 rectángulos pequeños y luego doble cada uno por la mitad para crear carpas. Extienda el tapete de letras de campamento y un juego de tarjetas.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una tarjeta. Pregúnteles: “¿Qué letra es? ¿Qué sonido hace?”
- Encuentre esa misma letra en la alfombra y luego cúbrala con una carpa.
- Repita el proceso hasta cubrir las 26 letras.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras mayúsculas y minúsculas?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunta: “Si solo pudieras llevar un artículo para acampar, ¿Qué sería? ¿Qué podría no ser divertido?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile en la carpa

SED 3c Relaciones sociales PD 1 Motricidad gruesa

- Reproduzca “Carpa”, pista 2 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a sostener juntos un paracaídas o una sábana. Agítelos hacia arriba y hacia abajo al ritmo de la canción. Cuando cante las palabras “justo encima de ti”, anime a los niños a pasar por debajo del paracaídas.

Saco de dormir



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde te gustaría dormir durante un viaje de campamento?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre la tarjeta con la letra S. Invite a los niños a nombrar la letra y decir el sonido. Diga: “S es de 'saco de dormir’”. Anime a los niños a fingir que duermen mientras hacen el sonido /s/.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Desafío de salto con saco de dormir

SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Fundas de almohada
- Cinta adhesiva

OBSERVAR: SED 4b

¿El niño hace una lista de opciones antes de decidir qué probar? PD 1 ¿Saltan hacia adelante con equilibrio y coordinación?

Todos juntos

- Pregunte: “¿Hasta dónde puedes saltar?” Diga: “Vamos a establecer reglas para saltar y mantener a todos a salvo. ¿Qué reglas deberíamos seguir?” Anime a los niños a compartir sus ideas.
- Invite a los niños a practicar dando saltos grandes o brincos usando uno o dos pies.
- Dibuje una línea de salida con cinta adhesiva.
- Pregunte: “¿Quieres intentar el salto con funda de almohada con un ayudante o solo?” Invite al niño a meterse dentro de una funda de almohada y dar un gran salto. Pregúntele: “¿Por qué elegiste eso? ¿Es la opción más segura para tu cuerpo?”
- Anime a los niños a aplaudir o a chocar las manos con ese niño. Repita el ejercicio con los demás niños.

Esta actividad fomenta la capacidad de resolución de problemas al animar a los niños a pensar y compartir soluciones para mantener a los demás seguros durante un juego de saltos.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

En mi saco de dormir

PD 2 Motricidad fina CA 4b Drama

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Forma de saco de dormir
- Palillo de manualidades
- Hilo

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Tijeras
- Cinta
- Foto de cada niño (opcional)

Conversar

- Pregunte: “¿Con qué duermes por la noche?”

Hacer

- Invite a los niños a ensartar las tarjetas de sus sacos de dormir y a decorarlas a su gusto.
- Anime a cada niño a dibujar su cara en un papel, recortarla y pegarla a un palillo de manualidades. Si lo desea, puede pegar una foto de la cara del niño al palillo.

Jugar

- Invite a los niños a cantar juntos una canción para ir a dormir y arroje a los campistas en sus sacos de dormir.

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño demuestra control motor fino al atar los cordones del saco de dormir?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sonidos de sacos de dormir

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 3c Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas con letras e imágenes de sonidos de sacos de dormir

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Trozos de tela o servilletas

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Cuándo necesitarías usar un saco de dormir?”
- Explíqueles que los niños jugarán a un juego utilizando tarjetas con forma de saco de dormir para identificar letras y sonidos.

Jueguen juntos

- Coloque cada conjunto de cartas boca abajo en extremos opuestos de la mesa.
- Invite a los niños a que, por turnos, den la vuelta a una tarjeta de cada tipo. Pídeles que identifiquen la letra y digan su sonido. Si coinciden, invítelos a decir otra palabra que empiece con el mismo sonido. Si no, vuelva a darles la vuelta.
- **Simplificar:** Anime a los niños a repetir varias veces el sonido inicial de la palabra.
- **Desafío:** Utilice únicamente las imágenes. Invite a los niños a escuchar e identificar el sonido final de la palabra.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica y produce palabras que tienen el mismo sonido inicial?

HISTORIA SUGERIDA



Olivia se va de campamento

Por Alex Harvey

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 2a Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Explique que Olivia y su amiga van de campamento. Invite a los niños a predecir qué harán durante el campamento. Anote sus respuestas.
- Lea y defina las palabras “sucio”, “postes”, “estaca” y “cama”. Después de leer, invite a los niños a que compartan lo que sucedió en el viaje de campamento y a comparar lo que coincide con sus predicciones.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a compartir qué objetos se llevarían de campamento.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Rompecabezas acogedor

M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Rompecabezas de historia

SUS MATERIALES

- Fundas de almohada
- Frazada
- Rompecabezas

Configuración

- Coloque las piezas del rompecabezas dentro de las fundas de almohada y entre los pliegues de una manta.

Juego independiente

- Invite a los niños a buscar las piezas del rompecabezas dentro de las fundas de almohada y la manta.
- Anime a los niños a trabajar juntos en el rompecabezas.
- Cuando terminen, esconde las piezas y vuelve a jugar.
- Para un mayor desafío, inserte piezas de rompecabezas adicionales de diferentes rompecabezas. juegos dentro de las fundas de almohada y la manta.

OBSERVAR: M 2a ¿El niño logra armar un rompecabezas completo?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- Pregunte: “¿Por qué crees que se llama saco de dormir? ¿Cómo más podrías llamarlo?” Anime a los niños a responder con una oración completa.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Canción del saco de dormir

CA 1a Música

- Cante “Sleeping Bag Song”, pista 3 del álbum *Canciones de fogata*.
- Escriba cada palabra de la canción en un trozo de papel. Invite a un niño a elegir una.
- Cante la canción de nuevo, aplaudiendo en lugar de cantar la palabra elegida.

Fogata



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Cómo puede una fogata ser útil en un viaje de campamento?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Pegue tarjetas con letras por toda la habitación. Invite a los niños a buscar una letra y llevarla a la “fogata” (caja o recipiente). Anímelos a decir el nombre de la letra y su sonido, y luego a “arrojarla al fuego”.

OBSERVAR: PD 3 ¿El niño describe las normas de seguridad contra incendios e identifica a quién acudir en busca de ayuda? SED 2a ¿Reconocen que la alarma de incendios altera la rutina del aula?

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Seguridad en las fogatas

PD 3 Seguridad SED 2a Autorregulación

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Cartulina
- Marcadores
- Papel (opcional)
- Tijeras (opcional)
- Pegamento (opcional)

Hacer juntos

- Pregunte: “¿Qué sabe sobre seguridad contra incendios? ¿Quién puede ayudarle en caso de incendio?”
- Anime a los niños a decir una norma de seguridad contra incendios y luego invítelos a escribirla en el cartel. Ayúdelos a escribir las letras si es necesario. Llene el cartel con las normas de seguridad contra incendios y cuélguelo en la pared.
- Repase las rutinas de seguridad contra incendios. Pregunte: “¿Cómo saben que nuestra rutina ha cambiado cuando suena la alarma de incendios? ¿Qué hacemos primero, después y al final durante un simulacro de incendio?”

Esta actividad apoya la autorregulación al invitar a los niños a reflexionar sobre la seguridad contra incendios y cómo podría afectar a su rutina diaria.



RINCÓN CREATIVO

Leña crepitante

CA 1a & CA 1b Música CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Canciones de fogata*

POR CADA NIÑO

- Tubo de cartón
- Papel de seda

SUS MATERIALES

- Mezcla para coctelera
- Pegamento o cinta adhesiva
- Pinturas
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: “¿Qué sonidos podrías escuchar alrededor de una fogata?”

Hacer

- Anime a los niños a decorar los tubos a su gusto.
- Llene los tubos con la mezcla para agitar (arena, semillas para pájaros) o artículos de la naturaleza, luego selle ambos extremos con cinta adhesiva.
- Sujete el papel de seda a uno o ambos extremos, según se desee.

Jugar

- Reproduzca la canción “Build a Campfire”, pista 4 del álbum Canciones de fogata, e invite a los niños a agitar sus palos para encender fuego al ritmo de la música.

OBSERVAR: CA 1a ¿El niño utiliza algún objeto o instrumento para crear música? CA 1b ¿Se mueven al ritmo de la canción?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Rocas de fogata

M 6 Clasificación

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel (2 colores)
- Rocas
- Tijeras

Debatir y explorar

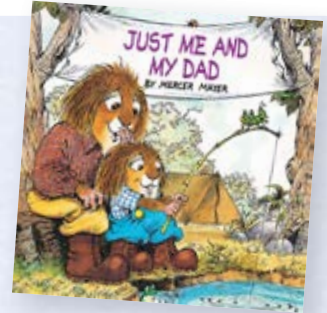
- Pregunte: “¿Por qué pondrías piedras alrededor de una fogata?”
- Anime a los niños a usar las piedras para formar un círculo en el suelo. Pregúnteles: “¿Qué más pueden hacer con piedras?”. Explíqueles que clasificarán piedras de papel.

Juegan juntos

- Invite a los niños a elegir un color de papel (pueden cortarlo por la mitad para hacer más, si lo desean) y recortar piedras de cualquier forma o tamaño.
- Clasifique las piedras de los niños según una característica, como el color, y luego clasifícalas de nuevo según una característica diferente, como la forma.
- **Simplificar:** Invite a los niños a clasificar las piedras según una característica.
- **Desafío:** Invite a los niños a clasificar según más de una característica y explícales por qué.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño ordena según una característica y luego vuelve a ordenar según otra?

HISTORIA SUGERIDA



Solo mi papá y yo

Por Mercer Mayer

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
LLD 6b Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Pida a los niños que describan los artículos de camping que ven en la portada.
- Lea y defina las palabras “campamento”, “canoa” e “instantánea”. Mientras lees, invita a los niños a señalar y describir diferentes ejemplos de vida silvestre en el viaje de campamento.
- Si vuelves a leer este libro, invite a los niños a crear una de campaña con una sábana y sillas, y vuelve a contar la historia.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Cartas de fogata

LLD 4 Conocimiento alfabético

A

Para niños con dificultades en la motricidad fina, consulte la sección “Adaptaciones”.

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)
- Platos de papel

SUS MATERIALES

- Elementos de la naturaleza: palos, piedras
- Plastilina

Configuración

- Extienda platos de papel, palitos, piedras y plastilina. Coloque un juego de las tarjetas del alfabeto boca abajo sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a dar la vuelta a una tarjeta e identificar la letra.
- Construye esa letra con los materiales sobre la “fogata” (plato de papel).
- Continúe identificando las letras y luego formando cada una.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras mayúsculas y minúsculas, así como sus sonidos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación PD 3 Seguridad

- Pregunte: “¿Cómo se puede estar seguro alrededor de una fogata?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de fogata

CA 2a Danza y movimiento CA 4a Drama SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca “Build a Campfire”, pista 4 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a trabajar juntos utilizando bloques y palos para construir una fogata imaginaria mientras suena la música.
- Reproduzca la canción de nuevo y anímalos a bailar en círculo alrededor de la fogata.



Guitarra



A

Para niños que no hablan o que tienen otras dificultades de comunicación, consulte la sección "Adaptaciones".

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación SED 1b Autoconciencia

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cuál es su instrumento favorito?".

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas repartidas por la habitación. Jueguen a la "Búsqueda del Tesoro" e invite a los niños a bailar. Detenga la música y anime a los niños a tomar una tarjeta y nombrar la letra. Digan juntos el sonido de la letra y toquen guitarras imaginarias.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Canciones para acampar

CA 1a Música SS 1a Cultura y comunidad SED 1a Autoconciencia

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

OBSERVAR: CA 1a ¿El niño crea música como un músico?

SS 1a ¿Mencionan a los miembros de la familia y a los ayudantes de la comunidad que cantan?

Hacer juntos

- Pregunte: "¿Qué te hace especial como cantante? ¿Con quién cantas en tu familia? ¿Qué miembro de la comunidad que trabaja como ayudante suele cantar canciones?"
- Extienda las tarjetas de vocabulario en el suelo. Pregunte: "¿Sobre qué les gustaría cantar alrededor de una fogata?" Anime a los niños a que, por turnos, señalen y nombren su opción.
- Invite a los niños a inventar canciones cortas sobre una tarjeta de vocabulario y a cantársela a un compañero.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al invitar a los niños a compartir qué los hace especiales como cantantes y a hablar sobre su conexión con la música en su familia y comunidad.

RINCÓN CREATIVO

Rasgueo de guitarra

CA 4b Drama ATL 2b Flexibilidad y juego PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Canciones de fogata álbum*

POR CADA NIÑO

- Cordones de guitarra
- Hilo

SUS MATERIALES

- Rotuladores o ceras
- Cinta

Conversar

- Pregunte: "¿Cuál es tu instrumento favorito para tocar?"

Hacer

- Invite a cada niño a decorar y luego a atar las cuerdas de su guitarra. Ayúdelos a fijar el hilo con cinta adhesiva.

Jugar

- Reproduzca "Rainbow of Colors", pista 14 del álbum *Canciones de fogata*; pongan el álbum y animen a los niños a que se turnen para mostrar cómo tocar sus guitarras mientras los demás aplauden o cantan juntos.

OBSERVAR: CA 4b ¿El niño utiliza la guitarra como atrezo para representar una escena? ATL 2b ¿Participan en juegos cooperativos, turnándose con los demás e identificando roles?

**MAKE
& PLAY**



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mi pequeño diario

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

POR CADA NIÑO

- Mi pequeño diario

SUS MATERIALES

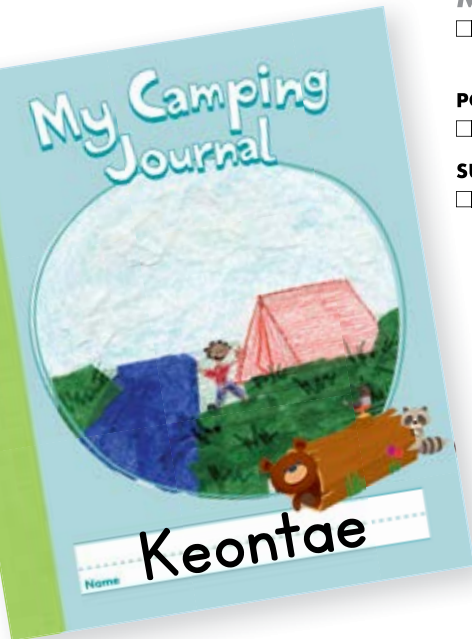
- Lápices de colores/
rotuladores

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué te gustaría tener en tu campamento? ¿Qué no te gustaría tener?”
- Extienda las tarjetas de vocabulario y comente qué objetos serían útiles en un campamento y cuáles no.

Jueguen juntos

- Anime a los niños a dibujar fotos de ellos mismos acampando en la portada. Utilice ejercicios de escritura de letras para ayudarles a escribir su nombre en la portada.
- Ayude a los niños a abrir el cuaderno de preguntas. Invítelos a responder la pregunta escribiendo y dibujando.
- **Simplificar:** Escriba el nombre del niño en la portada. Invítalo a repasar su nombre (pueden ser marcas o garabatos).
- **Desafío:** Apoye a los niños mientras usan la ortografía creativa para escribir palabras relacionadas con el campamento, como “carpa”.



OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe utilizando formas parecidas a letras, letras ficticias o secuencias de letras para escribir sobre acampar? LLD 7b ¿Utilizan la escritura y el dibujo para explicar qué representa algo?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Matemáticas de las cuerdas de guitarra

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

- Cadena
- Tarjetas con los números de las cuerdas de la guitarra

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta

Configuración

- Corte la cuerda en varios trozos de la misma longitud. Colóquelas sobre la mesa, como si fueran cuerdas de guitarra. Pega la cinta termina ajustado y seguro. Coloque el número. Las cartas están boca abajo debajo de las cuerdas.

Juego independiente

- Invite a un niño a pasar dos tarjetas por los hilos. Pregunte: “¿Cuáles son los números?” Si los números coinciden, Anímalos a colocarlos en una pila.
- Continúe hasta que todas las cartas se hayan retirado de debajo de la cuerda y se hayan emparejado.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el 10?

HISTORIA SUGERIDA



Froggy va de Campamento

Por Jonathan London

LLD 6b Comprensión lectora

LLD 2c Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Explique la diferencia entre los distintos tipos de campamentos, como un camping y un campamento con pernoctada.
- Lea y defina las palabras “saco de dormir”, “compañero de litera”, “corneta”, “tiro con arco” y “kayak”. Pregunte: “¿Qué pasa cuando Froggy prueba el tiro con arco? ¿Qué tipo de diversión tienen los campistas en el comedor?”
- Si vuelve a leer este libro, practique volver a contar la historia. Tome el libro e invítelo a comenzar a volver a contar la historia describiendo la imagen. Anímelos a pasar el libro al siguiente niño, y así sucesivamente, hasta que la historia se haya vuelto a contar.

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué instrumento te gustaría llevar de campamento?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Banda de campamento

CA 1a & CA 1b Música

- Reproduzca “Thank You for the Water”, pista 11 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a cada niño a elegir un instrumento musical u objeto que produzca sonidos. Siéntense en círculo y toquen los instrumentos al ritmo de la música.
- Si se desea, invite a un niño a tocar un ritmo específico para que los demás lo sigan.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 4a Cuidado personal



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	DESAFÍO COMUNITARIO Empacar algo especial	SED 1a Autoconciencia LLD 1a Escucha
2	DESAFÍO COMUNITARIO Juntos en la carpa	SED 4a Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
3	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de salto con saco de dormir	SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
4	DESAFÍO COMUNITARIO Seguridad en las fogatas	PD 3 Seguridad SED 2a Autorregulación
5	DESAFÍO COMUNITARIO Canciones para acampar	CA 1a Música SS 1a Cultura y comunidad

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 5 Nutrición



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	DESAFÍO COMUNITARIO Cinco mapaches	SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra M 1b Sentido numérico
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza centelleante	CA 2a Danza y movimiento SED 2a Autorregulación
8	DESAFÍO COMUNITARIO Amigos de la linterna	ATL 2b Flexibilidad y juego LLD 2b Comunicación
9	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Luna llena	M 2a Conciencia espacial M 3 Formas
10	RINCÓN CREATIVO Piel de oso	CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	La mochila de Oso	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 1a Cultura y Comunidad



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA En el sendero	M 2a & M 2b Conciencia espacial
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Recolectar piñas	M 1c Sentido numérico
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Letras rodantes	LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 2b Flexibilidad y juego
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Ropa de senderismo	M 6 Clasificación SED 1c Autoconciencia
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mi magnífico hongo	LLD 2a Comunicación LLD 7a Escritura
STEAM	Excursión por la naturaleza	SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

Comunicación 2D LLD



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Si estás en el río	CA 4a & CA 4b Drama
17	DESAFÍO COMUNITARIO Remar en tu canoa	SED 4b Resolución de problemas CA 2b Danza y movimiento
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Palabras de moda	SED 3b Relaciones sociales
19	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
20	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de arcoíris	M 5 Patrones

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

EN LA NOCHE

Una guía para el profesor 

LECCIONES 6 - 10

Explorar la vida nocturna

Estrellas y luna,
mapaches y osos

Investigar las luces
por la noche

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Máscara de mapache • Constelaciones y diseños de luz
Oscuridad • Danza de la Luna • Plantillas de osos



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planes de lección	12
Lección 6: Mapache	12
Lección 7: Estrellas	14
Lección 8: linterna	16
Lección 9: Luna	18
Lección 10: Oso	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 2: EN LA NOCHE

Mientras los niños exploran lo que sucede en un campamento al anochecer, aprenden sobre mapaches, osos, estrellas, la luna y linternas. A través del juego dramático, la narración de cuentos y la experimentación con la luz, descubren animales nocturnos, constelaciones y sombras. Estas experiencias fomentan la curiosidad por el cielo nocturno, a la vez que desarrollan habilidades de observación, resolución de problemas y amistad.

Campamento

SEMANA 1
Desafío en el
campamento

SEMANA 2
En la noche

SEMANA 3
Senderos
felices

SEMANA 4
Río abajo



MAPACHE



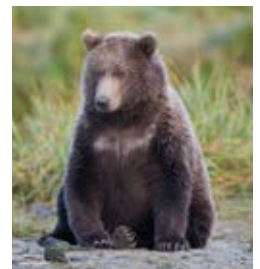
ESTRELLAS



LINTERNA



LUNA



OSO

VOCABULARIO CLAVE

mapache, estrella, linterna,
luna, oso, constelación,
sombra, dominó, mochila,

LETRAS

ukelele
Arizona

PALABRAS FONÉTICAS

Revisar

CONCEPTOS BÁSICOS

Revisar



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN
LECCIÓN 6		Mapache ★ M 1b Sentido numérico SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra SED 3c Relaciones sociales	Mapache astuto LLD 3b Conciencia fonológica
LECCIÓN 7		Estrellas Las estrellas suelen tener entre mil y diez mil millones de años. La estrella más cercana a la Tierra es el Sol. Las estrellas tienen diferentes colores, dependiendo de su temperatura.	1 estrella, 2 estrellas ATL 1a Atención y persistencia M 1c Sentido numérico 
LECCIÓN 8		Linterna A veces, a una luminaria se la denomina "linterna". Algunas linternas se pueden usar bajo el agua y otras se pueden llevar en la cabeza como fuente de luz libres.	Amigos de la linterna ★ ATL 2b Flexibilidad y juego LLD 2b Comunicación 
LECCIÓN 9		Luna La Luna lleva orbitando la Tierra unos 4.500 millones de años. Su superficie está cubierta de cráteres, hoyos y cicatrices. La mayor parte de la superficie lunar está cubierta de polvo fino y escombros rocosos.	Salto lunar SED 3c Relaciones sociales 
LECCIÓN 10		Oso Los osos tienen un excelente sentido del olfato que les permite percibir olores a kilómetros de distancia. Algunas normas de seguridad para quienes se encuentran con osos incluyen: hacer mucho ruido, como golpear sartenes, silbar y gritar; nunca alimentar a un oso; y nunca correr al ver a un oso, retroceder lentamente.	El gran oso pardo SED 3c Relaciones sociales CA 4a Drama LLD 2a Comunicación 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Escondite de mapaches

M 1b & M 1c Sentido numérico



Máscara de mapache

SED 3c Relaciones sociales
CA 3b Artes visuales



Danza del mapache

CA 2a Danza y movimiento

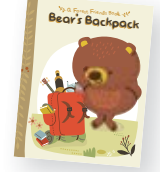
Mapaches curiosos

ATL 1a Atención y persistencia
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra



La mochila de Oso ★

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora



Constelaciones

M 2a Conciencia espacial



Estrellas en el cielo

CA 3b Artes visuales
PD 2 Motricidad fina



Danza centelleante ★

CA 2a Danza y movimiento
SED 2a Autorregulación

Diseños de iluminación

SCI 4 Tecnología



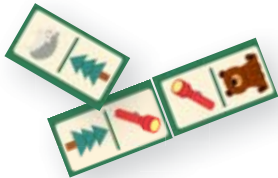
Una escapada de campamento con el Sr. Magee

LLD 6b Comprensión lectora
SS 3a Geografía



Dominó de campamento

M 6 Clasificación



Oscuridad

SCI 3b Ciencias físicas
SCI 4 Tecnología



Baile con linternas

CA 2a Danza y movimiento

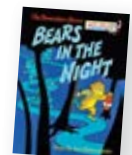
Monta una carpa

CA 4a Drama
SED 3c Relaciones sociales



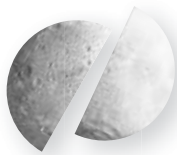
Osos en la noche

LLD 6a Comprensión lectora
M 2b Conciencia espacial



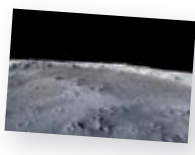
Luna llena ★

M 3 Formas
M 2a Conciencia espacial



Rocas lunares

CA 3b Artes visuales
PD 2 Motricidad fina



Danza de la Luna

CA 2a Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Cráteres lunares

SCI 3b Ciencias físicas
PD 2 Motricidad fina



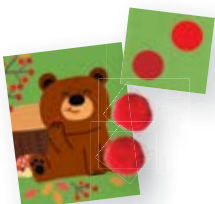
La primera luna llena del gatito

LLD 6b Comprensión lectora
SED 1d Autoconciencia



Osos y bayas

M 1b & M 1c Sentido numérico



Piel de oso ★

CA 3a Artes visuales
PD 2 Motricidad fina

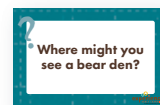


Baile de campamento

CA 2b Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

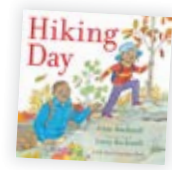
Guarida del oso

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra
CA 4a Drama



Día de senderismo

LLD 6b Comprensión lectora
SS 3b Geografía



STEAM STATIONS

Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

OBRA DE TEATRO DRAMÁTICA

Monta una carpa

CA 4a Drama SED 3c Relaciones sociales

Configuración

- Extienda una manta o una sábana. Invite a los niños a trabajar juntos para construir una carpa y luego usarla para juegos de rol o como un espacio acogedor para leer libros con linternas.

Grandes preguntas

- ¿Quién pretendes ser dentro de la carpa?
- ¿Qué objetos necesitas dentro de tu carpa?
- ¿Has dormido alguna vez en una carpa?
- ¿Cómo te protege una carpa mientras acampas?

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño desempeña algún papel en una escena de juego dramático durante un campamento grupal?

What do you think is fun about playing in a tent?



A

Para niños con dificultades en el procesamiento sensorial, consulte la sección "Adaptaciones".

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Cráteres lunares

SCI 3b Ciencias físicas PD 2 Motricidad fina

Configuración

- Coloque plastilina y una variedad de herramientas para estampar (por ejemplo, tenedores, bloques, juguetes con ruedas, cuentas) para que los niños las presionen sobre la plastilina.

Grandes preguntas

- ¿Qué sucede cuando presionas objetos contra la "luna"?
- ¿Cómo se puede hacer un cráter más profundo o un cráter más pequeño?
- ¿Cuándo ves la luna?
- ¿Cómo crees que se siente la luna?

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño manipula la plastilina y observa algún cambio físico producido por las herramientas de estampado?

Why do you think the moon looks darker in some spots?

Mapaches curiosos

ATL 1a Atención y persistencia
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

Configuración

- Coloque varios cubos y cajas en el exterior. Ponga un juguete debajo de uno de los recipientes y anime a los niños a buscar debajo de cada uno hasta que alguien encuentre el objeto escondido. Pídales que cierren los ojos mientras lo vuelves a esconder.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podría vivir un mapache o encontrar comida?
- ¿Por qué crees que los mapaches buscan cosas por la noche?
- ¿En qué se parece tu forma de buscar a la de un mapache?
- ¿Qué puedes hacer si no encuentras el artículo de inmediato?

Where is the best place for raccoons to find food in the forest?

OBSERVAR: ATL 1a ¿El niño se concentra durante un breve periodo de tiempo para encontrar los juguetes escondidos?

BLOQUES

Guardia del oso

SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra CA 4a Drama

Where might you see a bear den?

Configuración

- Coloque cajas y cuencos de diferentes tamaños con elementos de la naturaleza en el área de bloques. Si las tiene, coloque figuritas de osos o peluches. Anime a los niños a construir una guarida o cueva de oso con los materiales.

Grandes preguntas

- ¿Dónde podrían vivir o dormir los osos?
- ¿Qué necesita un oso en su hábitat para mantenerse a salvo?
- ¿Dónde deberíamos construir la guarida? ¿Cerca de comida, agua o árboles? ¿Por qué?
- ¿Cómo podrías hacer que la sala de estar sea acogedora?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño demuestra comprender las necesidades de un oso?



CIENCIA Y NATURALEZA

Diseños de iluminación

SCI 4 Tecnología

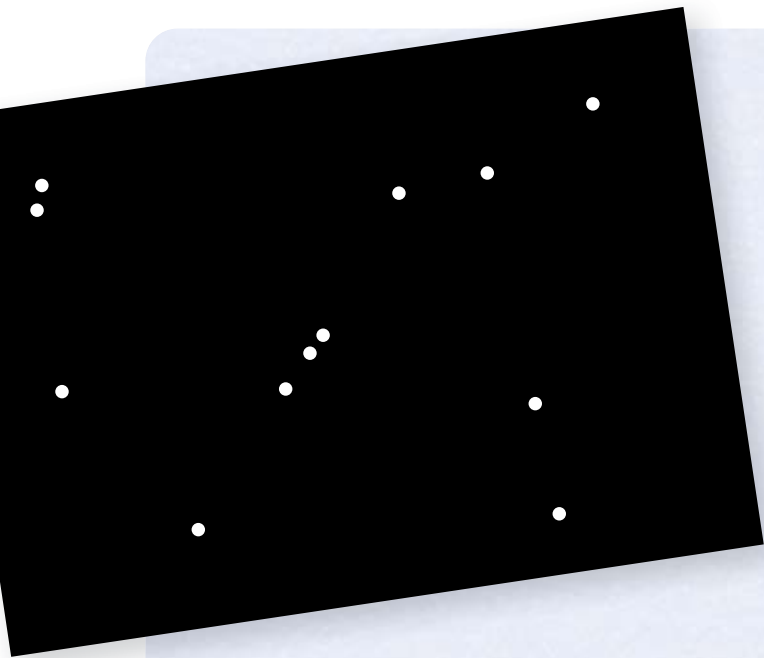
Configuración

- Prepare cartulina negra, lápices y linternas. Invite a los niños a explorar haciendo agujeros en la cartulina y creando diferentes diseños. Ilumine los agujeros con las linternas para descubrir nuevas “constelaciones”.

Grandes preguntas

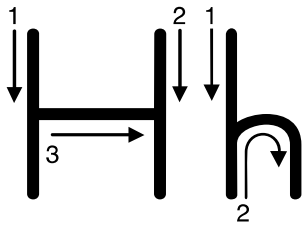
- ¿Cuándo usarías una linterna?
- ¿Qué puedes hacer con una linterna y papel?
- ¿Qué sabes sobre las estrellas?

OBSERVAR: SCI 4 ¿El niño explora herramientas simples o tipos simples de herramientas como una linterna?

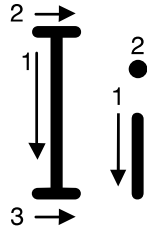


AVENTURA DEL ALFABETO

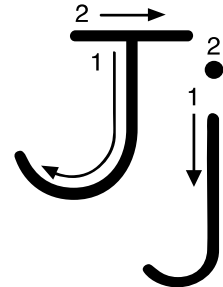
Hh



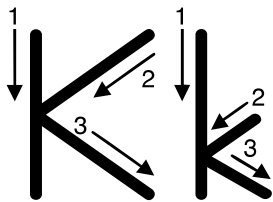
Ii



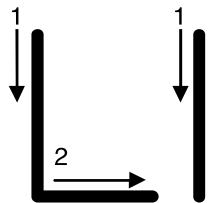
Jj



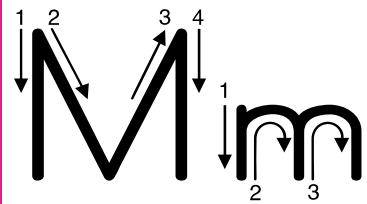
Kk



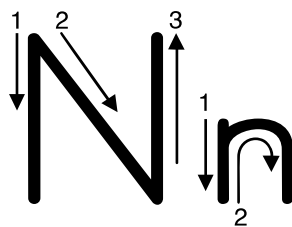
Ll



Mm



Nn

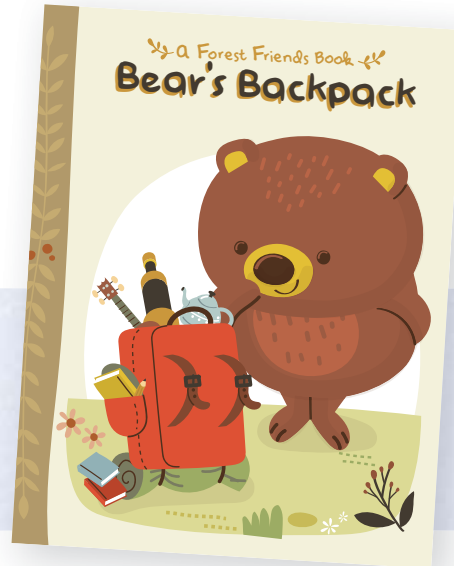


CONEXIONES DE LA HORA DEL CUENTO

Conexiones de la Hora del cuento invita a los maestros a leer libros más de una vez para ampliar el vocabulario y la comprensión narrativa. Comience con la primera lectura en el día sugerido. Luego, considere leer el libro una segunda y tercera vez dentro del tema.

★ La mochila de Oso

Por Chris Lensch



Primera lectura

SED 3b Relaciones sociales
LLD 6a Comprensión lectora

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra “mochila”. Pregunte: “¿Tienes una mochila? ¿Qué llevas en ella cada día?”. Explique qué significa ser un amigo.

Leer y participar

- Lea el libro. Defina las palabras “olla”, “ukelele” e “injusto”. Haga pausas y formule preguntas sobre cómo Oso se comporta como un buen amigo, como por ejemplo: “¿Cómo demuestra Oso que se preocupa por los demás?”.

Conversar

- Repase qué significa ser amigo. Establezca conexiones con la vida personal de los niños. Pregunte: “¿Cómo eres un buen amigo? ¿Cómo son los demás buenos amigos para ti?”

Segunda lectura

LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

Introducción

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a compartir lo que saben sobre ser un amigo.

Leer y participar

- Lea el libro. Repase el vocabulario clave. Antes de pasar la página, invite a los niños a compartir lo que sucederá a continuación. Pregunte: “¿Qué podría pasar cuando el oso se ponga la mochila?”.

Conversar

- Utilice los fragmentos de la historia para ayudar a recontarla. Haga preguntas como:
 - “¿Quién va de campamento?”
 - “¿Qué problema tenía Ratón con su mochila?”
 - “¿Por qué no se movió Oso cuando Conejo dijo: ‘Vámonos’?”
- Pida a los niños que compartan sus opiniones sobre la historia.

Tercera lectura

SED 3b Relaciones sociales SED 4b Resolución de problemas

Introducción

- Muestre la portada. Pregunte: “¿De qué trata esta historia?”. Invite a los niños a compartir alguna anécdota sobre alguna vez que fueron de campamento o cómo sería ir de campamento.

Leer y participar

- Lea el libro. Siga destacando cómo Oso, Conejo y Nutria demuestran habilidades de amistad. Pregunte: “¿Cómo se sintió Oso cuando cargó las cosas de todos? ¿Qué pensaron los amigos?” ¿Qué hicieron cuando se dieron cuenta de que Oso necesitaba ayuda?”

Conversar

- Llene una bolsa con objetos ligeros y pesados. Invite a los niños a turnarse para sostenerla. Pregúnteles: “¿Esto pesa demasiado para una sola persona? ¿Qué podemos hacer para que sea justo?”.

PALABRAS CLAVE DEL VOCABULARIO

mochila: una bolsa que se lleva en la espalda para transportar cosas.

olla: un recipiente utilizado para cocinar.

ukelele: una pequeña guitarra de cuatro cuerdas con la que se toca música.

injusto: no es justo ni igual para todos.

OBSERVAR: LLD 6a ¿El niño anticipa lo que sucederá a continuación en la historia?

¿Expresa lo que le gusta o lo que no le gusta? LLD 6b ¿Relata fragmentos de la historia?

CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 6 - 10

¡Empecemos! ↷

Mapache



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué animales creen que son activos por la noche?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Elija entre 3 y 4 letras mayúsculas y minúsculas y pegue cada una en un recipiente. Anime a los niños a hacer fila frente a los contenedores. Diga una letra o un sonido e invítelos a lanzar una bolsa de frijoles en el contenedor correspondiente.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Cinco mapaches

M 1b Sentido numérico SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)
- Tarjetas numéricas: 1-10*

OBSERVAR:

M 1b ¿El niño identifica los números del 1 al 10 y escribe los números hasta el cinco?

SCI 2a ¿Describe las necesidades de un mapache?

Todos juntos

- Muestre una tarjeta con un número. Invite al niño a identificar el número. Anímelo a levantar esa cantidad de dedos y recitar la rima usando ese número.
- Inserte el nombre de un niño que salte cada vez para intentar “asustar” a un mapache.
- Después de la rima, invite a un niño a escribir la cantidad de mapaches que había en el campamento. Ayúdelo con los números del 6 al 10 según sea necesario.
- Hablen sobre los mapaches. Pregunten: “¿Por qué salen los mapaches por la noche? ¿Qué comida buscan los mapaches cerca de los campamentos?”

Esta actividad desarrolla habilidades de relación al animar a los niños a turnarse y participar juntos en un juego de rimas en grupo.

RINCÓN CREATIVO

Máscara de mapache

SED 3c Relaciones sociales CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Papel

POR CADA NIÑO

- Mascarilla
- Elástico

SUS MATERIALES

- Cinta
- Pegamento
- Tijeras

Conversar

- Pregunte: “¿A quién conoces que use mascarilla?”

Hacer

- Invite a cada niño a recortar o rasgar el papel negro y a crear diseños de collage en la máscara.
- Si lo desea, puede rasgar las orejas para añadirlas a la parte superior de la máscara.
- Coloque la goma elástica y ate la mascarilla para que se ajuste a la cabeza de cada niño.

Jugar

- Invite a los niños a usar sus máscaras, atenúe las luces de la habitación y juegue al escondite.

OBSERVAR: SED 3c & CA 3b ¿El niño comparte los materiales y respeta los turnos al jugar al escondite?



**MAKE
& PLAY**

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Mapache astuto

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Tarjetas de palabras compuestas: Mapache astuto



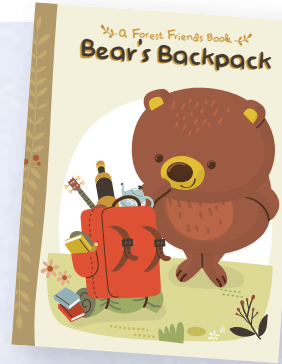
Debatir y explorar

- Repase que las palabras compuestas son dos palabras que se unen para formar una nueva palabra. “Cup” y “Cake” juntas forman “cupcake”.
- Explíqueles que los mapaches son astutos y robaron las partes de la palabra compuesta, y que los niños tienen que ayudar a reconstruirlas.

Jueguen juntos

- Sostenga dos tarjetas. Diga las dos palabras lentamente y luego combínelas para formar la palabra compuesta. Voltee las tarjetas para comprobar su respuesta.
- Muéstreles a los niños dos palabras nuevas. Pregúnteles: “¿Qué obtenemos cuando juntamos 'dragón' y 'mosca?’” Voltee las tarjetas para comprobar la respuesta.
- **Simplificar:** Cree una oración simple. Invite a los niños a aplaudir por cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar palabras compuestas.

★ HISTORIA SUGERIDA



La mochila de Oso

Consulte la sección “Conexiones entre historias” en la página 9.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina dos palabras para crear una palabra compuesta?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Escondite de mapaches

M 1b & M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de elementos de la naturaleza

SUS MATERIALES

- Platos de papel
- Elementos naturales: rocas, hojas, ramas

Configuración

- Coloque cada tipo de elemento de la naturaleza en un plato de papel. Coloque las tarjetas de la naturaleza boca abajo sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una tarjeta de la naturaleza y a contar los elementos que aparecen en ella.
- Cuente la misma cantidad de elementos naturales reales.
- Continúe contando y recogiendo. Luego, se deben resolver los problemas relacionados con la forma de construir un escondite para mapaches con los materiales.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números hasta el diez y comprende que el número refleja la cantidad de elementos de la naturaleza? M 1c ¿Cuentan hasta 10 elementos de la naturaleza?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Qué podría ser divertido de ser un animal nocturno? ¿Qué es lo que no te gustaría?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del mapache

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Raccoon Mask”, pista 5 del álbum *Canciones de fogata*.
- Encienda las luces y anime a los niños a fingir que duermen. Apáguelas e invítelos a bailar por la habitación como mapaches traviesos. Repita esto tantas veces como quieras durante la canción.

Estrellas



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué ven en el cielo por la noche?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Muestre una tarjeta con una letra. Nombre la letra y diga su sonido. Invite a los niños a decir el sonido mientras colocan pegatinas de estrellas para formar la letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

1 estrella, 2 estrellas

ATL 1a Atención y persistencia M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Estrellas
 - Álbum instrumental
- Hora del círculo*

Todos juntos

- Cante con la melodía de "One Potato, Two Potatoes", pista 10 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Invite a un niño a colocar nueve estrellas mientras todos cantan juntos.
- Repita el procedimiento con otro niño.

1 estrella, 2 estrellas, brillando intensamente,

3 estrellas centelleando en la noche.

4 estrellas, 5 estrellas, cómo brillan,

¡6 estrellas, 7 estrellas, 8 estrellas, 9!

Esta actividad capta la atención invitando a los niños a mantenerse concentrados en la canción, las estrellas y los demás niños durante su turno.

Invitación to create

A

Para niños con dificultades en la motricidad fina, consulte la sección "Adaptaciones".

RINCÓN CREATIVO

Estrellas en el cielo

CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Pegatinas de estrellas
- Bastoncillo de algodón

SUS MATERIALES

- Pintura blanca

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Cuántas estrellas crees que hay en el cielo en la foto?
- ¿Qué constelaciones o diseños ves? ¿Qué colores ves?
- ¿Cómo utilizarás el hisopo de algodón en tu obra de arte?
- ¿Añadirás pegatinas a tu diseño?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza materiales artísticos para crear un diseño de estrella?



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Constelaciones

M 2a Conciencia espacial



OBSERVAR: M 2a ¿El niño utiliza las estrellas y las alfombrillas de espuma para formar una constelación con ayuda?

MATERIALES

- Alfombras de constelaciones
- Estrellas de espuma

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Papel

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué diseños puedes ver en el cielo nocturno?” Explique que las constelaciones son estrellas que forman figuras en el cielo.
- Explíquelas que los niños usarán las alfombrillas de constelaciones y las estrellas de espuma para crear constelaciones.

Jueguen juntos

- Invite a los niños a usar las estrellas de espuma para recrear las constelaciones en cada tapete.
- Anímelos a fijar las estrellas directamente sobre la esterilla o construya las constelaciones que aparecen a continuación utilizando las esterillas como guía.
- **Simplificar:** Comience a construir las constelaciones. Invite al niño a añadir las últimas tres piezas para crear la forma.
- **Desafío:** Invite a los niños a recrear las constelaciones de forma independiente.

HISTORIA SUGERIDA



Una escapada de campamento con el Sr. Magee

Por Chris Van Dusen

LLD 6b Comprensión lectora
SS 3a Geografía

- Muestre la portada y lea el título. Pida a los niños que describan lo que ven en la portada.
- Lee y define las palabras “campista”, “fauna silvestre”, “brasas” y “enganche”. Pide a los niños que hagan predicciones a lo largo de la historia.
- Si vuelves a leer este libro, invita a los niños a describir los accidentes geográficos que aparecen en cada página.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Noche estrellada

LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Hoja
- Fuentes de luz: guirnalda de luces, linternas, velas LED a pilas

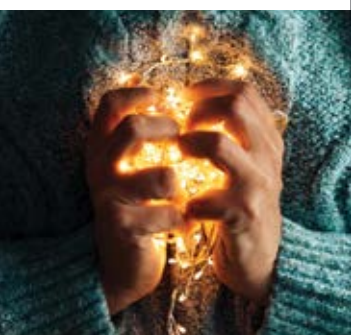
Configuración

- Cubra una mesa con una sábana y coloque una fuente de luz debajo.
- Coloque un mazo de cartas en una pila debajo de la mesa y el otro mazo boca abajo encima de la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a voltear una tarjeta que está debajo de la mesa. Pregúntelos: “¿Qué letra es? ¿Qué sonido hace?”. Utilice la luz para ayudarles a ver la tarjeta.
- Anímelos a gatear y encontrar la pieza que coincida con la que está sobre la mesa.
- Continúe trayendo cartas a la mesa y buscando parejas.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras y sonidos? ATL 1a ¿Se concentra durante un breve periodo de tiempo mientras juegan?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué te gustaría ver en el cielo nocturno?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

★ Danza centelleante

CA 2a Danza y movimiento SED 2a Autorregulación

- Reproduzca “Estrellita, ¿dónde estás?” pista 1 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a fingir que son estrellas fugaces. cada vez que oigan “brilla, brilla”. Anímelos. para que cambien sus movimientos cada vez. Por ejemplo, un suave centelleo con pequeños movimientos. o un destello rápido con movimientos veloces.
- Cuando la música se detenga, invite a los niños a quedarse quietos y respirar profundamente o a probar otra actividad relajante.

OBSERVAR: CA 2a ¿El niño muestra diferentes niveles de energía al bailar una canción?

SED 2a ¿Detiene su cuerpo y utiliza una estrategia de relajación?

Linterna

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación
SED 1b Autoconciencia

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué ves en el cielo por la noche?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Pegue tarjetas con letras por toda la habitación. Dele una linterna a cada niño o a un pequeño grupo de niños. Anímelos a usar sus linternas para encontrar las letras. Cuando encuentren una letra, pregúntele: "¿Qué letra es? ¿Qué sonido hace?"

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Amigos de la linterna

ATL 2b Flexibilidad y juego LLD 2b Comunicación

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Linterna

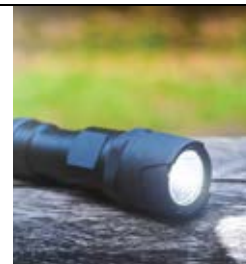
OBSERVAR: ATL 2b

¿El niño participa en el juego de linternas del grupo? LLD 2b ¿Se mantienen en el tema durante dos o tres intercambios?

Todos juntos

- Si es posible, atenúe las luces. Dele una linterna a un niño para que la sostenga. Invítelo a nombrar a un compañero o amigo y a alumbrarlo con la linterna o cerca de él. Pregúntele: "¿Por qué elegiste a [insertar nombre]?"
- Entregue la linterna al niño o niña mencionado para que la sostenga y repita el proceso hasta que todos hayan tenido su turno.

Esta actividad fomenta la flexibilidad y el juego al invitar a los niños a participar en un juego grupal con linternas.



RINCÓN CREATIVO

Oscuridad

SCI 3b Ciencias físicas SCI 4 Tecnología

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Folleto de sombra

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Linternas

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué formas ves en la foto?
- ¿Qué crees que produjo esas sombras?
- Intente iluminar un objeto y que proyecte una sombra sobre el folleto. Dibuja el contorno de la sombra.

OBSERVAR: sci 3b ¿El niño manipula la luz y observa los cambios que se producen? sci 4 ¿Experimenta con linternas para realizar alguna tarea (proyectar sombras)?

Invitación
to
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sílabas destacadas

LLD 3b Conciencia fonológica

MATERIALES

- Fotos de campamentos

SUS MATERIALES

- Linterna
- Tijeras
- Cinta

Debatir y explorar

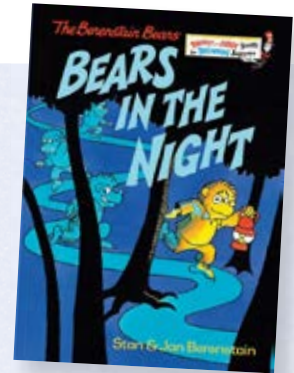
- Explique que las sílabas son los ritmos de una palabra. Diga una palabra, como “animal”, y aplauda las sílabas juntas.
- Las sílabas también se pueden combinar para formar una palabra. Por ejemplo: “back” y “pack” hacer “backpack.”

Jueguen juntos

- Pegue las fotos de campamentos en la pared.
- Ilumine una imagen con la linterna y diga la palabra, luego diga cada sílaba de la palabra. Repita las sílabas cada vez más rápido y luego diga la palabra de nuevo.
- Invite a los niños a iluminar una palabra con una linterna. Diga lentamente las sílabas y pregunte: “¿Qué palabra escuchan cuando las juntan?”
- **Simplificar:** Cree una frase sencilla. Invite a los niños a aplaudir por cada palabra.
- **Desafío:** Invite a los niños a segmentar las sílabas en palabras.

OBSERVAR: LLD 3b ¿El niño combina sílabas para formar una palabra?

HISTORIA SUGERIDA



Osos en la noche

Por Stan y Jan Berenstain

LLD 6a Comprensión lectora
M 2b Conciencia espacial

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué podrían usar para ver en la oscuridad?”. Anime a los niños a generar ideas y anote sus respuestas.
- Lea y defina las palabras “ventana”, “pared” y “bosque”. Después de leer, pregunte: “¿Habrías salido afuera como los osos o te habrías quedado en la cama? ¿Por qué sí o por qué no?”
- Si vuelve a leer este libro, invite a que los niños usen sus manos y su cuerpo para mostrar las diferentes palabras posicionales en la historia, como como “debajo del puente”.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Dominó de campamento

M 6 Clasificación

MATERIALES

- Dominó de campamento

SUS MATERIALES

- Linternas

Configuración

- Coloque las fichas de dominó de campamento sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a jugar al dominó de campamento, uniendo los extremos de las fichas.
- Túrnense para agregar las piezas una a una.
- Una vez que las fichas de dominó estén alineadas, apague las luces y anímelos a que iluminen con una linterna el “camino” de fichas.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño clasifica las tarjetas según una característica, buscando y agrupando las tarjetas con la misma imagen?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

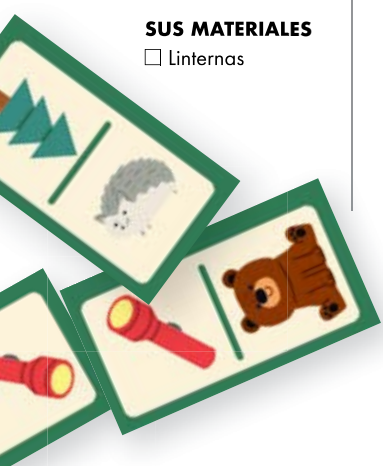
- Pregunte: “¿Dónde le gustaría llevar una linterna?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile con linternas

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Flashlight, Shine Your Light”, pista 6 del álbum *Canciones de fogata*.
- Baje las luces y alumbre con una linterna. alrededor del suelo mientras suena la canción.



Luna

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué sabes sobre la luna?".

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba letras en trozos de papel y péguelos en el suelo como si fueran escalones. Invite a los niños a "caminar como la luna" y a decir la letra y su sonido mientras avanzan por el camino.

DESAFÍO COMUNITARIO

Salto lunar

SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Póster de rimas:
Hey, Diddle, Diddle
- Etiquetas de identificación
(de la Lección 1)

SUS MATERIALES

- Platos de papel

Todos juntos

- Pregunte: "¿Hasta dónde puedes saltar?"
- Coloque platos de papel e invite a los niños a explorar saltando sobre ellos.
- Siéntense en círculo y reciten la rima juntos.
- Sustituya la palabra "vaca" por el nombre de un niño e invítelo a saltar sobre la "luna" (el plato de papel). Repita el ejercicio con los demás niños.

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños a esperar su turno mientras juegan en grupo.

RINCÓN CREATIVO

Rocas lunares

CA 3b Artes visuales PD 2 Motricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Papel
- Moldes para cupcakes

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Tijeras (seguras para niños)
- Marcadores
- Pintura: gris
- Pintura con relieve:
3 cucharaditas de bicarbonato de sodio,
1 taza de harina, 1¼ agua,
1 cucharadita de sal
- Elementos naturales:
rocas

Configuración

- Mezcle pintura gris, pegamento y pintura 3D hasta obtener una mezcla esponjosa. Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué aspecto tiene la superficie lunar en la foto? ¿Qué colores ves?
- ¿Qué formas le darás al papel gris?
- ¿Cómo utilizarás el molde para cupcake?
- ¿Utilizarás las rocas en tu diseño?

OBSERVAR: CA 2b ¿El niño utiliza materiales y herramientas artísticas para crear un diseño de luna con textura?

Invitación a
create



GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Luna llena

M 3 Formas M 2a Conciencia espacial

MATERIALES

- Círculos lunares
- Alfombra

SUS MATERIALES

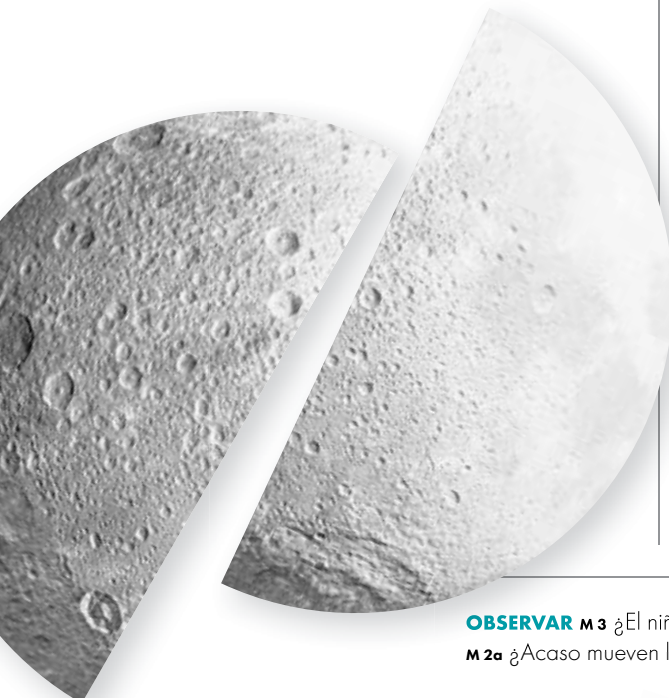
- Tijeras
- Platos de papel (opcional)

Debatir y explorar

- Recorte todos los círculos lunares y córtalos en segmentos.
- Cree un círculo con los segmentos de la luna y colóquelos sobre la alfombra espacial. Repase las características de un círculo.

Jueguen juntos

- Señale una figura en la alfombra espacial e invite a los niños a que la nombren. Anímelos a usar las piezas de la luna para crear lunas llenas y colocarlas en la alfombra de formas.
- Continúe hasta que todas las lunas estén llenas y en “espacio”.
- **Simplemente:** Corte las lunas por la mitad para que los niños las vuelvan a unir. Céntrese en invitarlos únicamente a identificar círculos.
- **Desafío:** Dele al niño un trozo de papel o un plato para que lo corte en pedazos. Invítelo a señalar los lados y los ángulos y a reconstruir la figura.



OBSERVAR M 3 ¿El niño identifica entre cuatro y seis formas?
M 2a ¿Acaso mueven las piezas para formar una luna llena?

HISTORIA SUGERIDA



La primera luna llena de Gatito

Por Kevin Henkes

LLD 6b Comprensión lectora
 SED 1d Autoconciencia

- Muestre la portada y lea el título. Invite a los niños a compartir lo que saben sobre la luna por la noche.
- Lean el libro. Hagan pausas y animen a los niños a predecir qué podría suceder cada vez que el gatito intente alcanzar el “tazón de leche”.
- Si vuelve a leer este libro, haga preguntas sobre los sentimientos de la gatita, como por ejemplo: “¿Cómo crees que se sintió la gatita cuando cayó al estanque? ¿Cómo te sentirías tú?”.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras de la Luna

LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Elementos naturales: rocas (26) (guardar para usar más tarde)
- Rotulador permanente

Configuración

- Escriba las letras AZ en piedras (o círculos de papel). Coloca un juego de tarjetas del alfabeto boca arriba sobre la mesa.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una piedra. Pregúntales: “¿Qué letra es? ¿Qué sonido hace?”
- Coloque la piedra encima de la tarjeta del alfabeto que tenga la misma letra.
- Continúe hasta que las 26 letras estén cubiertas de piedras.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras y sonidos? **ATL 1a** ¿Se concentran durante un breve periodo de tiempo mientras juegan?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Te gustaría viajar a la luna? ¿Por qué sí o por qué no?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de la Luna

CA 2a Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Escriba el nombre de cada niño en un trozo de papel y luego arrúgalo. Coloca las bolas de papel sobre una manta o sábana.
- Reproduce “I See the Moon”, pista 7 en el *Canciones de fogata* álbum.
- Invita a los niños a sujetar los bordes de la manta y a agitarla mientras cantas. Si se cae una “piedra lunar” (bola de papel), lee el nombre del niño e invítalo a bailar la danza de la luna mientras los demás siguen agitando la manta.

LECCIÓN 10

Oso

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde podría ver un oso?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba una letra en una hoja grande de papel. Diga el nombre y su sonido. Invite a cada niño a usar pintura para añadir una huella dactilar al contorno de la letra. Mientras añaden su huella, anímelos a imitar el sonido de la letra. Repita el proceso con las demás letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

El gran oso pardo

SED 3c Relaciones sociales CA 4a Drama LLD 2a Comunicación

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo

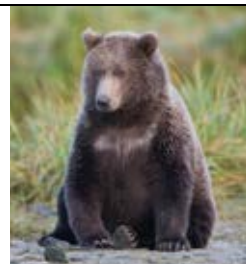
Hacer juntos

- Pregunte: “¿Qué crees que hacen los osos en el bosque?”
- Anime a los niños a cantar con la melodía de “Las ruedas del autobús”, pista 14 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invítelos a que incluyan en la canción otras cosas que hacen los osos para cantarlas y representarlas.

**El oso en el bosque,
Hace un rugido,
Hace un rugido,
Hace un rugido.
El oso en el bosque,
Hace un rugido,
¡El gran oso pardo!**

... pesca peces...
... camina a cuatro patas...
... sigue el rastro...
...nos roba la comida...

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños a compartir ideas para canciones con un grupo de compañeros.



Invitación a **create**



RINCÓN CREATIVO

★ Piel de oso

CA 3a Artes visuales PD 2 Matricidad fina

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Plantilla de oso
- Estampado
- Espanja

SUS MATERIALES

- Documento de antecedentes
- Pinturas
- Marcadores
- Pegamento
- Elementos de la naturaleza

Conversar

- Pregunte: “¿Qué crees que siente el oso de la foto?” Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué materiales utilizará para crear el pelaje de tu oso?
- ¿Cómo añadirás pequeños detalles, como ojos, nariz y garras?
- ¿Qué cambios podrían experimentar los osos en las diferentes estaciones del año?
- ¿Cómo crees que se siente al tacto el pelaje de un oso?

OBSERVAR: CA 3a ¿El niño toma decisiones artísticas al crear dibujos de osos? PD 2 ¿Utiliza las manos y los dedos para manipular las herramientas artísticas?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Asusta al oso

LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tablero de juego Asusta al oso
- Tarjetas y piezas

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

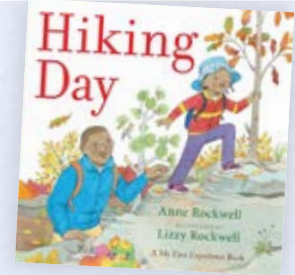
- Pregunta: “¿Qué debes hacer si ves un oso?”
- Explícales que los niños jugarán a un juego de letras y tendrán que ahuyentar a un oso.

Jueguen juntos

- Coloque las cartas boca abajo en una pila en el centro del tablero de juego.
- Invite a un niño a voltear una tarjeta. Pregunta: “¿Qué... ¿Letra? ¿Qué sonido hace?”
- Anime al niño a mover su ficha el mismo número de casillas que aparecen en la tarjeta.
- Cuando un niño cae sobre un oso, anime a todos a saltar o saludar para asustarlo y que repita.
- **Simplificar:** Reduzca el número de letras que los niños identifican en el juego.
- **Desafío:** Cree tus propias cartas de juego usando letras minúsculas.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras y sonidos?

HISTORIA SUGERIDA



Día de senderismo

Por Anne Rockwell

LLD 6b Comprensión lectora
SS 3b Geografía

- Muestre la portada y lea el título. Pregunta: “¿Alguna vez ha ido de excursión? ¿Adónde fue?”
- Lee y define las palabras “zapatillas deportivas”, “sendero”, “terrario”, “astas” y “cumbre”. Pregunta: “¿Dónde están haciendo senderismo? ¿Qué sonidos oye la niña?”
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a crear su propio mapa de senderos. Dele a cada niño una hoja de papel y crayones. Invítalos a dibujar un sendero con diferentes puntos de referencia de su comunidad o aula.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Osos y bayas

M 1b & M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de bayas
- Tarjetas del Oso
- Pompones

SUS MATERIALES

- Bol

Configuración

- Coloque las tarjetas de bayas boca abajo y las tarjetas de Osos boca arriba sobre la mesa. Ponga los pompones en un cuenco sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime al niño a elegir una tarjeta de bayas, identificar el número y contar esa cantidad de “bayas” (pompones). Invítalo a colocar las bayas en una tarjeta de oso.
- Repita el ejercicio con los demás niños. Invítelos a contar las bayas en cada tarjeta del oso.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números del 1 al 10 y comprende las cantidades? M 1c ¿Cuentan hasta 10 bayas?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2c Comunicación

- Pregunta: “¿Qué animales te gustaría ver si fueras de campamento?” Anime a los niños a responder con una oración completa.

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de campamento

CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Dibuje un círculo en el suelo con cinta adhesiva.
- Reproduzca la pista 8 de “Did You Ever Go A-Camping?” del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a marchar por el sendero y a representar cada verso, por ejemplo, dormir en una carpa o saltar como una rana.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 4a Cuidado personal



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	DESAFÍO COMUNITARIO Empacar algo especial	SED 1a Autoconciencia LLD 1a Escucha
2	DESAFÍO COMUNITARIO Juntos en la carpa	SED 4a Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
3	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de salto con saco de dormir	SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
4	DESAFÍO COMUNITARIO Seguridad en las fogatas	PD 3 Seguridad SED 2a Autorregulación
5	DESAFÍO COMUNITARIO Canciones para acampar	CA 1a Música SS 1a Cultura y comunidad

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 5 Nutrición



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	DESAFÍO COMUNITARIO Cinco mapaches	SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra M 1b Sentido numérico
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza centelleante	CA 2a Danza y movimiento SED 2a Autorregulación
8	DESAFÍO COMUNITARIO Amigos de la linterna	ATL 2b Flexibilidad y juego LLD 2b Comunicación
9	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Luna llena	M 2a Conciencia espacial M 3 Formas
10	RINCÓN CREATIVO Piel de oso	CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	La mochila de Oso	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 1a Cultura y Comunidad



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA En el sendero	M 2a & M 2b Conciencia espacial
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Recolectar piñas	M 1c Sentido numérico
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Letras rodantes	LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 2b Flexibilidad y juego
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Ropa de senderismo	M 6 Clasificación SED 1c Autoconciencia
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mi magnífico hongo	LLD 2a Comunicación LLD 7a Escritura
STEAM	Excursión por la naturaleza	SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

Comunicación 2D LLD



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Si estás en el río	CA 4a & CA 4b Drama
17	DESAFÍO COMUNITARIO Remar en tu canoa	SED 4b Resolución de problemas CA 2b Danza y movimiento
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Palabras de moda	SED 3b Relaciones sociales
19	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
20	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de arcoíris	M 5 Patrones

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

SENDEROS FELICES

Una guía para el profesor 

LECCIONES 11 - 15

Senderismo y ciclismo en el bosque

Mapas, piñas,
botas de senderismo

Seguridad
y comodidad
al aire libre

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Mapa de senderos • Arte de piñas • Baile en bicicleta
Símbolos de senderismo • Patrones de hongos



CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vista rápida	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planes de lección	12
Lección 11: Sendero	12
Lección 12: Piña	14
Lección 13: Sendero para bicicletas	16
Lección 14: Botas de senderismo	18
Lección 15: Hongos	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 3: SENDEROS FELICES

Mientras exploran senderos y caminos al aire libre, los niños descubren lo que significa caminar, andar en bicicleta y observar el entorno. Mediante experiencias prácticas con mapas, piñas, hongos, botas de montaña y senderos para bicicletas, construyen caminos, investigan los cambios en la naturaleza y practican el uso del lenguaje espacial y direccional. Estas experiencias fomentan la curiosidad, la resolución de problemas y una conexión cada vez mayor con el mundo natural.



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
sendero, piña, árbol, bota, hongo, casco, mapa, bicicleta Arizona	Revisar	Revisar	



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 11		SENDERO Los senderos se pueden señalar de diversas maneras, como con letreros, postes, grabados, banderas o pintura. Los senderos recreativos se planifican, construyen y mantienen cuidadosamente. El inicio del sendero se encuentra en el punto donde comienza.	Canción de senderismo SED 1b Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa	Ruta del alfabeto LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético
LECCIÓN 12		PIÑA Las piñas se encuentran en los pinos. Son importantes porque protegen las semillas del pino cerrando sus escamas para resguardarlas de las bajas temperaturas, el viento e incluso los animales.	Soy una pequeña piña CA 2b Danza y movimiento ATL 1a Atención y persistencia	Bingo de campamento LLD 2d Comunicación LLD 1a Escuchando SED 3c Relaciones sociales 
LECCIÓN 13		SENDERO PARA BICICLETAS Las bicicletas de montaña se utilizan para circular por caminos o senderos irregulares. Algunas normas de seguridad para el ciclismo incluyen: usar un casco que ajuste correctamente; circular por la acera siempre que sea posible; y usar señales con las manos al reducir la velocidad o girar.	Sendero accidentado SED 2a Autorregulación CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha	Letras rodantes ★ LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 2b Flexibilidad y juego
LECCIÓN 14		BOTAS DE SENDERISMO Las botas de montaña son imprescindibles para caminar en diferentes climas y terrenos. Otros elementos esenciales incluyen ropa de repuesto, un sombrero y gafas de sol.	Si estás de excursión y lo sabes CA 4a Drama LLD 2a Comunicación SED 3c Relaciones sociales	Símbolos de senderismo LLD 7a & LLD 7b Escritura 
LECCIÓN 15		HONGOS Los hongos son un tipo de ser vivo que no necesita luz solar para crecer. Cuando una persona busca hongos, se le llama “buscar hongos”. Algunos hongos incluso brillan en la oscuridad.	Recolectar hongos SED 3c Relaciones sociales SCI 3b Ciencias físicas CA 4a Drama	Mi magnífico hongo ★ LLD 2a Comunicación LLD 7a Escritura 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

En el sendero ★

M 2a & M 2b Conciencia espacial



Mapa de senderos

SS 3b Geografía
CA 3b Artes visuales



Sigue el sendero

CA 2b Danza y movimiento
SED 3c Relaciones sociales

Construcción de senderos

M 2a Conciencia espacial
SS 3a Geografía



El sendero de todo

LLD 6a Comprensión lectora
SS 3a Geografía



Reuniendo piñas ★

M 1c Sentido numérico



Criatura de piña

CA 3b Artes visuales
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

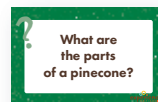


Danza de la piña

CA 2b Danza y movimiento

Árboles elegantes

SCI 1a & SCI 1b
Investigación e indagación



De piña a pino

LLD 2a Comunicación
LLD 6a Comprensión lectora



Señales de bicicleta

M 6 Clasificación



Diseño de ciclos

M 3 Formas
CA 3a Artes visuales



Baile en bicicleta

CA 2b Danza y movimiento
PD 4b Cuidado personal

Carril bici

SCI 3 Ciencias físicas



¡Vamos, bicicletas, vamos!

LLD 2a Comunicación
LLD 6a Comprensión lectora



Ropa de senderismo ★

M 6 Clasificación
SED 1c Autoconciencia



Botas de senderismo

PD 2 Motricidad fina
CA 3b Artes visuales



Senderismo y escondite

PD 1 Motricidad gruesa
LLD 1a Escuchando

Excursión por la naturaleza ★

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra



Stella y Roy van de campamento

LLD 6b Comprensión lectora
CA 3a Artes visuales



Patrones de hongos

M 5 Patrones



Mi hongo

ATL 1b Atención y persistencia
CA 3b Artes visuales

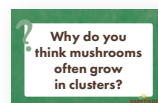


Danza de los hongos

CA 2a Danza y movimiento

Campo de hongos

CA 3b Artes visuales
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra



Hongo bajo la lluvia

LLD 6b Comprensión lectora
SED 3c Relaciones sociales



Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjelas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

CIENCIA Y NATURALEZA

Árboles elegantes

SCI 1a & SCI 1b Investigación e indagación

Configuración

- Coloque algunas piñas junto con herramientas para que los niños las exploren. Invite a los niños a observar las piñas y luego coloque algunas en un recipiente con agua fría. Programe un temporizador para que los niños revisen las piñas a intervalos de 15 minutos y registren cualquier cambio. Continúe hasta que las piñas se hayan cerrado.

Grandes preguntas

- ¿Qué crees que sucederá cuando pongamos las piñas en agua?
¿Por qué?
- ¿Qué cambios observas cada vez que revisamos las piñas?
- ¿Qué sensación producen las piñas antes y después de sumergirlas en agua?
- ¿Cómo podemos registrar lo que observamos?

OBSERVAR: SCI 1a & SCI 1b ¿El niño hace predicciones y luego observa y registra los cambios a lo largo del tiempo?



Why do you think mushrooms often grow in clusters?



ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Campo de hongos

CA 3b Artes visuales SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

Configuración

- Coloca plastilina y elementos de la naturaleza, como palitos, piedrecitas, hierba u hojas. Invita a los niños a usar estos materiales para construir y decorar un campo de hongos.

Grandes preguntas

- ¿Qué podrías encontrar en un campo?
- ¿Dónde crecen los hongos en la naturaleza?
- ¿Qué necesitan los hongos para crecer?
- ¿Qué sabes sobre el consumo seguro de hongos?

OBSERVAR: SCI 2a ¿El niño describe dónde crecen los hongos en la naturaleza y habla de lo que necesitan para crecer?

Descubrimiento exterior

★ Excursión por la naturaleza

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

Configuración

- Invite a los niños a hablar sobre las cosas que podrían ver durante una excursión y, a continuación, a crear una tabla con sus ideas (pájaros, ardillas, setas u hojas, por ejemplo). Invite a los niños a “recorrer” el área al aire libre y a marcar en la tabla cada vez que vean uno de los elementos.

OBSERVAR: SCI 2b ¿El niño identifica el clima y las condiciones meteorológicas actuales? ¿Describe maneras de cuidar la naturaleza?

Grandes preguntas

- ¿Qué tiempo hace hoy?
- ¿Qué plantas o animales ves con más frecuencia hoy en día? ¿Por qué crees que es así?
- ¿Cómo podemos cuidar la naturaleza mientras hacemos senderismo?
- ¿Qué cambios podrías notar en una excursión en una estación diferente del año?

What is the most unusual thing you've seen on a hike?

BLOQUES

Carril bici

SS 3a Geografía SCI 3a Ciencias físicas

Would you like to bike around a mountain or along a river? Why?

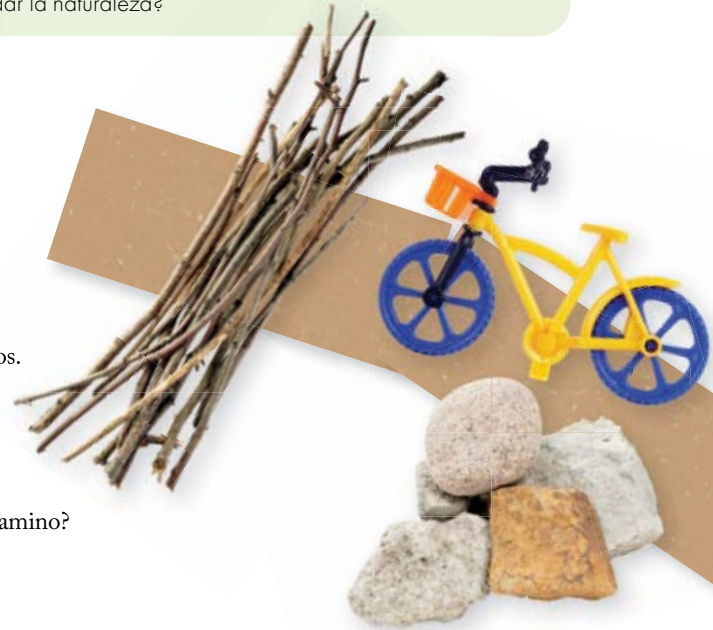
Configuración

- Coloque tiras de papel, palillos, piedras y juguetes con ruedas en el área de bloques. Anime a los niños a ordenar las tiras para crear un camino para bicicletas. Coloque piedras, palillos y bloques en el camino para crear obstáculos.

Grandes preguntas

- ¿Qué lugares podría conectar tu carril bici?
- ¿Qué puntos de referencia colocarás a lo largo de tu camino?
- ¿Qué podría haber en el camino? ¿Qué obstáculo podría interponerse en tu camino?
- ¿Cómo se pueden construir caminos curvos? ¿Y caminos rectos?

OBSERVAR: SS 3a ¿El niño identifica diferentes lugares en su propia comunidad?



What is the best part of walking along a nature trail?

DESCUBRIMIENTO EXTERIOR

Construcción de senderos

M 2a Conciencia espacial SS 3a Geografía

Configuración

- Coloque elementos de la naturaleza, como piedras, palos, piñas y hojas, o anime a los niños a recogerlos al aire libre. Invételes a construir un sendero con esos elementos.

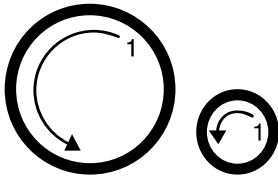
Grandes preguntas

- ¿Qué elementos de la naturaleza colocarás uno al lado del otro para indicar el recorrido del sendero?
- ¿Qué rodeará, pasará por encima o entre qué elementos discurrirá tu sendero?
- ¿Dónde comenzará y dónde terminará tu ruta?
- ¿Qué puntos de referencia añadirás a lo largo de tu ruta para ayudar a los visitantes a seguirla?

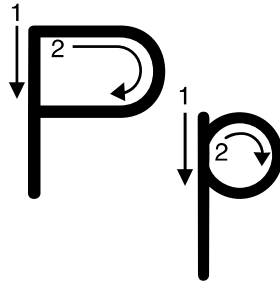
OBSERVAR: M 2b ¿El niño utiliza palabras que indiquen posición y dirección para describir dónde van los objetos mientras construye el sendero?

AVENTURA DEL ALFABETO

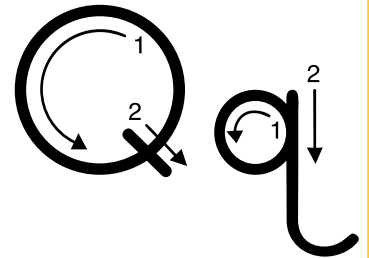
Oo



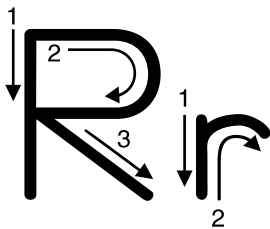
Pp



Qq



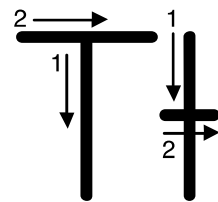
Rr



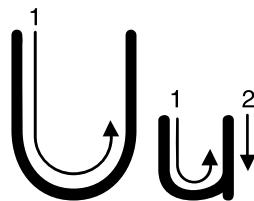
Ss



Tt



Uu





CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

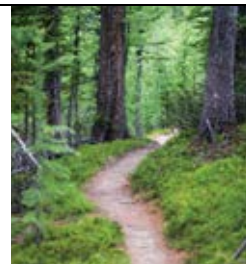
JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 11 - 15

¡Empecemos! ↷

Camino



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde se pueden encontrar rutas de senderismo?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Haga “señales de sendero” (flechas en papel) con letras. Invite a los niños a seguir las señales y decir en voz alta cada letra y su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Canción de senderismo

SED 1b Autoconciencia PD 1 Motricidad gruesa

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo
- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

Todos juntos

- Pregunta: “¿Prefieres caminar por un sendero recto o por uno con curvas? ¿Por qué?”
- Anime a los niños a cantar con la melodía de “El granjero en el valle”, pista 9 en el *Música instrumental para la hora del círculo* álbum.
- Invite al niño o niña mencionado a ponerse de pie y a “caminar” alrededor del círculo.

**Senderismo Enrique va,
Senderismo Enrique va,
Subiendo la colina y atravesando el bosque,
Senderismo Enrique va.**

Esta actividad fomenta la autoconciencia al invitar a los niños a compartir sus elecciones con sus compañeros.

Invitación a **create**



RINCÓN CREATIVO

Mapa de senderos

SS 3b Geografía CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración
- Pegatinas

SUS MATERIALES

- Papel
- Rotuladores/lápices de colores
- Elementos de la naturaleza (opcional)

Conversar

- Pregunta: “¿Cuándo necesitas leer un mapa?”

Indicaciones

- ¿Para qué se utilizan los mapas?
- ¿Qué tipo de cosas se muestran en los mapas?
- ¿Cómo utilizarás las pegatinas?
- ¿Qué más añadirás a tu mapa?

OBSERVAR: SS 3b ¿El niño identifica lo que está representado en un mapa y señala dónde se encuentra un lugar?

A

Para niños con discapacidades físicas, consulte la sección "Adaptaciones".

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Sendero de letras y sonidos

LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Bloques
- Cinta adhesiva

Debatir y explorar

- Cree un camino largo y sinuoso en el suelo con cinta adhesiva.
- Anime a los niños a que lo ayuden a colocar un juego de tarjetas del alfabeto al azar en el recorrido.
- Explique que el sonido inicial es el primer sonido que escuchamos en una palabra. Muestre una tarjeta con el alfabeto y diga una palabra que comience con esa letra.

Jueguen juntos

- Coloque las demás tarjetas del alfabeto en una pila. Invite a los niños a elegir una tarjeta, decir el nombre de la letra, colocar un bloque en la casilla correspondiente siguiendo el recorrido y decir una palabra que empiece con esa letra.
- **Simplificar:** Utilice únicamente las letras AE.
- **Desafío:** Encuentre la primera letra de los nombres de los niños en el sendero para cubrirla con bloques.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre 5 y 10 letras y sonidos?
LLD 3c ¿Produce alguna palabra que comience con el mismo sonido inicial?

HISTORIA SUGERIDA



El sendero del todo

Por Meg Fleming

LLD 6a Comprensión lectora
SS 3a Geografía

- Muestre la portada e invite a los niños a describir lo que ven. Pregunte: "¿Dónde está el rastro?". Pídeles que señalen y luego lea el título.
- Lea y defina las palabras "campanario", "arroyo", "acedera", "cañón" y "túnel". Después de leer, ayude a los niños a relacionar la historia con sus pensamientos. Pregúntales: "¿Cómo te sientes cuando vas a un lugar nuevo? Si tuvieras un sendero que lo abarcara todo, ¿a dónde te llevaría?".
- Si vuelves a leer el libro, invita a los niños a usar pañuelos, bloques, papel y peluches para construir su propio "recorrido de todo".

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ En el sendero

M 2a & M 2b Conciencia espacial



MATERIALES

- Tapete de diseño de formas
- Tiras de enlace*

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta adhesiva



Configuración

- Coloque cinta adhesiva en el suelo o en la mesa para crear varios senderos conectados. Extienda la alfombrilla de diseño de formas y une las tiras.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir una alfombra y, a continuación, a colocar las tiras de unión para que se ajusten al diseño.
- Si busca un desafío mayor, intente crear el diseño que está al lado de la esterilla.
 - Invite al niño a colocar las tiras de enlace en los "senderos" (ruta de cinta) utilizando palabras que indiquen la posición, como "Coloca el enlace amarillo junto al verde".

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve las tiras de unión para armar la imagen completa en las alfombrillas de formas? M 2b ¿Coloca las tiras de enlace en lugares que no tienen relación con uno mismo?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: "¿Qué es lo que no te gustaría ver en una ruta de senderismo?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Sigue el sendero

CA 2b Danza y movimiento SED 3c Relaciones sociales

- Reproduzca "A-Hikin' We Will Go", pista 10 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a un niño a ser el líder y guiar a los demás por un sendero imaginario. Haga una pausa en la canción e invite al líder a ir al final de la fila para que el siguiente niño tenga su turno.

Piña



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué crees que hay dentro de una piña?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Esconda tarjetas con letras por toda la habitación. Invite a los niños a recogerlas en una cesta. Cada vez que añadan una tarjeta, anímelos a que nombren la letra y digan su sonido.

DESAFÍO COMUNITARIO

Soy una pequeña piña

CA 2b Danza y movimiento ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué se puede hacer con una piña?"
- Invite a los niños a cantar con la melodía de "Soy una tetera pequeña", pista 4 en el álbum instrumental Hora del círculo.
- Anímelos a seguir los movimientos sugeridos mientras cantan.

Soy una pequeña piña corta y redonda.

(Mantén los puños en alto, formando una bola).

Crezco en un árbol

Luego, caigo al suelo.

(Gira el puño sobre el puño desde arriba hacia abajo.)

Escondo mis semillas Debajo de mis escamas.
(Abre los dedos y mira dentro de las manos.)

Búscame

En rutas de senderismo.

(Busca mientras mantienes la mano sobre los ojos).

Esta actividad capta la atención invitando a los niños a concentrarse en una canción y en los movimientos que la acompañan.

A

Para niños con dificultades en la motricidad fina, consulte la sección "Adaptaciones".

Invitación ^{to} create



RINCÓN CREATIVO

Criaturas de piñas

CA 3b Artes visuales SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Ojos que se mueven
- Piña

SUS MATERIALES

- Pegamento
- Papel (variedad de colores)
- Tijeras (seguras para niños)
- Materiales para collage

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y cualquier material adicional.

Indicaciones

- ¿Qué materiales usarás para hacer tu criatura con piñas?
- ¿Qué podrías usar para hacer patas, alas o una cola?
- ¿De dónde proceden las piñas en la naturaleza?
- ¿Qué animales podrían usar las piñas como alimento o refugio?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño planifica y crea un diseño de criatura con piñas seleccionando y utilizando materiales?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Recolectar piñas

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tablero de juego
- Recolectar piñas
- Cartas de juego
- Hilandero
- Óvalos de espuma

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿A qué animales crees que les gusta recolectar piñas?”
- Esparza las “piñas” (óvalos de espuma) por la habitación e invite a los niños a caminar a cuatro patas como ardillas mientras las recogen.

Jueguen juntos

- Coloque todos los óvalos de espuma en el árbol. Coloque las tarjetas de la ardilla y el pájaro junto al tablero.
- Anime a un niño a girar una ruleta y darle esa cantidad de “piñas” al pájaro o a la ardilla.
- Cuando el árbol esté vacío, invite a los niños a contar las piñas de cada tarjeta.
- **Simplificar:** Reduzca la cantidad de piñas para que los niños solo cuenten hasta cinco.
- **Desafío:** Utilice papel para crear más piñas e invite a los niños a contar hasta veinte.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta diez piñas? ¿Indica que el último número contado indica cuántas piñas hay?

HISTORIA SUGERIDA



De piña a pino

Por Ellen Weiss

LLD 2a Comunicación
LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Explique que este libro es de no ficción y contiene datos sobre piñas y pinos reales. Pregunte: “¿Qué saben sobre las piñas?”.
- Lea las páginas sobre la transformación de una piña en un árbol. Haga preguntas sencillas sobre el ciclo de vida de un pino. Haga preguntas sencillas sobre el ciclo de vida del pino.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a turnarse para ayudar. Hojeen juntos las páginas y examinen los diagramas y las fotografías. Inviten a los niños a describir lo que ven en las imágenes.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Bingo de campamento

LLD 2d Comunicación LLD 1a Escuchando SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Tarjetas y tapetes de juego para el bingo

SUS MATERIALES

- Papel de desecho
- Bol

Configuración

- Coloca un recipiente con papel rasgado para las fichas de bingo. Extiende los tapetes de juego de bingo y coloca las tarjetas de llamada boca abajo sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a que, por turnos, saquen una tarjeta de visita y le pongan un nombre, para luego mostrársela a los jugadores.
- Invite a todos a encontrar una pareja en sus cartas y colocar un trozo de papel encima. Continúa con todas las tarjetas.

OBSERVAR: LLD 2d ¿El niño nombra y describe objetos familiares mientras juega al bingo? ¿Utiliza palabras adicionales para describir las imágenes?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué harás la próxima vez que encuentres una piña?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de la piña

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca la pista 9 de “¿Qué es una piña?” del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a rodar brazo sobre brazo durante la canción, y luego a levantar los brazos bien alto cuando escuchen la frase “que crecen hasta convertirse en un pino”.



Sendero para bicicletas



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde se puede andar en bicicleta?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba letras mayúsculas y minúsculas en trozos de papel. Coloque un juego en el suelo y el otro en una cesta. Invite a un niño a elegir una letra, decir su nombre y su sonido. Anímelo a ir en bicicleta hasta la letra correspondiente en el suelo y entregarla.

DESAFÍO COMUNITARIO

Sendero accidentado

SED 2a Autorregulación CA 2b Danza y movimiento LLD 1a Escucha

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Hacer juntos

- Invite a los niños a cantar con la melodía de “The Muffin Man”, pista 5 del álbum instrumental *Hora del círculo*.
- Anímelos a sentarse con las piernas en el aire y a mover los pies como si estuvieran montando en bicicleta.
- Inserte diferentes lugares de campamento a los que simular que se viaja en cada estrofa, por ejemplo, una fogata, un lago o una cueva.

Cabalgando por un sendero lleno de baches,

Un sendero lleno de baches,

Un sendero lleno de baches.

Cabalgando por un sendero lleno de baches,

Vamos a ir a la fogata.

Esta actividad fomenta la autorregulación al animar a los niños a controlar sus cuerpos mientras pedalean y siguen la rutina del círculo de actividades.

Invitación ^{to} create



RINCÓN CREATIVO

Diseño de ciclos

M 3 Formas CA 3a Artes visuales

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Formas de collage
- Sorbetes

SUS MATERIALES

- Documento de antecedentes
- Marcadores
- Pegamento

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué formas ves en la foto?
¿Qué colores ves?
- ¿Cómo se conectan las ruedas en una bicicleta? ¿Y en un triciclo?
- ¿De qué otra forma añadirás elementos o decorarás tu diseño?

OBSERVAR: M 3 ¿El niño identifica entre cuatro y seis formas?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Letras rodantes

LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 2b Flexibilidad y juego

MATERIALES

- Tarjetas del alfabeto (de la lección 2)

SUS MATERIALES

- Bloques
- Cinta adhesiva
- Pelota
- Juguetes con ruedas

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué tipo de cosas tienen ruedas?”
- Coloque juguetes con ruedas para que los niños exploren y presenten algunas de las letras del alfabeto en el suelo. Incentive a los niños para hacer rodar los juguetes sobre las letras.

Jueguen juntos

- Invite a los niños a que lo ayuden a pegar las letras en los bloques y coloque cuatro o cinco en el suelo. Busque las mismas letras en el otro juego de tarjetas del alfabeto.
- Invite a un niño a elegir una tarjeta e identificar la letra y el sonido. Dele una pelota para que la haga rodar y derribe el bloque con la letra.
- Continúe con los demás niños y las cartas.
- **Simplificar:** Utilice dos o tres bloques de letras.
- **Desafío:** Coloque diez o más bloques de letras.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras mayúsculas y minúsculas, así como sus sonidos? ATL 2b ¿Se unen a un grupo y participan en juegos grupales?



HISTORIA SUGERIDA



¡Vamos, bicis, vamos!

Por Addie Boswell

LLD 2a Comunicación
LLD 6a Comprensión lectora

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Todas las bicicletas son iguales?”
- Lea el libro. Invite a los niños a observar las ilustraciones y a describir en qué se parecen y en qué se diferencian las bicicletas de cada página.
- Si vuelve a leer este libro, invite a los niños a que hablen de su bicicleta o de su bicicleta favorita que aparezca en el libro.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Señales de bicicleta

M 6 Clasificación



MATERIALES

- Tarjetas para emparejar señales de bicicleta

SUS MATERIALES

- Juguetes con ruedas

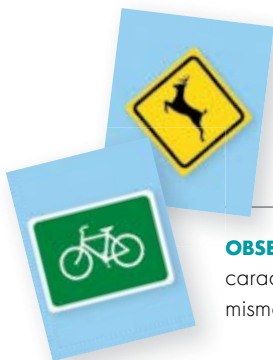
Configuración

- Extienda las tarjetas correspondientes boca abajo sobre la mesa o el suelo. Coloca los juguetes con ruedas.

Juego independiente

- Invite a los niños a explorar el proceso de pasar las tarjetas rodando sobre ellas.
- Elija dos cartas e identifique si son una pareja. Coloca las cerillas en una pila.
- Continúe volteando las cartas y buscando coincidencias.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño clasifica las tarjetas según una característica, buscando y agrupando las tarjetas con el mismo signo o imagen?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: “¿Prefieres caminar o andar en bicicleta por un sendero? ¿Por qué?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile en bicicleta

CA 2b Danza y movimiento PD 4b Cuidado personal

- Reproduzca “Mosquito (Instrumental)”, pista 12 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a fingir que andan en bicicleta por la habitación mientras escuchan la música. Cuando oigan la palabra “mosquito” en la canción, invítelos a golpearse una parte del cuerpo donde podría haber aterrizado el mosquito. Nombren juntos las partes del cuerpo.

Botas de senderismo



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Cómo son las botas de senderismo?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- En un trozo de papel, escriba varias letras mayúsculas y minúsculas y colóquelas en el suelo. Incluya varias letras iguales. Pronuncie el sonido de una letra e invite al niño a golpear el suelo con sus "botas de montaña" mientras camina hacia la letra correspondiente.

DESAFÍO COMUNITARIO

Si estás de excursión y lo sabes

CA 4a Drama LLD 2a Comunicación SED 3c Relaciones sociales

MATERIALES

- Álbum instrumental
Hora del círculo

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué ropa usarías para ir de excursión?"
- Invite a los niños a cantar con la melodía de "Happy and You Know It", pista 6 del álbum *instrumental Hora del círculo*.
- Anímelos a insertar diferentes artículos de senderismo en cada verso y a fingir que se ponen o llevan ese equipo.

Si estás de excursión y lo sabes,

Ponte las botas.

Si estás de excursión y lo sabes,

Ponte las botas.

Si estás de excursión y lo sabes,

Ponte tu equipo y lo demostrarás,

Si estás de excursión y lo sabes,

Ponte las botas.

... ponte un sombrero...

... trae algunos bocadillos...

... lleva una mochila...

... trae tu agua...

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños a esperar y respetar los turnos durante una actividad grupal.

Invitación ^{te} create



RINCÓN CREATIVO

Mis botas de senderismo

PD 2 Motricidad fina CA 3b Artes visuales

MATERIALES

- Visualización del título
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Forma de bota
- Hilo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Lápices de colores
- Cinta

Conversar

- Pregunte: "¿Cuáles son tus zapatos favoritos para caminar?". Muestre la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Cuántos ojales tiene cada bota?
- ¿Qué colores ves en la foto?
- ¿En qué se parecen las botas de montaña a los zapatos? ¿En qué se diferencian?

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño manipula el hilo para atarse la bota?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

★ Ropa de senderismo

M 6 Clasificación SED 1c Autoconciencia

MATERIALES

- Juego de ropa de senderismo

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué equipo necesitas usar para una caminata?” Habla sobre la ropa u otras cosas que se necesitan para la caminata. clima, dormir y comer al aire libre.
- Explícales que los niños clasificarán la ropa de senderismo.

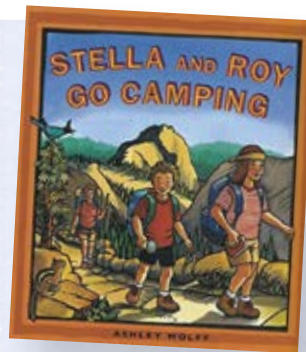
Jueguen juntos

- Extienda las tarjetas de ropa de senderismo en el suelo. Pregunte: “¿Quién quiere jugar a un juego de clasificación?”
- Invite a los niños a clasificar la ropa de forma independiente por color y, a continuación, a proponer otras maneras de clasificarla, como por ejemplo, por tipo.
- **Simplificar:** Invite a los niños a clasificarlos según una característica.
- **Desafío:** Invite a los niños a clasificar según más de una característica y explícales por qué.

OBSERVAR: M 6 ¿El niño ordena por una característica y luego por otra diferente? **SED 1c** ¿Muestra interés en probar una forma nueva o compleja de clasificar la ropa de senderismo?



HISTORIA SUGERIDA



Stella y Roy se van de Campamento

Por Ashley Wolff

LLD 6b Comprensión lectora
CA 3a Artes visuales

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué crees que podría pasar cuando Stella y Roy vayan de campamento?”
- Lea el libro y defina las palabras “mezcla de frutos secos”, “huellas”, “carpa” y “barril para osos”. Mientras lee, invite a los niños a que, por turnos, señalen el animal que se esconde en la imagen y que coincide con la huella que aparece en ella.
- Si vuelve a leer este libro, haga preguntas para recordar la historia. Dele a cada niño una hoja de papel y crayones, e invítelos a dibujar sus propias huellas calcando sus pies.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Símbolos de senderismo

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

- Tarjetas con símbolos de senderismo

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Papel
- Lápices de colores/rotuladores

Configuración

- Recorta las tarjetas y colócalas sobre la mesa. Prepara papel y lápices de colores o marcadores.

Juego independiente

- Invite a los niños a elegir una tarjeta con un símbolo. Pregúnteles: “¿Qué creen que significa ese símbolo?”
- Anime a los niños a escribir y dibujar una historia utilizando el símbolo.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe algunas letras (pueden estar desordenadas o al revés)? **LLD 7b** ¿Escribe y dibuja para plasmar una idea?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Cómo te gustaría que fueran tus botas de senderismo?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Senderismo y escondite

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Reproduzca “A-Hikin’ We Will Go”, pista 10 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a que finjan que caminan por la habitación mientras suena la música. Haga una pausa en la canción y animelos a que se escondan en algún lugar de la habitación y esperen hasta que vuelva a poner la música.

A

Para niños con dificultades táctiles, consulte la sección “Adaptaciones”.



Hongos



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Dónde se pueden encontrar hongos?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

LLD 3c Conciencia fonológica

- Diga: “La B dice /b/ /b/ /b/ (simule botar una pelota). ¿Qué más dice /b/? Repita con otras letras y acciones.

DESAFÍO COMUNITARIO

Recolectar hongos

SED 3c Relaciones sociales SCI 3b Ciencias físicas CA 4a Drama

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel de desecho de colores
- Cesta

Todos juntos

- Arrugue trozos de papel y espárzalos por todo el suelo. Pregunte: “¿Qué harías si vieras un hongo en el bosque?”
- Mencione un color e invite a los niños a recorrer el “bosque” y encontrar los “hongos” de ese color. Colócalos en una cesta.
- Repita el proceso con otro color hasta que se hayan recogido todos los hongos.
- Hablen sobre cómo trabajar juntos en grupo para recolectar todos los hongos. Pregunten: “¿Qué fue lo que más disfrutaron de trabajar juntos con sus amigos?”

Esta actividad fomenta la cooperación dentro de un grupo al animar a los niños a trabajar juntos para jugar.



RINCÓN CREATIVO

Mi hongo

ATL 1b Atención y persistencia CA 3b Artes visuales

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Molde de cupcake
- Tubo de cartón

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Pinturas
- Pinceles
- Pegamento

Conversar

- Pregunte: “¿Qué crece de la tierra y tiene tallo?”

Hacer

- Anime a los niños a decorar sus moldes y tubos para soufflé a su gusto.
- Pegue las “tapas de hongos” (vasitos de soufflé) a los “tallos” (tubos).

Jugar

- Esconda los hongos por la habitación y anima a los niños a que las busquen.

OBSERVAR: ATL 1b ¿El niño repite la búsqueda de su hongo escondido hasta que la encuentra? ¿Expresa alegría al hallarla?

HISTORIA SUGERIDA



Hongo bajo la lluvia

Por Mirra Ginsburg
 LLD 6b Comprensión lectora
 SED 3c Relaciones sociales

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: “¿Qué creen que le sucede a un hongo después de que llueve?” Explique que un hongo puede crecer rápidamente y aparecer de la noche a la mañana con un tamaño de 7 a 10 centímetros de altura.
- Lea el libro. Después de leerlo, pregunte: “¿Cómo resolvieron los animales el problema de caber debajo del hongo? ¿Qué significa compartir espacio?”. Establezca conexiones con el aula y pregunte: “¿Qué podemos hacer cuando alguien quiere unirse?”.
- Si vuelve a leer el libro, represente la historia. Use un paraguas grande e invite a los niños a turnarse para ser los animales que piden entrar.

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Mi magnífico hongo

LLD 2a Comunicación LLD 7a Escritura

A

Para niños que no hablan o que tienen otras dificultades de comunicación, consulte la sección “Adaptaciones”.



MATERIALES

- Póster de hongos

SUS MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores

Debatir y explorar

- Pregunte: “¿Qué tipos de hongos has visto?”
- Extienda el póster y anime a los niños a hablar sobre los colores, las formas y los tamaños de los hongos.

Jueguen juntos

- Dele a cada niño una hoja de papel y anímelo a escribir y dibujar sobre su hongo. Pregúntele: “¿Qué forma tendrá? ¿De qué colores? ¿Tendrá manchas?”. Ayúdelo a escribir algunas palabras. Invítelo a compartir su trabajo cuando termine.
- **Simplificar:** Pídale a los niños que describan su hongo.
- **Desafío:** Invite a los niños a contar una historia sobre su hongo.

OBSERVAR: LLD 2a ¿El niño observa y describe sus setas a los demás? ¿Responde a preguntas complejas sobre su trabajo?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Patrones de hongos

M 5 Patrones

MATERIALES

- Guía de patrones y tarjetas

SUS MATERIALES

- Bloques
- Cinta
- Tijeras

Configuración

- Recorte las tarjetas con los patrones y pega cada una a un bloque.

Juego independiente

- Anime a los niños a explorar apilar y construir con los bloques.
- Trabajen juntos para crear los patrones de hongos en la guía.
- Cree diferentes patrones usando los bloques. Anima a los niños a crear un patrón apilando los bloques en alto.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia, crea y amplía patrones?



Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué harías si encontraras un hongo mientras haces senderismo?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza de los hongos

CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca la pista 8 de “Did You Ever Go A-Acamping?” del álbum *Canciones de fogata*.
- Coloque el hongo de cada niño junto a su etiqueta con el nombre en algún lugar del suelo. Invítelos a bailar libremente alrededor de los hongos y las etiquetas mientras suena la música. Pause la música y pregúntele a un niño: “¿De quién es el hongo que encontraste?”.

PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 4a Cuidado personal



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	DESAFÍO COMUNITARIO Empacar algo especial	SED 1a Autoconciencia LLD 1a Escucha
2	DESAFÍO COMUNITARIO Juntos en la carpa	SED 4a Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
3	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de salto con saco de dormir	SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
4	DESAFÍO COMUNITARIO Seguridad en las fogatas	PD 3 Seguridad SED 2a Autorregulación
5	DESAFÍO COMUNITARIO Canciones para acampar	CA 1a Música SS 1a Cultura y comunidad

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 5 Nutrición



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	DESAFÍO COMUNITARIO Cinco mapaches	SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra M 1b Sentido numérico
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza centelleante	CA 2a Danza y movimiento SED 2a Autorregulación
8	DESAFÍO COMUNITARIO Amigos de la linterna	ATL 2b Flexibilidad y juego LLD 2b Comunicación
9	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Luna llena	M 2a Conciencia espacial M 3 Formas
10	RINCÓN CREATIVO Piel de oso	CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	La mochila de Oso	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 1a Cultura y Comunidad



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA En el sendero	M 2a & M 2b Conciencia espacial
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Recolectar piñas	M 1c Sentido numérico
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Letras rodantes	LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 2b Flexibilidad y juego
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Ropa de senderismo	M 6 Clasificación SED 1c Autoconciencia
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mi magnífico hongo	LLD 2a Comunicación LLD 7a Escritura
STEAM	Excursión por la naturaleza	SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

Comunicación 2D LLD



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Si estás en el río	CA 4a & CA 4b Drama
17	DESAFÍO COMUNITARIO Remar en tu canoa	SED 4b Resolución de problemas CA 2b Danza y movimiento
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Palabras de moda	SED 3b Relaciones sociales
19	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
20	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de arcoíris	M 5 Patrones

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

EXPERIENCIA

RÍO ABAJO

Una guía para el profesor 

LECCIONES 16 - 20

Aprende sobre la experiencia en el río

Canoas, peces,
mosquitos, arcoíris

Revolotea
y luego atrapa
a un pez

ACTIVIDADES DE DESCUBRIMIENTO

Conteo de ríos • Construcción de una canoa • Libro y diseño de insectos
Juego de pesca • Diseños y estiramientos de arcoíris



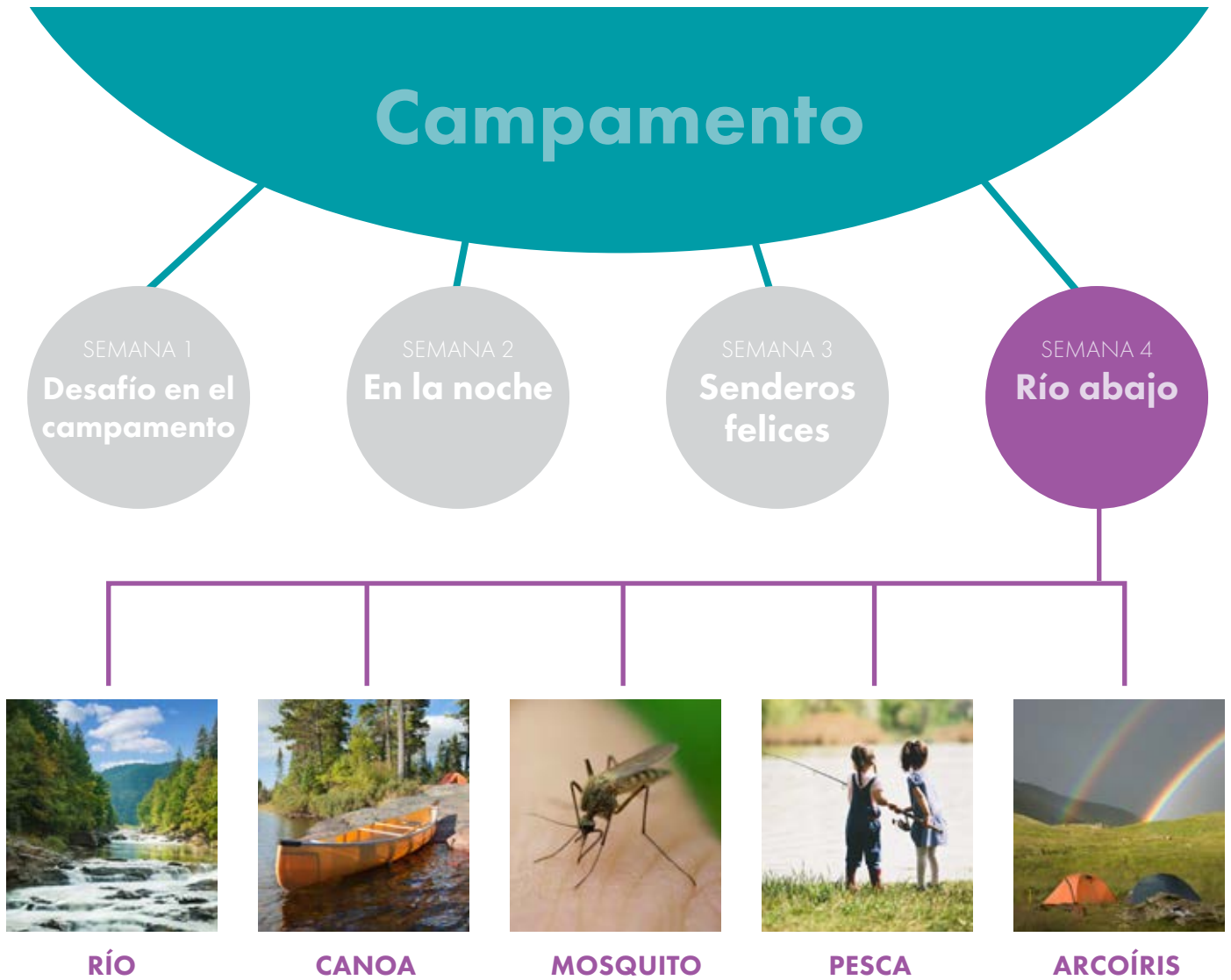
CONTENIDO

Prepárate para la semana	2
Tema Web	2
Vistazo rápido	4
Estaciones STEAM	6
Aventura del alfabeto	8
Conexiones de la hora del cuento	9
Calendario de planificación semanal	10
Planes de lección	12
Lección 16: Río	12
Lección 17: Canoa	14
Lección 18: Mosquito	16
Lección 19: Pesca	18
Lección 20: Arcoíris	20
Materiales de referencia	22
Planes de evaluación semanales	22
Adaptaciones	24



INTRODUCCIÓN A LA SEMANA 4: RÍO ABAJO

Esta semana, los niños podrán explorar aventuras al aire libre cerca de un río. Mientras aprenden sobre canoas, pesca, insectos y arcoíris, construirán, crearán e investigarán con materiales naturales. Los maestros fomentarán su curiosidad con preguntas como: "¿Qué podrías encontrar en un río o sus alrededores? ¿Cómo puedes construir una canoa? ¿Qué llevarías para una excursión de pesca?".



VOCABULARIO CLAVE	LETRAS	PALABRAS FONÉTICAS	CONCEPTOS BÁSICOS
río, canoa, mosquito, pez, arcoíris, arroyo, remo, barco	Arizona	Revisar	Revisar



VISTA RÁPIDA: MATERIALES PRESENTADOS ESTA SEMANA

Los paquetes de lecciones diarias y las bolsas de materiales incluyen muchos juegos, proyectos y materiales de arte. Use este cuadro para ver qué materiales prácticos se incluyen día a día.

		DESAFÍO COMUNITARIO	LENGUAJE/ ALFABETIZACIÓN	
LECCIÓN 16		RÍO Los ríos pequeños suelen tener nombres distintos, como arroyo o riachuelo. La mayoría son de agua dulce y finalmente desembocan en una masa de agua mayor, como un océano o un lago. El río más largo del mundo es el Nilo.	Si estás en el río ★ CA 4a & CA 4b Drama ATL 1a Atención y persistencia	¿Qué te gusta? LLD 5 Conceptos de impresión SED 1b Autoconciencia 
LECCIÓN 17		CANOA Una canoa es una embarcación estrecha y ligera que generalmente se impulsa y dirige con remos. El casco de una canoa tiene extremos afilados y costados curvos, lo que le permite desplazarse con eficacia en el agua.	Remar en tu canoa ★ SED 4b Resolución de problemas CA 2b Danza y movimiento	Letras flotantes LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético 
LECCIÓN 18		MOSQUITO Los mosquitos se alimentan de néctar y savia de las plantas, especialmente las azucaradas. Cuando acampas, es útil rodear tu cama con una mosquitera.	Zumbando por la habitación SS 3b Geografía SED 1b Autoconciencia	Palabras de moda ★ SED 3b Relaciones sociales 
LECCIÓN 19		PESCA La pesca recreativa se suele practicar con caña, sedal y anzuelo. Este método se llama pesca con caña. Existen muchas maneras diferentes de pescar, como con caña, red o incluso arpón.	¿Lo conservamos o lo devolvemos? LLD 2d Comunicación SED 1b Autoconciencia	Peces del alfabeto LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7a Escritura
LECCIÓN 20		ARCOÍRIS El arcoíris se forma cuando la luz se refleja en las gotas de lluvia. El orden de los colores es rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta. El acrónimo RNA V AIV es una buena manera de recordar estos colores y su orden.	Arcoíris comunitario SED 3c Relaciones sociales CA 3a Artes visuales	Movimientos Arcoíris LLD 1b Escucha 



La experiencia musical preescolar ahora se transmite exclusivamente en streaming. Puedes encontrarlo en Amazon Music, Apple Music, Spotify, YouTube y en Recursos para miembros y la aplicación.

MATEMÁTICAS Y RAZONAMIENTO

ARTES CREATIVAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO

VER RECURSOS PARA MIEMBROS PARA CARTELES IMPRIMIBLES



LOS LIBROS NO ESTÁN INCLUIDOS, BÚSQUELOS EN LA BIBLIOTECA

LIBROS RECOMENDADOS

Conteo de ríos

M 1b Sentido numérico



Cauce

CA 3b Artes visuales
SCI 4 Tecnología



Baile de agradecimiento

CA 2a Danza y movimiento
LLD 1a Escucha

Construyendo ríos

SS 3a Geografía
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra



Fred y Ted van de campamento

LLD 6b Comprensión lectora
SED 3b Relaciones sociales



Desafío de canoas

M 1e Sentido numérico



Mi canoa

PD 2 Motricidad fina
CA 4a Drama

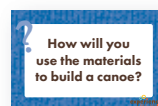


Remar en tu bote

CA 2b Danza y movimiento

Construcción de una canoa

M 2a Conciencia espacial



Canoa para un perro

LLD 2a & 2d Comunicación



Tarro de insectos

M 1b & M 1c Sentido numérico



Postal de campamento

LLD 7a & LLD 7b Escritura



Danza del mosquito

LLD 1a Escucha
CA 2a Danza y movimiento

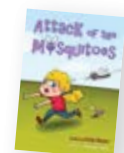
Libro y diseño de insectos

CA 3a Artes visuales
SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra



Ataque de mosquitos

LLD 3a Conciencia fonológica
SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra



¿Cuál prefieres?

M 1c Sentido numérico



Juego de pesca

M 1b Sentido numérico

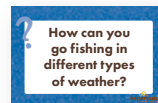


Baile de pesca

CA 1b Música

Viaje de pesca

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra
CA 4a Drama



Pedro el Gato se va de campamento

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 1a Escucha



Patrones de arcoíris

M 5 Patrones

Mi portafolio

SED 1b Autoconciencia
LLD 7a Escritura
CA 3a Artes visuales

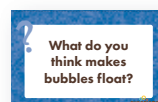


Baile del arcoíris

LLD 1a Escucha

Colores en burbujas

SCI 3b Ciencias físicas
SCI 1b Investigación e indagación



Un arcoíris propio

LLD 6b Comprensión lectora
SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra



Cree un entorno que anime a los niños a experimentar con nuevas ideas mediante el juego libre. Instale estas estaciones al principio de la semana y déjalas abiertas todos los días para que puedan jugar de forma continua y repetida.

CIENCIA Y NATURALEZA

Construyendo ríos

SS 3a Geografía SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

Why do you think rivers keep flowing?

Configuración

- Coloque un recipiente con tierra o arena, piedras, palos, palas y una jarra de agua. Invite a los niños a usar estos elementos para excavar y construir ríos en el recipiente. Experimenten vertiendo agua para que los ríos fluyan.

Grandes preguntas

- ¿Dónde ves ríos?
- ¿Hay algún río en su comunidad?
- ¿Qué podrías encontrar dentro o alrededor de un río?
- ¿Cómo se forman los ríos?
- ¿Qué ocurre si hay obstáculos como rocas en el río?

OBSERVAR: SS 3a ¿El niño identifica los ríos como un tipo de masa de agua y describe dónde se encuentran?



OBRA DRAMÁTICA

Viaje de pesca

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra CA 4a Drama

How can you go fishing in different types of weather?

Configuración

- Coloque sombreros, palos, chalecos, impermeables, guantes, cestas, cubos y otros accesorios. Invite a los niños a simular una excursión de pesca con diferentes tipos de clima. Coloque cestas de ropa grandes para que los niños las usen como barcos.

Grandes preguntas

- ¿Qué llevarías en la mochila para un viaje de pesca en un día soleado? ¿Y en un día lluvioso?
- ¿Qué tiempo hace ahora mismo? ¿Cómo podría influir eso en lo que lleves en la maleta?
- ¿Cómo puedes cuidar el agua o los animales mientras pescas?
- ¿Dónde irías a pescar?
- ¿Qué sabes sobre pesca?

OBSERVAR: SCI 2b ¿El niño habla sobre el tiempo que hace actualmente? ¿Describe cómo cuidar la naturaleza?

A

Para niños retraídos, consulte la sección "Adaptaciones".

Colores en burbujas

SCI 3b Ciencias físicas SCI 1b Investigación e indagación

Configuración

- Coloque un plato poco profundo y vierte jabón para burbujas. Ofrezca diferentes varitas para hacer burbujas o anime a los niños a crear las suyas propias con limpiapipas.

OBSERVAR: SCI 3b ¿El niño manipula? ¿Observa el jabón de burbujas y los cambios físicos que se producen?

Grandes preguntas

- ¿Cómo se pueden hacer burbujas pequeñas? ¿Y burbujas grandes?
- ¿Qué colores ves en las burbujas?
- ¿Qué hace que una burbuja explote?
- ¿Qué sucede cuando soplas más fuerte o más suave?

What do you think makes bubbles float?

BLOQUES

Construcción de una canoa

M 2a Conciencia espacial

Configuración

- Coloque trozos de cinta adhesiva en el suelo para crear la forma de un barco sencillo. Invite a los niños a construir siguiendo las líneas de la cinta. Coloque diversos materiales de construcción (por ejemplo, cajas/tubos de cartón, vasos de papel) en la zona de bloques.

Grandes preguntas

- ¿De qué material crees que está hecha una canoa?
- ¿Qué puede caber dentro de una canoa?
- ¿Dónde ves barcos?
- ¿Qué materiales serían adecuados para construir una canoa resistente?

OBSERVAR: M 2a ¿El niño mueve y gira los materiales para crear una canoa (puede que necesite varios intentos para determinar la orientación)?

How will you use the materials to build a canoe?



What kind of bugs will appear in your book?

A

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

Para niños retraídos, consulte la sección "Adaptaciones".

Libro y diseño de insectos

CA 3a Artes visuales SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra

Configuración

- Coloque una bandeja con plastilina y varios objetos pequeños para crear un insecto del bosque. Doble y engrape papel para hacer cuadernos en blanco donde los niños puedan dibujar sus diseños y crear un "libro de insectos".

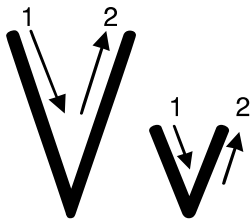
Grandes preguntas

- ¿Qué insectos podrías encontrar en el bosque?
- ¿Cómo son las partes de los insectos?
- ¿Cómo podrías crear una familia de insectos?
- ¿Qué tiene de especial tu insecto?

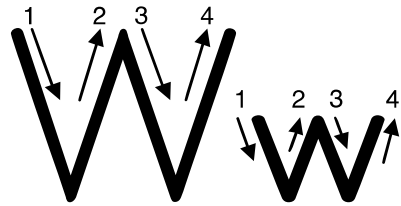
OBSERVAR: CA 3a ¿El niño explora el dibujo y el uso de materiales para representar un insecto en su libro?

AVENTURA DEL ALFABETO

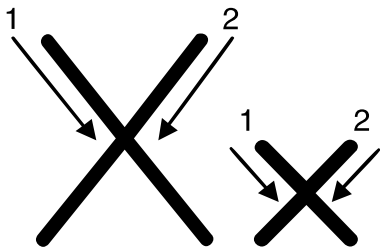
Vv



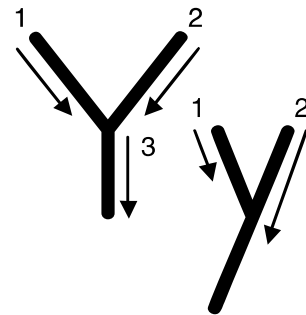
Ww



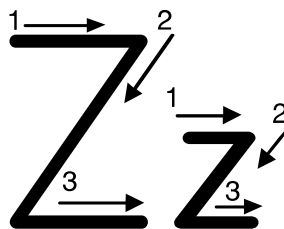
Xx



Yy



Zz





CALENDARIO DE PLANIFICACIÓN SEMANAL

Planifique proyectos especiales, excursiones, videos o eventos que amplíen el aprendizaje y resulten atractivos para todos los alumnos.

LUNES

MARTES

MIÉRCOLES

JUEVES

VIERNES

PLANIFICACIÓN DE LECCIONES 16 - 20

¡Empecemos! ↷

Río

Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Dónde has visto un río?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas en el suelo. Invite a cada niño a elegir una letra, nombrarla y decir su sonido. Anime a los niños a clasificar las letras en montones de mayúsculas y minúsculas.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Si estás en el río

CA 4a & CA 4b Drama ATL 1a Atención y persistencia

MATERIALES

- Álbum *Canciones de fogata*

SUS MATERIALES

- Materiales de utilería (por ejemplo, palillos de manualidades, tubos de papel de cocina, bloques)

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué serías si estuvieras en el río? ¿Serías campista, socorrista, pescador o explorador fluvial?"
- Invite a los niños a elegir un papel antes de cantar. Anímelos a elegir un accesorio que se ajuste a su papel, como una "caña de pescar" (un palillo de manualidades), "prismáticos" (un tubo de cartón de papel de cocina) o un "walkie-talkie" (un bloque).
- Reproduzca "Rainbow of Colors", pista 14 del álbum *Canciones de fogata* y anime a los niños a moverse y bailar como el personaje que han elegido.

OBSERVAR: CA 4a ¿El niño participa en el juego dramático?

CA 4b ¿Utiliza algún objeto como utilería ficticia mientras representan su papel en el río?

Esta actividad favorece la atención al animar a los niños a mantenerse concentrados durante la canción.

A

Para niños con dificultades de transición, consulte la sección "Adaptaciones".



RINCÓN CREATIVO

Cauce

CA 3b Artes visuales SCI 4 Tecnología

MATERIALES

- Título de visualización
- Foto de inspiración

POR CADA NIÑO

- Filtro de café
- Cuentagotas

SUS MATERIALES

- Documento de antecedentes
- Pegamento
- Tijeras
- Marcadores
- Elementos de la naturaleza
- Pintura acuosa

Configuración

- Coloque la foto de inspiración y los materiales adicionales.

Indicaciones

- ¿Qué colores ves en la foto?
- ¿Qué te gustaría crear dentro o alrededor del diseño de tu río?
- ¿Cómo utilizarás el cuentagotas y el filtro de café en tu obra de arte?
- ¿Utilizarás elementos de la naturaleza para crear el lecho de un río y luego pintarás alrededor o sobre ellos?

OBSERVAR: CA 3b ¿El niño utiliza una variedad de artes o técnicas para crear su río?

Invitación
to
create



GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

¿Qué te gusta?

LLD 5 Conceptos de impresión SED 1b Autoconciencia

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Libro *Puedo leer*

SUS MATERIALES

- Lápices de colores

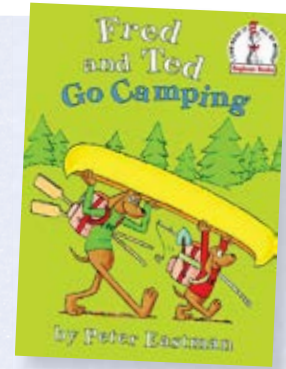
Jueguen juntos

- Muestre la portada y señale una palabra a la vez mientras lees el título. Diga: “Señalo y leo las palabras”. Señale una letra y diga: “Esta es una letra. Es la letra W”.
- Abra el libro en la primera página y pregunte: “¿Por dónde empiezo a leer?”. Lea la página y pida a los niños que señalen una letra y una palabra.
- Antes de pasar la página, anímelos a marcar “sí” o “no” para responder a cada pregunta.
- **Simplificar:** Invite al niño a señalar la portada y la contraportada. Pídale que señale las palabras y las imágenes.
- **Desafío:** Invite al niño a identificar la puntuación y los espacios entre las palabras.

OBSERVAR: LLD 5 ¿El niño identifica palabras y letras? ¿Indica dónde empezar a leer en una página?



HISTORIA SUGERIDA



Fred y Ted van de Campamento

Por Peter Eastman

LLD 6b Comprensión lectora
SED 3b Relaciones sociales

- Muestre la portada e invite a los niños a nombrar algunos de los objetos que ven. Lea el título.
- Lea el libro. Mientras lees, haga preguntas de “dónde” o “qué” acerca de las imágenes en cada página, como por ejemplo: “¿Dónde está la mochila? ¿Qué está haciendo Ted?”.
- Si vuelve a leer este libro, hable sobre la amistad y el trabajo en equipo. Pregunte: “¿Qué hacen los amigos para ayudarse mutuamente? ¿Qué puedes hacer si...?” ¿No estás de acuerdo con un amigo?

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Conteo de ríos

M 1b Sentido numérico

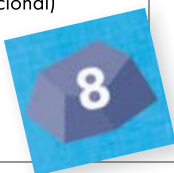


MATERIALES

- Tarjetas para contar ríos

SUS MATERIALES

- Manta o sábana (azul)
- Elementos naturales: Piedras de tamaño mediano (opcional)
- Cinta adhesiva (opcional)



Configuración

- Cubra una mesa con una manta o sábana. Extienda las cartas de rocas boca arriba sobre la mesa y coloque las cartas de animales en una pila. Si lo desea, pegue cada carta de roca a una roca.

Juego independiente

- Invite a un niño a voltear una tarjeta de animales. Cuente la cantidad.
- Encuentre la tarjeta de la roca con el número correspondiente y coloque la tarjeta del animal encima o debajo de la roca real.
- Continúe hasta que todos hayan tenido su turno y las cartas estén emparejadas.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño reconoce los números hasta el diez? ¿Demuestra comprender que el número refleja la cantidad de objetos?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué crees que tiene de especial un río?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile de agradecimiento

CA 2a Danza y movimiento LLD 1a Escucha

- Muéstrelas a los niños el signo en lengua de señas americana (ASL) para “gracias”, luego imite el movimiento y pídale que lo imiten.
- Reproduzca “Thank You for the Water”, pista 11 del álbum *Canciones de fogata* e invite a los niños a que digan “gracias” en lenguaje de señas cuando lo escuchen.

Canoa



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2c Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de barcos han visto?" Anime a los niños a responder con una oración completa.

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba varias letras mayúsculas y minúsculas iguales en una hoja de papel grande en un "rastro" (línea). Diga: "Encuentra todas las letras [Bb] escondidas en el rastros y di su sonido". Repita con otra letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

★ Remar en tu canoa

SED 4b Resolución de problemas CA 2b Danza y movimiento

MATERIALES

- Álbum instrumental
- Hora del círculo*

OBSERVAR: SED 4b ¿Los niños hacen una lista de opciones antes de tomar una decisión?

CA 2b ¿Demuestran diferentes maneras de mover sus cuerpos?

Todos juntos

- Explíqueles que los niños ayudarán a dirigir la actividad. Pregúnteles: "¿Qué debemos hacer si dos personas quieren ser líderes al mismo tiempo? ¿Qué opciones tenemos?"
- Después de que los niños enumeren las opciones, diga: "¿Elegimos una y la probamos?"
- Invite a un niño a ser el líder y anímelo a que haga una demostración de cómo remar o navegar en canoa por un río.
- Ponga la pista 7 del álbum *Hora del círculo*, "Row Your Boat", y anime a los niños a imitar los movimientos del líder. Cambien de líder y repitan.

Esta actividad desarrolla las habilidades para resolver problemas al animar a los niños a enumerar opciones y probar soluciones relacionadas con el rol de líder de la actividad.

MAKE & PLAY



RINCÓN CREATIVO

Mi canoa

PD 2 Motricidad fina CA 4a Drama

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Canoa de amarre
- Hilo
- Palillo de manualidades

SUS MATERIALES

- Cinta
- Marcadores
- Revistas
- Tijeras (seguras para niños)
- Elemento natural: palos

Conversar

- Pregunte: "¿De qué material crees que se fabrican las canoas?" Explique que algunas se hacían ahuecando troncos de árboles. Otras se fabricaban cosiendo la corteza de los abedules. Hoy en día, las canoas pueden ser de madera, aluminio, plástico o fibra de vidrio.

Hacer

- Invite a los niños a decorar y atar sus canoas.
- Imagine que el palito de manualidades es un remo.

Jugar

- Anime a los niños a recortar fotos de revistas y pegarlas a palitos para crear títeres de personas que puedan colocar en las canoas.

OBSERVAR: PD 2 ¿El niño demuestra control motor fino para manipular objetos, como por ejemplo al ensartar cordones?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

Desafío de canoas

M 1e Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas de historias matemáticas

SUS MATERIALES

- Elementos de la naturaleza: piedras y palos
- Tiras de papel (opcional)

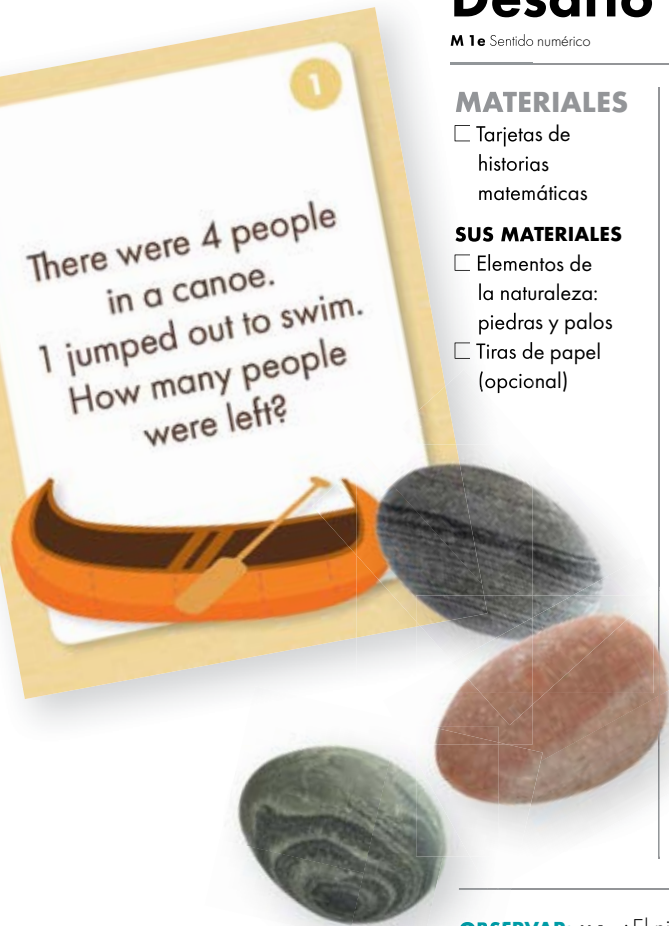
Debatir y explorar

- Explíqueles que los niños sumarán o juntarán cosas para formar más. Muéstreles dos piedras y añada dos más, luego cuente y diga el total.
- Explíqueles que también restarán o quitarán para tener menos. Muestre cinco palillos y quite uno. Cuente y diga el total.

Jueguen juntos

- Lea las tarjetas de problemas matemáticos. Use las piedras y los palillos para ilustrar el problema.
- Invite a los niños a contar y decir el total. Repita el proceso con cada una de las tarjetas. Después de completar algunas juntas, anime a los niños a resolver los problemas utilizando elementos de la naturaleza.
- **Simplificar:** Añada y quite piedras hasta un total de tres.
- **Desafío:** Resuelva problemas de suma y resta hasta diez.

OBSERVAR: M 1e ¿El niño suma o resta añadiendo o quitando elementos de la naturaleza? ¿Recuenta para obtener el total?



HISTORIA SUGERIDA



Canoa para un perro

Por Mary Casanova

LLD 2a & LLD 2d Comunicación

- Muestre la portada y lea el título. Defina la palabra "canoas". Pregunte: "¿Alguna vez has estado en una canoa o en un bote? ¿Qué tal fue la experiencia?"
- Lea el libro y defina las palabras "remo", "soplón", "tripulación" y "abatido". Después de leer, juegue a un juego de vocabulario. Demuestre una acción, como simular que remas, y pregunte: "¿Estoy mostrando remo o somormujo?". Repita con otras palabras.
- Si vuelve a leer este libro, haga preguntas para recordar qué animales eran más grandes o más pequeños que el perro.

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Letras flotantes

LLD 3c Conciencia fonológica LLD 4 Conocimiento alfabético

MATERIALES

- Tiras fonéticas
- óvalos de espuma

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Rotulador permanente
- Cubo de agua
- Toalla de papel

Configuración

- Escriba AZ en los óvalos y luego colóquelos en un recipiente con agua. Extienda las tiras de fonética.

Juego independiente

- Anime a los niños a elegir un óvalo, secarlo y decir la letra y el sonido. Luego, busquen la foto correspondiente en las tiras de fonética con el mismo sonido inicial. Digan otra palabra que empiece con el mismo sonido.
- Continúe con todos los óvalos.

OBSERVAR: LLD 3c ¿El niño identifica y produce palabras que tienen el mismo sonido inicial?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

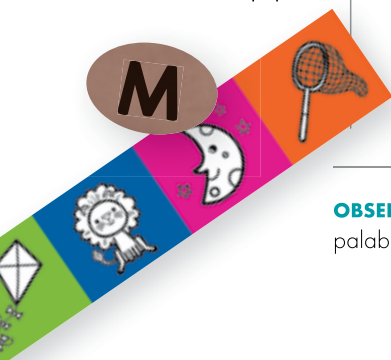
- Pregunte: "¿Qué podría ser divertido de pasear en canoa? ¿Qué podría ser difícil?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Remar en tu bote

CA 2b Danza y movimiento

- Reproduzca "Row Your Boat", pista 7 del álbum *Hora del círculo*.
- Invite a los niños a sentarse en el suelo y a deslizarse hacia adelante y hacia atrás mientras cantan.



Mosquito



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Mostrar el Cartel para conversar y preguntar: “¿Qué insectos podrías encontrar en un viaje de campamento?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque tarjetas con letras mayúsculas y minúsculas en el suelo. Diga el nombre o el sonido de una letra e invite a un niño a zumbear como un mosquito hacia ella. Continúe hasta que todos los niños estén de pie junto a una letra.

DESAFÍO COMUNITARIO

Zumbando por la habitación

SS 3b Geografía SED 1b Autoconciencia

MATERIALES

- Etiquetas de identificación (de la Lección 1)

Todos juntos

- Pregunte: “¿Adónde volarías si fueras un mosquito?”
- Anime a los niños a mirar alrededor de la habitación y pensar cuál es su rincón favorito, como la zona de bloques, la biblioteca o la alfombra para la hora del círculo.
- Elija un nombre e invite a ese niño a caminar hasta su lugar favorito. Anime a los demás a seguirlo y a fingir que son mosquitos zumbando.
- Repita el procedimiento con otro niño.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al animar a los niños a compartir sus preferencias y descubrir similitudes con sus compañeros.



RINCÓN CREATIVO

Postal de campamento

LLD 7a & LLD 7b Escritura

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

POR CADA NIÑO

- Tarjeta postal

SUS MATERIALES

- Marcadores
- Lápices de colores
- Pinturas

Conversar

- Pregunte: “¿Qué cosas empastrarías para un viaje de campamento?”. Invite a los niños a identificar y describir los objetos que llevarían. Anímelos a usar las tarjetas de vocabulario si no están seguros.

Escribir

- Invite a los niños a escribir sobre sus experiencias de campamento. Pregunte: “¿Con quién te gustaría ir de campamento?”
- Anímelos a usar sus huellas dactilares para añadir mosquitos a sus escritos.

OBSERVAR: LLD 7a ¿El niño escribe algunas letras (pueden estar desordenadas o al revés)? LLD 7b ¿Escriben y dibujan para plasmar una idea?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

★ Palabras de moda

SED 3b Relaciones sociales

MATERIALES

- Tarjetas de rima inicial: Palabras de moda

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

- Explique que el inicio es el primer sonido de una palabra y la rima es el resto de la misma palabra. Por ejemplo: en la palabra “sol”, /s/ es el ataque y /ol/ es la rima.

Juegan juntos

- Elijan una tarjeta con el inicio y la rima. Digan el inicio y hagan una pausa, luego digan la rima. Invite a los niños a elegir un compañero para combinar las palabras.
- Invite a los niños a que, cuando escuchen una palabra nueva, hagan “gafas que zumban” alrededor de sus ojos con las manos.
- Elija dos tarjetas. Anime a un niño a decir el inicio y al otro a decir la rima. Díganlas cada vez más rápido para que se mezclen.
- **Simplificar:** Invite a los niños a dar un pisotón por cada palabra de una frase sencilla.
- **Desafío:** Segmente el ataque y la rima de las palabras de forma independiente.

A

Para niños con dificultades de atención, consulte la sección “Adaptaciones”.

OBSERVAR: SED 3b ¿El niño interactúa con un compañero para pronunciar y combinar el inicio y la rima de las palabras? ¿Tiene alguna preferencia por un compañero en particular?

HISTORIA SUGERIDA



Ataque de mosquitos

Por Kally Mayer

LLD 3a Conciencia fonológica
SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre la portada y lea el título.
- Lean el libro. Invite a los niños a adivinar la palabra que rima al final de cada página. Anímelos a que la digan en voz alta antes de continuar.
- Si vuelve a leer este libro, haga preguntas sobre el clima en cada página. Hable sobre cómo los niños pueden protegerse de las picaduras de mosquitos.

TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

Tarro de insectos

M 1b & M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Cubos de colores y números
- Tiras de enlace*

SUS MATERIALES

- Envase transparente
- Cinta
- Tijeras

Configuración

- Ensamble los cubos y fíjelos con cinta adhesiva. Coloque las tiras de unión y un frasco transparente sobre la mesa.

Juego independiente

- Anime a los niños a que se turnen para lanzar ambos dados. Invítelos a identificar el color y el número que obtuvieron.
- Invite a los niños a contar esa cantidad de tiras del color que viene enrollado. Anímelos a colocar los “insectos” (tiras) en el recipiente.
- Continúe haciendo rodar los cubos y llenando el recipiente.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica el número que salió al tirar el dado? M 1c ¿Cuentan el número correcto de tiras utilizando una correspondencia uno a uno?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: “¿Qué podrías hacer para evitar las picaduras de mosquitos mientras acampas?”

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Danza del mosquito

LLD 1a Escucha CA 2a Danza y movimiento

- Reproduzca “Mosquito (Instrumental)”, pista 12 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a moverse libremente mientras bailan. Pause la música y anímelos a quedarse quietos y aplaudir como si intentaran atrapar un mosquito.

Pesca



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: "¿Qué tipos de peces ha visto?"

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Coloque las tarjetas con letras en un recipiente. Simule sacar una. Invite a los niños a nombrar la letra y decir su sonido. Anímelos a formar la letra con sus cuerpos. Si es necesario, muestre algunas ideas para las letras más difíciles.

DESAFÍO COMUNITARIO

¿Lo conservamos o lo devolvemos?

LLD 2d Comunicación SED 1b Autoconciencia

MATERIALES

- Tarjetas de vocabulario*

Todos juntos

- Pregunte: "¿Qué te gustaría pescar si estuvieras pescando? ¿Qué no te gustaría pescar?"
- Coloque todas o algunas de las tarjetas de vocabulario boca abajo en una pila.
- Invite a un niño a voltear una tarjeta. Anímelo a identificar la imagen y pregúntele: "¿Quieres quedártela o devolverla al agua? ¿Por qué?"
- Baraje la tarjeta de nuevo en el montón y repita el proceso con otro niño.

Esta actividad fomenta la autoconciencia al invitar a los niños a expresar su preferencia cuando se les presenta una opción.



RINCÓN CREATIVO

Juego de pesca

M 1b Sentido numérico

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Palillos
- Limpiapipas
- Peces de números y recta numérica

SUS MATERIALES

- Tijeras
- Cinta

Conversar

- Pregunte: "¿Qué necesitas para pescar un pez?"

Hacer

- Anime a los niños a envolver los limpiapipas para crear cañas de pescar con anzuelos.
- Recorte las tarjetas de peces. Forme un anillo con cada tarjeta, pegue los extremos con cinta adhesiva y colócalas sobre la mesa.

Jugar

- Diga un número en voz alta e invite a los niños a que, por turnos, intenten pescar ese pez.
- Invítelos a colocar cada pez capturado en su recta numérica.

OBSERVAR: M 1b ¿El niño identifica los números del uno al diez?

GRUPO PEQUEÑO MATEMÁTICAS

¿Cuál prefieres?

M 1c Sentido numérico

MATERIALES

- Tarjetas "¿Qué prefieres?"
- Tiras de enlace*

Conversar

- Pregunte: "¿Qué podrías usar para pescar un pez?"
- Extienda las tiras de conexión y anime a los niños a unirlos. Después de un minuto, pregúntele: "¿Cuántos peces pescaste?". Invítele a mostrar su cadena de "peces" (tiras).

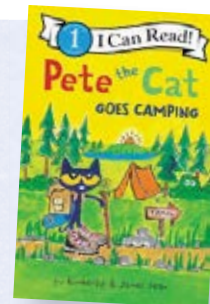
Juegan juntos

- Lea una tarjeta con una pregunta y coloque las fotos correspondientes.
- Anime a cada niño a colocar una tira adhesiva en la foto que prefiera. Repita el proceso con una nueva tarjeta de preguntas.
- Juegue a contar. Coloque hasta diez tiras de eslabones sobre una imagen e invite a un niño a contarlas. Pregúntele: "¿Cuántas hay?". Siga jugando hasta que todos los niños hayan tenido la oportunidad de contar las tiras.
- **Simplificar:** Concéntrese únicamente en hacer coincidir una tira de enlaces con una tarjeta ilustrada.
- **Desafío:** Invite al niño a contar hasta veinte tiras de enlaces.

OBSERVAR: M 1c ¿El niño cuenta hasta diez? ¿Indica que el último número contado indica cuántos hay?



HISTORIA SUGERIDA



Pedro el Gato se va de Campamento

Por James Dean

LLD 6b Comprensión lectora
LLD 1a Escucha

- Invite a los niños a mirar la portada e identificar cualquier artículo de senderismo o campamento que reconozcan. Lee el título.
- Lea el libro y defina las palabras "botas de montaña", "campamento" y "s'more". Haga una pausa y pregunte: "¿Qué crees que produjo ese sonido? ¿Cómo crees que es Pie Grande?"
- Si vuelve a leer este libro, juegue a un juego de sonidos. Haga un sonido misterioso, como el crujido de un papel, el golpeteo de bloques o un instrumento. Pregunte: "¿Qué crees que produjo ese sonido?"

TABLERO DE MESA ALFABETIZACIÓN

Peces del alfabeto

LLD 4 Conocimiento alfabético LLD 7a Escritura



MATERIALES

SUS MATERIALES

- Cubo de agua
- Piedras con letras (de la lección 9)
- Papel de desecho
- Lápices de colores
- Redes pequeñas (opcional)

Configuración

- Eche las piedras al recipiente con agua. Prepara papel y crayones.

Juego independiente

- Invite a los niños a sacar una piedra del agua o a pescarla con una red.
- Invítele a identificar la letra y su sonido. Anímelos a escribir la letra en un trozo de papel.
- Continúe pescando piedras y escribiendo las letras.

OBSERVAR: LLD 4 ¿El niño identifica entre cinco y diez letras y sonidos? LLD 7a ¿Escriben algunas cartas (pueden estar desordenadas o al revés)?

Hora de cierre

★ REFLEXIÓN

LLD 2b Comunicación

- Pregunte: "¿Qué llevarías a un viaje de pesca? ¿Qué dejarías en casa?"

OBSERVAR: LLD 2b ¿El niño se mantiene en el tema durante dos o tres intercambios?

MÚSICA Y MOVIMIENTO

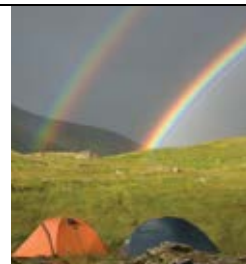
Baile de pesca

CA 1b Música

- Reproduzca "Catch a Fish", pista 13 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a un niño a marcar un ritmo con palmas para que los demás lo sigan mientras suena la música. Cambie de líder de ritmo según se desee.



Arcoíris



Hora del círculo

DISCUSIÓN

LLD 2a Comunicación

- Muestre el Cartel para conversar y pregunte: “¿Qué colores hay en un arcoíris?”

AVENTURA DEL ALFABETO

LLD 4 Conocimiento alfabético

- Escriba una letra objetivo en una hoja de papel grande. Invite a los niños a trazarla varias veces con diferentes colores mientras pronuncian su sonido. Repita el proceso con las demás letras.

DESAFÍO COMUNITARIO

Arcoíris comunitario

SED 3c Relaciones sociales CA 3a Artes visuales

MATERIALES

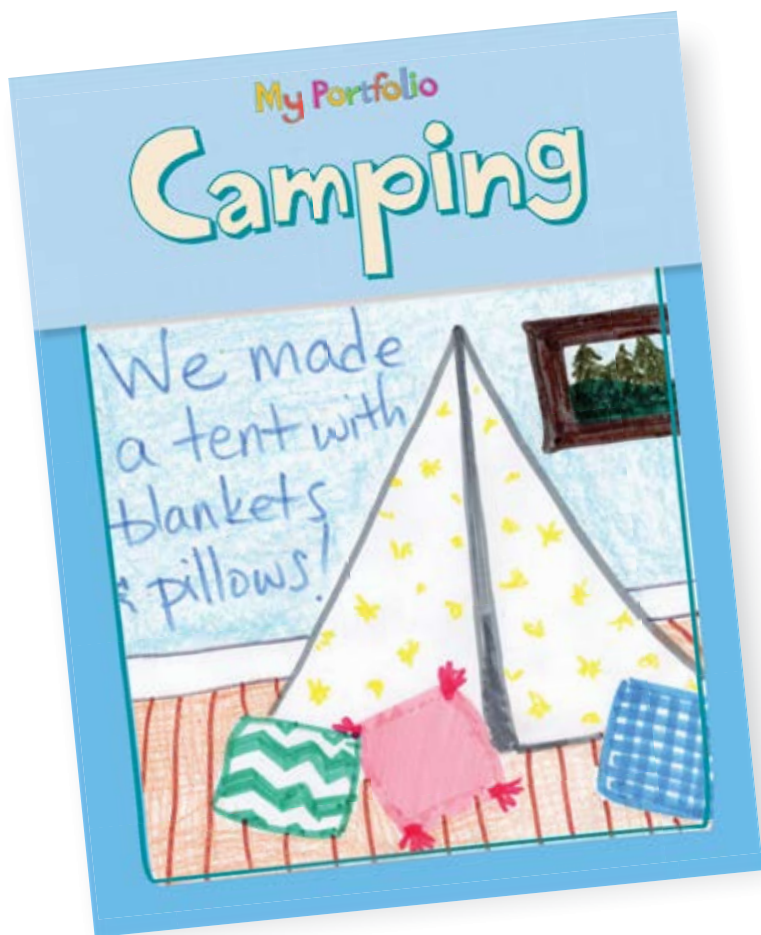
SUS MATERIALES

- Lápices de colores/rotuladores
- Papel

Todos juntos

- Pregunte: “¿Cuál es tu color favorito del arcoíris?”
- Extienda seis hojas de papel grandes de diferentes colores en el suelo y coloque lápices de colores del mismo color junto a cada una, por ejemplo, papel verde con lápices de colores verdes.
- Invite a los niños a elegir cualquier papel y empezar a colorear. Anímelos a compartir espacio y materiales entre ellos.
- Cambie a un papel y color diferente cuando lo desees.

Esta actividad fomenta las relaciones sociales al animar a los niños. compartir un espacio de trabajo y materiales.



RINCÓN CREATIVO

Mi portafolio

SED 1b Autoconciencia LLD 7a Escritura CA 3a Artes visuales

MATERIALES

POR CADA NIÑO

- Página de recuerdos del portafolio

SUS MATERIALES

- Lápices de colores
- Marcadores

Conversar

- Pregunte: “¿Qué es lo que más aprendiste sobre acampar?”
- Reparta las muestras de trabajo de los niños e invítalos a revisar y hablar sobre su trabajo. Anímelos a elegir sus recuerdos favoritos de los temas de Campamento.

Escribir

- Invite a los niños a escribir y dibujar sobre sus recuerdos favoritos y luego a compartir sus trabajos. Escriba lo que digan debajo de sus escritos.

OBSERVAR: SED 1b ¿El niño revisa sus muestras de trabajo y selecciona su favorita?

GRUPO PEQUEÑO ALFABETIZACIÓN

Movimientos Arcoíris

LLD 1b Escucha

MATERIALES

- Tarjetas cúbicas:
 - Conceptos de movimiento
- Cubo de bolsillo*

SUS MATERIALES

- Tijeras

Debatir y explorar

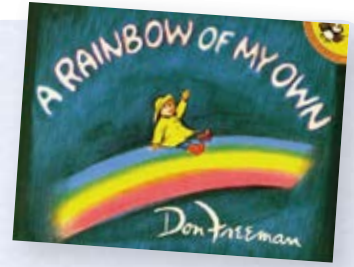
- Invite a los niños a explorar la creación de diferentes formas con sus cuerpos, incluyendo un arcoíris.
- Explíqueles que jugarán a un juego de direcciones usando sus cuerpos.

Jueguen juntos

- Invite a un niño a lanzar el Cubo de bolsillo. Lea las instrucciones de movimiento y anime a los niños a escuchar y seguir las indicaciones juntos.
- Continúe rodando y sigue las instrucciones.
- **Simplificar:** Dé instrucciones de un solo paso.
- **Desafío:** Dé instrucciones de tres pasos (o más).

OBSERVAR: LLD 1b ¿El niño sigue instrucciones de dos pasos que no guardan relación entre sí?

HISTORIA SUGERIDA



Un arcoíris propio

Por Don Freeman

LLD 6b Comprensión lectora

SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

- Muestre la portada y lea el título. Pregunte: "¿Qué crees que hace que se forme un arcoíris?"
- Lea el libro. Haga una pausa y pregunte: "¿Qué tiempo hace? ¿Qué vio el niño en el cielo? Si tuvieras un arcoíris, ¿qué harías con él?" Muestre los colores del arcoíris con crayones o papel. Pregunte: "¿Dónde más puedes ver estos colores en la naturaleza?"
- Si vuelve a leer este libro, use un prisma (o un vaso de agua transparente) e ilumínelo con una linterna. Pregúntele a los niños qué observan.



TABLERO DE MESA MATEMÁTICAS

★ Patrones de arcoíris

M 5 Patrones

MATERIALES

SUS MATERIALES

- Papel
- Esponjas pequeñas
- Pintura (variedad de colores)
- Tazas

Configuración

- Vierta diferentes colores de pintura en los vasos. Prepare papel y esponjas.

Juego independiente

- Sumerja la esponja en la pintura y estampa. Píntela sobre el papel para crear un patrón AB. Etiquete el patrón para los niños.
- Invite a los niños a utilizar los materiales para copiar y extender tu patrón.
- Anímelos a crear sus propios diseños de pintura.

OBSERVAR: M 5 ¿El niño copia, crea y extiende patrones AB?

Hora de cierre

REFLEXIÓN

LLD 2a Comunicación

- Pregunte: "¿Qué te gustaría encontrar al final del arcoíris?"

MÚSICA Y MOVIMIENTO

Baile del arcoíris

PD 1 Motricidad gruesa LLD 1a Escucha

- Coloque una hoja de papel por cada color del arcoíris. Separe las hojas a una distancia de aproximadamente un pie.
- Reproduzca "Rainbow of Colors", pista 14 del álbum *Canciones de fogata*.
- Invite a los niños a saltar, brincar o dar saltos de un papel de color a otro mientras los escuchan en la canción.



PLANES DE EVALUACIÓN SEMANALES

SEMANA 1

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 4a Cuidado personal



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
1	DESAFÍO COMUNITARIO Empacar algo especial	SED 1a Autoconciencia LLD 1a Escucha
2	DESAFÍO COMUNITARIO Juntos en la carpa	SED 4a Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
3	DESAFÍO COMUNITARIO Desafío de salto con saco de dormir	SED 4b Resolución de problemas PD 1 Motricidad gruesa
4	DESAFÍO COMUNITARIO Seguridad en las fogatas	PD 3 Seguridad SED 2a Autorregulación
5	DESAFÍO COMUNITARIO Canciones para acampar	CA 1a Música SS 1a Cultura y comunidad

SEMANA 2

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

PD 5 Nutrición



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
6	DESAFÍO COMUNITARIO Cinco mapaches	SCI 2a Ciencias naturales y de la Tierra M 1b Sentido numérico
7	MÚSICA Y MOVIMIENTO Danza centelleante	CA 2a Danza y movimiento SED 2a Autorregulación
8	DESAFÍO COMUNITARIO Amigos de la linterna	ATL 2b Flexibilidad y juego LLD 2b Comunicación
9	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Luna llena	M 2a Conciencia espacial M 3 Formas
10	RINCÓN CREATIVO Piel de oso	CA 3a Artes visuales PD 2 Motricidad fina
HORA DEL CUENTO CONEXIONES	La mochila de Oso	LLD 6a & LLD 6b Comprensión lectora

★ La evaluación de la experiencia brinda la oportunidad de observar las habilidades en cada tema. ¡Busque las estrellas mientras planifica e implementa rutinas y lecciones diarias!

SEMANA 3

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

SS 1a Cultura y Comunidad



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
11	MATEMÁTICAS DE MESA En el sendero	M 2a & M 2b Conciencia espacial
12	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Recolectar piñas	M 1c Sentido numérico
13	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Letras rodantes	LLD 4 Conocimiento alfabético ATL 2b Flexibilidad y juego
14	MATEMÁTICAS EN GRUPOS PEQUEÑOS Ropa de senderismo	M 6 Clasificación SED 1c Autoconciencia
15	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Mi magnífico hongo	LLD 2a Comunicación LLD 7a Escritura
STEAM	Excursión por la naturaleza	SCI 2b Ciencias naturales y de la Tierra

SEMANA 4

Algunas habilidades se aprecian mejor al observarlas mientras los niños juegan o durante la rutina del aula. Esta semana, durante el juego y las rutinas, busque esta subhabilidad:

Comunicación 2D LLD



LECCIÓN	ACTIVIDAD	SUBHABILIDADES
16	DESAFÍO COMUNITARIO Si estás en el río	CA 4a & CA 4b Drama
17	DESAFÍO COMUNITARIO Remar en tu canoa	SED 4b Resolución de problemas CA 2b Danza y movimiento
18	ALFABETIZACIÓN EN GRUPOS PEQUEÑOS Palabras de moda	SED 3b Relaciones sociales
19	HORA DE CIERRE Reflexión	LLD 2b Comunicación
20	MATEMÁTICAS DE MESA Patrones de arcoíris	M 5 Patrones

ADAPTACIONES

Todos los niños merecen crecer y aprender en su máximo potencial. Los programas de calidad incluyen todos los estilos de aprendizaje y ofrecen adaptaciones para niños con necesidades especiales. Experience Preschool es un modelo curricular flexible que expone a los niños a experiencias enriquecedoras en las que pueden aprender a su manera dentro del contexto del juego y las interacciones cotidianas. Utilice las adaptaciones sugeridas para apoyar a los niños según sus necesidades durante la implementación de las lecciones del método Experience Preschool.

Para los niños que no hablan o que se sienten incómodos hablando delante de otros niños:

- Ofrezca elementos visuales para que el niño los señale en respuesta a la pregunta de discusión.
- Invite al niño a susurrar su idea a un adulto o a un amigo.
- Ofrezca otras formas de comunicar respuestas, como levantar el pulgar o aplaudir.

Para niños que tienen capacidad de atención limitada o dificultades para permanecer sentados:

- Ofrézcale algo al niño para que lo sostenga.
- Ofrezca un cojín texturizado para sentarse durante las actividades sentadas.
- Anime al niño a visitar un área abierta, como la biblioteca, cuando termine una tarea.

Para niños con desafíos de procesamiento sensorial:

- Modele y participe con ellos durante una tarea.
- Invite al niño a hacer un intento rápido de participar.
- Cree un área “tranquila” en la habitación. Se trata de un espacio designado que puede incluir almohadas, libros y una manta.

Para los niños que tienen dificultades con las transiciones:

- Utilice tarjetas ilustradas para el cronograma diario para mirarlas y revisarlas a lo largo del día.
- Ofrezca un juguete/objeto de transición para llevar a la siguiente actividad.
- Pídale a un amigo que los invite a la siguiente actividad.
- Utilice un temporizador visual.

Para niños con habilidades motoras restringidas o discapacidades físicas:

- Anime al niño a moverse en cualquier dirección que su cuerpo pueda.
- Ofrezca un instrumento para tocar en lugar de moverse.

Para niños con desafíos táctiles:

- Ofrezca alternativas, como utilizar sólo un dedo para pintar en lugar de la mano.
- Ofrezca otros materiales que sean similares en textura.

Para los niños que evitan a sus compañeros o son retraídos:

- Haga que el niño juegue dentro de un grupo pequeño de sus compañeros o uno a uno.
- Invite al niño a traer un objeto especial de casa para jugar con amigos.
- Invite al niño a traer una foto familiar para colocarla en el área “pacífica” de la habitación.

Para niños con habilidades motoras finas restringidas:

- Ofrezca tijeras de bucle para que el niño las apriete con sus manos.
- Ofrezca utensilios de escritura cortos y anchos (por ejemplo, crayones partidos para que sean más fáciles de agarrar).
- Ofrezca una superficie de trabajo inclinada para escribir y dibujar.

Para niños con ansiedad por separación:

- Anime a los padres a dar un abrazo rápido y decir adiós.
- Ofrezca al niño un espacio tranquilo para sentarse mientras se calma.
- Invite al niño a traer fotografías familiares para mirarlas durante el día.
- Consulte el cronograma visual.

Para niños con discapacidad auditiva:

- Los profesores pueden usar un dispositivo de amplificación de sonido.
- Desglose los pasos con tarjetas ilustradas o elementos visuales. Verifique que haya entendido.
- Implemente las sugerencias de un especialista en discapacidad auditiva.

Para niños con discapacidad visual:

- Cree un espacio con caminos abiertos y permita un fácil acceso a la sala antes de que comience el programa.
- Mantenga la misma disposición de la habitación.
- Asientos preferenciales más cerca del profesor.
- Imágenes ampliadas o etiquetas táctiles.
- Incluya libros en braille en el rincón de libros.
- Implemente sugerencias de un especialista en discapacidad visual.

Para niños con ira/agresión:

- Ofrezca un lugar tranquilo y seguro para el niño. Permítale unirse al grupo cuando esté listo.
- Ofrezca un objeto (como una pelota antiestrés) para apretar.
- Al hablarle al niño, arrodílese a su altura y déle espacio. Use un tono de voz suave.
- Pregúntele al niño: “¿Qué podemos hacer para mejorar esto?”

